



inAW Journal
Multidisciplinary Academic Magazine

TOM 1, NR 1 (2020)



MULTIDYSCYPLINARNOŚĆ SZTUKI I NAUKI



inAW Journal

Multidisciplinary Academic Magazine

ARTYKUŁY PRZEGLĄDOWE



inAW Journal
Multidisciplinary Academic Magazine



JOANNA HAÑDEREK

NA NASZYCH OCZACH

Rewolucja nie-zrealizowana

ABSTRAKT

Niniejszy artykuł jest próbą pokazania, w jaki sposób sztuka odpowiada na problemy współczesności, na ile jest w stanie uświadomić odbiorcy warunki, w jakich żyjemy, oraz wciąż rozwijający się stan kryzysu klimatycznego. W artykule koncentruję się na bioarcie, prezentując wybranych artystów, którzy w swoich pracach pokazują degradację ekosystemów, a także starają się pokazać relację człowiek–natura. Przywołując metaforę Matki Gai, podążam za analizami ekoetyki, by wskazać ludzkie powinności i odpowiedzialność za obecny stan rzeczy. W swoich analizach przede wszystkim staram się pokazać artystyczne rozdarcie pomiędzy samą sztuką a aktywizmem oraz rolę sztuki w dzisiejszym świecie targanym kryzysami.

SŁOWA KLUCZE

bioart ; Matka Gaja ; rewolucja ; kryzys ; zmiany ; transgresje

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](#).

Wydawca: Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Wydział Architektury Wnętrz

Redakcja: prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, mgr Marika Wato

Opracowanie graficzne: Marika Wato

Fotografia na stronie tytułowej: [Jeremy Bishop](#) / [Adobe Stock](#)

Czasopismo "inAW Journal" powstało dzięki dofinansowaniu w ramach Projektu "Projektowanie Przyszłości - Program Rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018 - 2022"



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



dr hab. Joanna Hańderek prof. UJ

Uniwersytet Jagielloński

Na naszych oczach

Rewolucja nie-zrealizowana

Mit Frankensteinia i jak to się wszystko zaczęło	2
Przemiany sztuki: próby kształtowania narracji kulturowych	3
Ekorewolucje	5
Utracone możliwości	8

Mit Frankensteinia i jak to się wszystko zaczęło

Tkanki, komórki macierzyste, osocze, krew zastąpiły barwniki, tak jak laboratorium stało się warsztatem. Współczesna sztuka wyszła poza progi pracowni, tak samo jak przekroczyła ramy naszego wyobrażenia rzeczywistości. W XIX wieku Mary Shelley postawiła pytanie o granice ludzkiej kreacji. To, co przerażało romantyczną pisarkę, to przede wszystkim możliwości naukowe człowieka oraz ślepe podążanie za nimi. Shelley jest przekonana, czemu daje wyraz w swojej opowieści o doktorze Frankensteinie, że nauka może zaślepić, a możliwości technologiczne mogą okazać się niebezpieczną pułapką. Człowiek wchodzi w rolę boga i zaczyna tworzyć bez żadnej kontroli, co w oglądzie XIX-wiecznej pisarki jest niebezpieczne. W XX wieku człowiek, nadal zachwycony nauką rzeczywistością, mimo zastrzeżeń i wątpliwości zaczął się bawić nauką na niespotykaną dotąd skalę. Bioart jest jak igraszka naukowa, a równocześnie jest wytwarzaniem dzieła w unaocznionej artystycznej ekspresji. Granice zostały zatarte. To, co dzieje się w głowie artysty, może bez ograniczeń zostać przełożone na świat analogowy i elektroniczny. Tkanki, komórki macierzyste, osocze i krew przestały być tylko elementem fizjologii czy badawczą domeną naukowców. Artyści wkroczyli do laboratoriów.

Sztuka zawsze dawała perspektywy transcendowania, najpierw samych zdolności artysty, jego możliwości postrzegania i opisu świata, potem coraz bardziej stawiała się przekroczeniem kultury czy samego człowieczeństwa. Zwrócił na to uwagę André Malraux, który w *Przemianach bogów* śledził kolejne przemieszczenia artystycznych możliwości. Wedle Malraux ani antropolog, ani filozof nie są w stanie dokładnie opisać świata, związani metodologią, granicami pojęć i tradycji muszą podążać albo za klasyczną wykładnią świata (autorytetem), albo za samymi pojęciami i tym, na co pozwala im narzędzie badawcze. Artysta dla Malraux to człowiek uwolniony, w swojej sztuce – nie zawsze świadomie – dokonuje przekroczenia tego, co narzucone mu w kulturowych narracjach¹. Dlatego, jak pisze w *Nadprzyrodzonym* Picasso, lepiej rozumie pewne zagadnienia niż antropolog, a jego „dziewczynka ze skakaną może się spotkać z figurynką z wioski Dogonów”². W ten sposób też artystyczne przejście pozwala na kreację nowych jakości, czyniąc sztukę ani europejską, ani afrykańską, a nowym dialogiem pomiędzy kulturowymi światami.

Przemiany sztuki: próby kształtowania narracji kulturowych

Transcendowanie sztuki równocześnie może stać się przemianą. W projektach artystycznych świat nie tyle się odbija, ile stwarza na nowo. Dlatego właśnie Anish Kapoor, tworząc *Cloud Gate* czy *Sky Mirror*, działa pomiędzy żywiołami, powietrzem, ziemią, wodą, wstawiając w przestrzeń kultury, jak i natury nowe znaczenia, kolejny żywioł, jakim staje się sztuka. Widz może podążać za artystą i przeciwstawiać się samemu sobie, przyzwyczajeniom, jakie wpajane są w toku socjalizacji, oddzielającym człowieka od przyrody w kokonie symbolicznych wyobrażeń. Dla Ernsta Cassirera i tak zawsze będziemy w symbolach i poprzez nie będziemy budowali obraz widzenia świata³. Dla Anisha Kapoora wszystko zależy od tego, co dokładnie zostanie przez nas wprowadzone w rzeczywistość. Symbole i wyobrażenia można zamienić w lustro odbijające świat, wprawdzie ciągle jest to zapożyczenie, ale ono odwraca nam spojrzenie w zupełnie inną stronę. Odbiorca sztuki Kapoora dzięki temu właśnie może całkowicie zagubić swoje wcześniejsze wyobrażenie o kategoriach i rzeczywistości. To, co było niebem, jest wodą, a to, co było ziemią, jest powietrzem.

Rekonfiguracje dokonywane przez artystów i artystki oznaczają przejście od tego, co „wydaje się”, do tego, co „niemożliwe”. Dlatego sztuka może być prowokacją i rewolucją. Nagie ciała grupy

¹ André Malraux, *Antypamiętniki*, tłum. J. Guze, Warszawa 1993.

² André Malraux, *Przemiany Bogów*, t. 3: *Ponadczasowe*, tłum. J. Lisowski, Warszawa 1985.

³ Ernst Cassirer, *Esej o człowieku. Wprowadzenie do filozofii kultury*, tłum. A. Staniewska, Warszawa 1971.

Femmen najlepiej o tym świadczą. Nagość kontrastująca z policyjnym mundurem, kobieta uzbrojona w swoją bezsilność, zakuta w kajdanki, wyprowadzana z przestrzeni, którą jeszcze przed chwilą zawłaszczała w performansie. Po działaniach grupy Femmen z reguły na chodniku pozostaje czerwona farba i zadziwienie, że można kolejny raz próbować przeciwstawić się temu, co niezniszczalne z perspektywy tradycji: reżimom, religijnej dyktaturze czy męskocentrycznej strukturze naszego świata. Femmen stanowią rewoltę niespełnioną, ponieważ ciągle muszą ponawiać gest sprzeciwu zamykany w służbowym nakazie męskości. Tak jak nomadyczne podmioty opisywane przez Rosi Braidotti, która analizując współczesną kulturę, odkryła to, co w niej najbardziej bolesne: wieczne niespełnienie. Od 1968 roku żyjemy w świecie kontrkulturowych zmagani, gdzie rewolucja nie może się skończyć. Femmen, chociaż sztuka pornograficzna trafiła na salony, i tak będą zatem szokować nagością wymierzoną w porządek zdekonstruowanego świata.

Sztuka może dotrzeć tam, gdzie nasze sumienie milczy. Zajęci konsumpcyjnym stylem życia, podążając za wymaganiami wolnorynkowej rzeczywistości, nie liczymy pozostawianego za sobą śladu węglowego. Po prostu idziemy za rzeczywistością tak dobrze scharakteryzowaną przez Baudrillarda, Baumana i innych mistrzów ponowoczesności. Człowiek musi jechać na wakacje, dobrze się odżywiać, posiadać i nieustająco się rozwijać. Aktywiści w stylu Scilli Elsworthy mogą tylko apelować o umiar i dialog, mogą tylko prosić nas o negocjacje, ale my i tak przejadamy świat, nie zważając na kryzys klimatyczny i wielkie wymieranie. Dopiero zanurzone w chemikaliach jelonki Willy'ego Verginera budzą przerażenie (chwilowe?). Jasne, niczym wybielone, z kopytkami zanurzonymi w czarnej i zielonej cieczy. Verginer w *Między ideałem a rzeczywistością* podsuwa nam obraz świata. W zasadzie nie robi nic niezwykłego. W naturalistycznym ujęciu i proporcjach pokazuje skutki naszego egoistycznego dzieła. Oto zwierzęta przecinają nam drogę, jak wyrzut sumienia, tonąc w naszych toksycznych odpadach.

Sztuka klasyczna, piękno krajobrazu, martwa natura flamandzkich mistrzów przyzwyczaiła nas do śmierci. W świecie, w którym rządził kartezjański podział na maszynę-zwierzę i człowieka-świadomość, przemoc wobec świata pozaludzkiego miała naturalny charakter. Rozciągnięte ciało martwego królika pośród kwiatów, jabłek, winogron, całego szeregu rozlanych na stole warzyw i owoców – nikogo nie dziwi. Tak samo jak martwa kura leżąca tuż obok. Piękno dzieła Adriaena van Utrechta zakwalifikowane jako martwa natura flamandzkich mistrzów oswaja widok śmierci niewidzialnego zwierzęcia. Królik tak samo jak kura potraktowany jest niczym przedmiot codziennego użytku, sprowadzony do kuchennej prostoty i estetycznej wartości. Śmierć zwierzęcia nie robi na nikim wrażenia, bo jest śmiercią maszyny, która i tak ma nam służyć.

Ekorewolucje

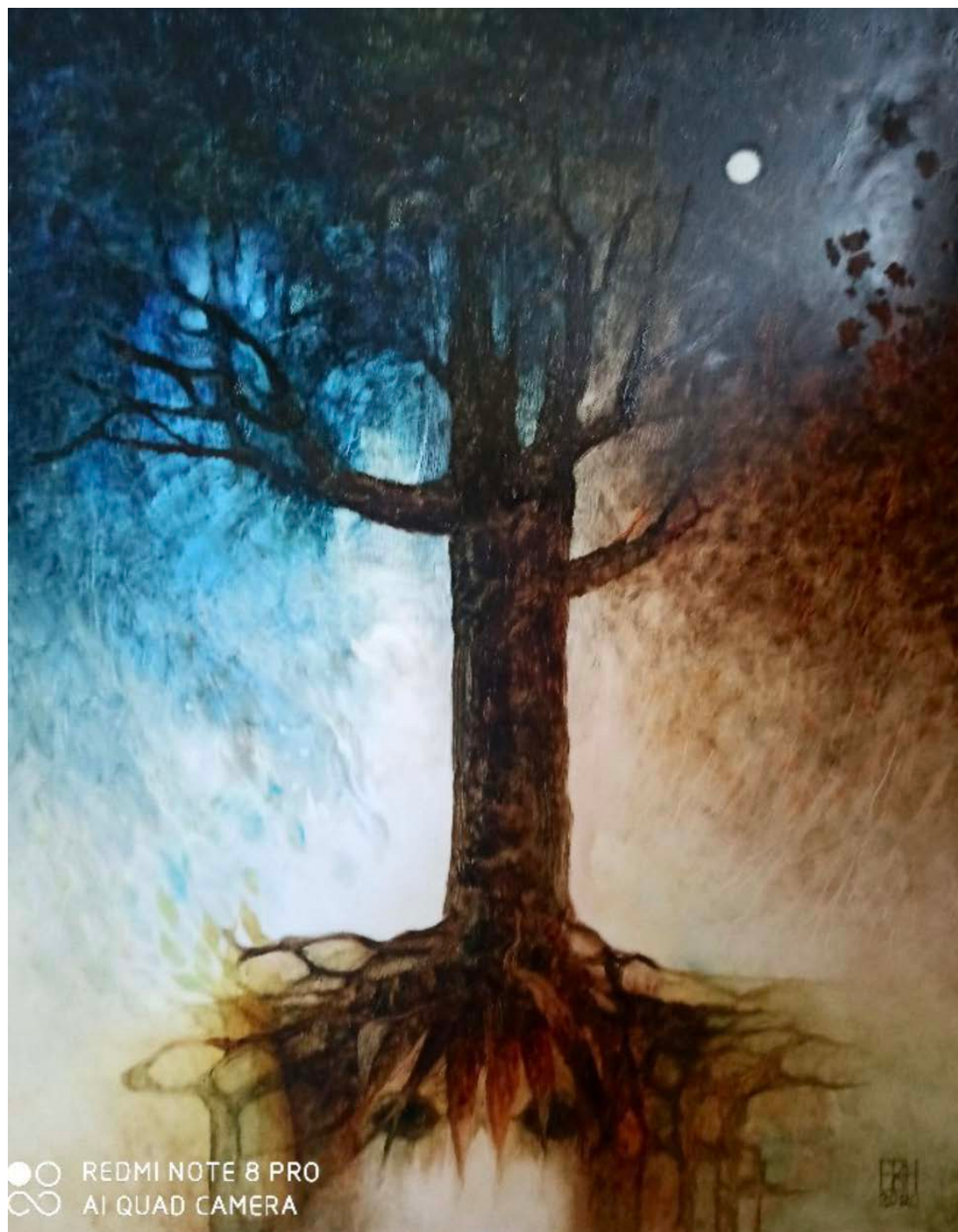
W XX wieku wydarza się jednak coś zaskakującego. Aldo Leopold, Baird Callicott, Thomas Regan, Peter Singer, Holmes Rolston III, Henryk Skolimowski, Paul Taylor zaczynają pisać i przekonywać społeczeństwo, że zwierzę nie jest rzeczą. Carol Adams przekonuje, że mięso nie jest pokarmem codzienności, a przemocy, w fallocentrycznym świecie, gdzie dominacja męczyzny zaczyna się od rytualnego zjadania ciała: zabitego zwierzęcia, upolowanej dziczyzny, udomowionej istoty, a kończy na konsumpcji kobiety sprowadzonej do ciała-przedmiotu. *Obraz pożerający pejzaż* Bartosza Kokosińskiego zamyka w płótnie martwego, upolowanego jelenia. Jest jak oskarżenie całej tradycji, szaleństwa szowinistycznego, gatunkowistycznego napiętnowania i dominacji. Martwa natura zostaje dosłownie zawinięta w płótno, tak by nikt już nie rozkoszował się estetycznym obrazem przemocy. Jeleń tym samym zostaje pochowany w całunie z płótna, już nie jest artefaktem, kartezyjską maszyną, a ofiarą człowieka. Niegodziwość zostaje obnażona i być może to jest właśnie największa rewolucja sztuki.

Być może Albert Camus miał rację, twierdząc, że bunt w poszukiwaniu wartości, w imię drugiego człowieka, w imię sprzeciwu wobec niesprawiedliwości może dokonać się jedynie w sztuce. Na każdym innym polu staje się terrorem krwawej rewolucji. Wypalona ziemia, zniszczone ekosystemy, wielkie wymieranie ciągle umyka nam sprzed oczu. Dopóki możemy kupować i posiadać, dopóki mamy przykaz kulturowego samospełnienia, będziemy realizować nakaz antropocentrycznego egoizmu. Żaden raport IPCC, żadne filozoficzne i ekologiczne analizy nie spowodują, że nagle zrezygnujemy z naszych przyzwyczajęń i dobrobytu. Dla współczesnego człowieka, obserwatora tego, jak płonie ziemia, ciągle ważniejsza jest iglica katedry Notre Dame niż wypalone połacie dżungli, utracona tundra, lasy Amazonii czy spalony australijski busz. Jeszcze poparzone misie koala będą nas wzruszać, ale już zmasakrowana ziemia nie będzie obiektem naszego przerażenia. Gdy płonął dach katedry Notre Dame, na świecie ludzie nie mogli usnąć, modlić się i płacząc za stratą dziedzictwa kultury. Gdy płoną płuca świata zarzynane naszym egoizmem, śpimy spokojnie. Sen niesprawiedliwego.

Rewolucja sztuki zdradza to, czego nie chcemy dostrzec, narzekając na stratę, która wydaje nam się niezwykła. Prace Fabiana Knechta to niemy wyrzut sumienia, to ukazana wypalona, przez nikogo nieopłakiwana ziemia. Cykl *Izolacja* precyzyjnie ukazuje to, co najważniejsze: chociaż tak licznie zamieszkujemy ziemię, ona i tak umiera w osamotnieniu. Matka Gaja, jak chcieli Lynn

TOM 1, NR 1 (2020)

Elżbieta Bińczak-Hańderek, „Wieja” - olej, deska, 2020



Źródło: archiwum autorki

Margulis i James Lovelock, to nasza siła i nasze zobowiązanie⁴. Dzięki Matce Gai, przymilnie nazwanej przez rozpieszczone dziecko „błękitną planetą”, możemy żyć i cieszyć się dobrostanem. Zapomnieliśmy jednak o obowiązku dziecka wobec starzejącej się matki, oddaliśmy ją do przytułku, nie widzimy jej śmierci, zajęci swoim życiem. Nie widzimy, że ona będzie umierać razem z nami. Wedle Jema Bendella to wiedza dla współczesnego człowieka zbyt traumatyczna, dlatego wolimy zaprzeczać i udawać, że jeszcze mamy czas na poprawę klimatu⁵.

Fabian Knecht, Vibha Galhotra czy Nilbar Güreş w swoich pracach obnażają samotność Matki Gai, jej agonię pośród ludzi zajętych rozbudowywaniem swojej wielkiej węglowej cywilizacji. Camus, pisząc o buncie sztuki, w dziele artysty upatruje możliwości prawdziwego mówienia o świecie, nadania mu kategorii, które pozwolą na pogłębiony ogląd rzeczywistości. Bez intuicji artysty słoneczniki po prostu rosną, są, stanowią element świata tak naturalny, że niewidoczny dla naszych poszukujących sensacji oczu. Dopiero szalony van Gogh, malując swoje *Słoneczniki*, tak naprawdę nam je daje, odkrywa przed nami ich istotę, podając nam wartości na płótnie⁶. Bez van Gogha słoneczniki nadal tylko by rosły. Po van Goghu zaczynają już istnieć, mieć wartość samą w sobie. Tak samo jak kwiaty-ludzkie-organy w *Ogrodzie wewnętrznym* Javiera Péreza, gdzie człowiek-kwiat, ciało-roślina nabierają znaczenia, zaczynają istnieć jako jedność, realizując postulat Rosi Braidotti o przełamaniu antropocentrycznego myślenia, przekroczeniu podziału natura–kultura. Braidotti, pisząc o współczesnej kondycji człowieka, wskazuje na możliwość nowej wrażliwości, w której człowiek wreszcie może stać-się-ziemią⁷.

Artysta nie zawsze wygrywa, jego sztuka nie zawsze będzie realizowała jego zamierzenia. Tak jak w przypadku Alby, królika Eduardo Kaca. Królik z komórkami meduzy, z fluorescencyjnym, jaskrawo zielonym futerkiem nikogo nie zadziwił, za to oburzył ekologów, stał się figurą zniewolenia zwierzęcia dla pustej rozrywki i egoistycznej potrzeby człowieka. I tak artysta przegrał, na szczęście, na tyle irytując ludzi, że etyka mogła raz jeszcze zabrać głos w obronie zwierząt. Po prostu bunt artystyczny wydarza się czasami poza intencją artysty, nie tam, gdzie to sobie zaplanował, w pewnym momencie to widz dopisuje i domalowuje puentę albo rozwija rewolucję.

⁴ James Lovelock, *Gaia. A New Look at Life on Earth*, Oxford University Press, 2016.

⁵ <https://jembendell.com/2019/05/15/deep-adaptation-versions/>.

⁶ Albert Camus, *Człowiek zbuntowany*, tłum. J. Guze, Warszawa, 1991.

⁷ Rosi Braidotti, *Po człowieku*, tłum. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Warszawa 2014.

Utracone możliwości

Bioart można sprowadzić tylko do zabawy, w której artysta wchodzi w rolę doktora Frankenstein, przekraczając granice biologii, wyobraźni czy zdrowego rozsądku, może też jednak stać się diagnozą. Pragnienie trzeciej ręki czy trzeciego ucha Stelarc to transhumanistyczny sen, w którym człowiek odrywa się od samego siebie, zyskuje nowe możliwości. Ucho Stelarc słucha za innych, za jego widzów. Niepotrzebna trzecia ręka niesie w sobie potencjał, jaki zacznie rozwijać bioniczna kończyna okaleczonego człowieka. Zabawa artysty okazała się poważną sprawą, zadaniem na miarę ludzkości, przywrócenia sprawności i pewności siebie. W swoich pracach Stelarc staje się cyborgiem Donny Haraway, stając się maszyną, znosząc binarność i opozycyjność pomiędzy tym, co naturalne, a tym, co technologiczne⁸. Bioart staje się realizacją, na jaką ludzkości jeszcze nie stać, ale o której już od dawna marzy.

Problem w tym, jak pokazuje Lauren M.E. Goodlad, że potwór Frankenstein to wiecznie otwarty projekt. Marzenie, które zerwało się z linii produkcyjnej laboratorium, nasze niepowodzenie badawcze i egzystencjalne. Dlatego we współczesnej kulturze pełno jest form niedokończonych⁹. Człowiek nie potrafi sfinalizować swojego dzieła, boi się. W tym aspekcie sztuka może być zasłoną skrywającą brak odpowiedzialności naukowca (królik Alba jak każde sklonowane zwierzątko skazany był na choroby i krótki żywot w laboratorium). Sztuka może też stać się atrapą, która w projektach tworzenia hybrydy realizuje tylko to, co nosi znamiona artystycznej kreacji, bez szukania odpowiedzi na pytanie: „Po co?”. W ten sposób potencjał rewolucyjny rozsypuje się w szereg zadań i realizacji, bez zagłębiania się w strukturę i odpowiedzialność. W ten sposób zaczyna realizować się wielkie niedokończenie Frankenstein. I w tym sensie Goodlad ma rację, dzieło Frankenstein nie tyle zostaje porzucone, ile niedokończone, stając się człowiekiem w niespełnionej egzystencjalnej sytuacji.

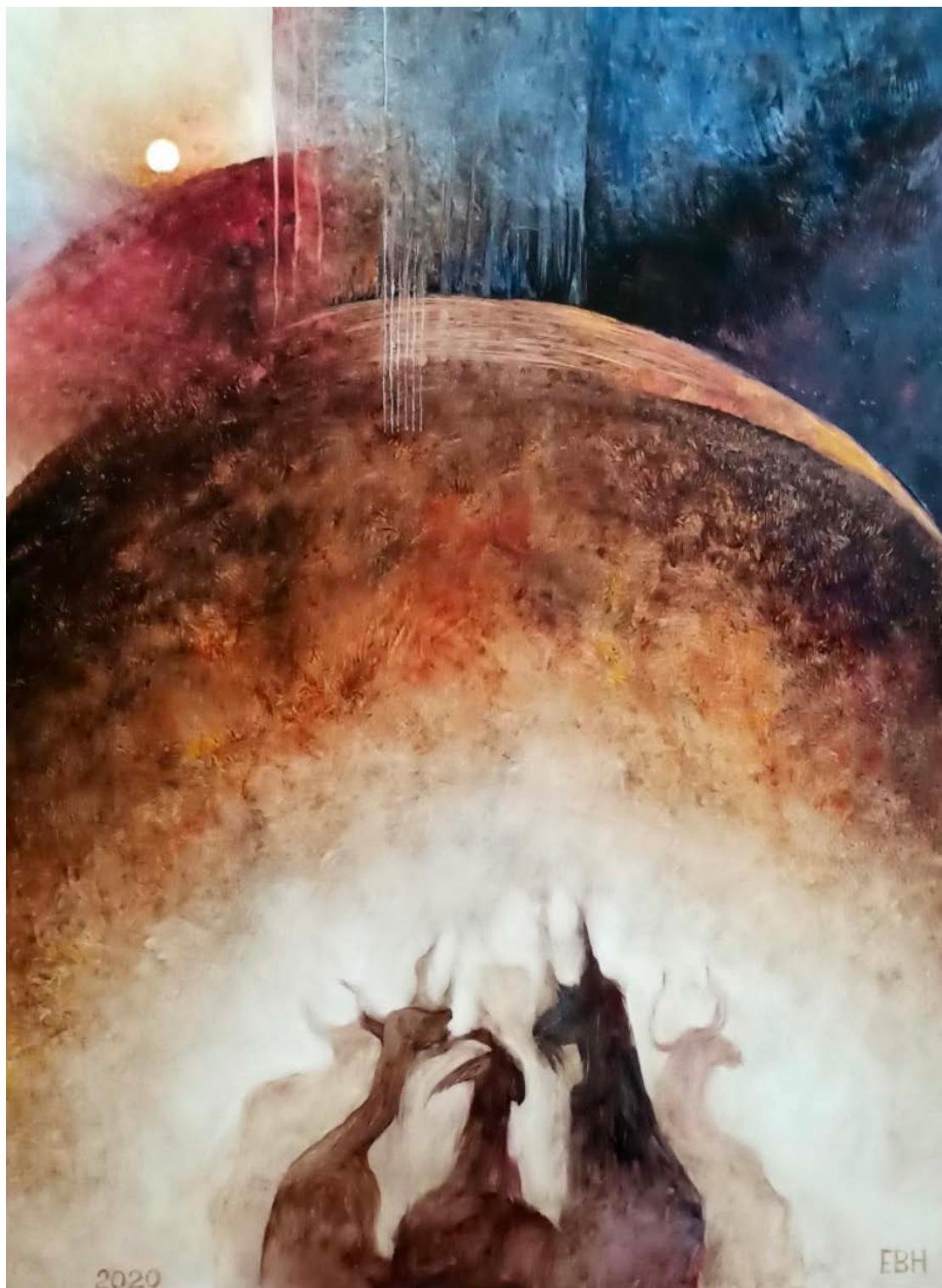
To zawieszenie w pół drogi, ten przerwany gest rewolucji jest naszą największą słabością i największym grzechem, jaki popełniamy względem Matki Gai. Świat płonie, wedle ostrożnych szacunków pozostało nam 20 lat, wedle realistycznych danych – 4. Potem nie będzie już odwrotu. 2020 rok był najgorętszym od ostatnich dziesięcioleci, jesteśmy o marne cztery lata przed punktem, w którym zacznie się lawinowe niszczenie świata spowodowane efektem cieplarnianym i naszą

⁸ <https://sites.evergreen.edu/politicalshakespeares/wp-content/uploads/sites/226/2015/12/Haraway-Cyborg-Manifesto-2.pdf>.

⁹ Lauren M.E. Goodlad, *Looking for Something Forever Gone. Gothic Masculinity, Androgyny, and Ethnics at the Turn of the Milenium*, „Cultural Critique”, 2007, No. 66, pp. 104–126.

TOM 1, NR 1 (2020)

Elżbieta Bińczak-Hańderek, „Dzieje” - olej, deska, 2020



Źródło: archiwum autorki

bezmyślnością. Nie mamy czasu na przerażenie czy niezrozumienie problemu. Czas, jak ujmuje to Jem Bendell, na głęboką adaptację, a więc nauczenie się życia w świecie kryzysu, w którym brak wody, migracje, zmiany klimatyczne, brak żywności i podstawowych środków do życia mogą okazać się codziennością. Tymczasem my wychodzimy wstrząśnięci z galerii czy kina, przecieramy w zdumieniu oczy po kolejnej książce i... nic nie robimy. Rewolucja utknęła w pół drogi.

To, co przeczuwała Mary Shelley, zostało zbagatelizowane w popkulturowych odsłonach romantycznego dramatu. To, co jest wielkim problemem, stało się zabawą artystów w kolejnych laboratoryjnych zadaniach-manifestach. Trzecia ręka, trzecie ucho, zielony królik, wszystko dla znudzonego, przejeźdzonego odbiorcy zachodniej kultury, który po konsumpcji gadżetów potrzebuje konsumować sztukę, najlepiej tę „dziwną” czy wstrząsającą. Voyeryzm zawładnął naszymi potrzebami, dlatego najlepiej, by artyści też byli dosadni i masakrowali nasze emocje. Głos tych, którzy krzyczą, że nie mamy już czasu, artystów zaangażowanych, działaczy i aktywistek, naukowczyń i badaczy, miesza się z performatywną rozrywką. Zamiast zrozumienia i głębokiej adaptacji, zamiast zajęcia się umierającą Matką Gają wolimy rozrywkę. W sferze polityki nie wypada to lepiej, gdyż wszystko kończy się na paradzie kolejnych zjazdów wielkich tego świata, defilujących przed szpalerem dziennikarzy z poczuciem misji i władczości. Demonstracja władzy nikogo jednak jeszcze nigdy nie uratowała.

Brak rozwiązań systemowych, brak świadomości jednostkowej, nieliczni, którzy robią coś dla świata, zbagatelizowany ruch młodzieży i ich protesty (w pogardliwym komentarzu stwierdzającym, że jak dorosną, to i tak zajmą się normalnym życiem i im przejdzie) – to wszystko czyni nas ślepyi. Tymczasem kryzys już się zaczął, klimatyczna bomba już została aktywowana. Traktujemy świat tak, jakby był w naszej wyobraźni, jakby można go było zmieniać do woli. Cały czas zachowujemy się tak, jakby można było wszystko odwrócić. Tymczasem rzeczywistość jest dookoła nas, coraz bardziej zmęczona i coraz bardziej zdegradowana. Matka Gaja umiera. Sama. Na naszych oczach.

BIBLIOGRAFIA

Braidotti Rosi, Po człowieku, tłum. J. Bednarek, A. Kowalczyk, Warszawa 2014.

Camus Albert, Człowiek zbuntowany, tłum. J. Guze, Warszawa 1991.

Cassirer Ernst, Esej o człowieku. Wprowadzenie do filozofii kultury, tłum. A. Staniewska, Warszawa 1971.

Goodlad Lauren M.E., Looking for Something Forever Gone. Gothic Masculinity, Androgyny, and Ethnics at the Turn of the Milenium, „Cultural Critique”, 2007, No. 66, pp. 104–126.

<https://jembendell.com/2019/05/15/deep-adaptation-versions/>

<https://sites.evergreen.edu/politicalshakespeares/wp-content/uploads/sites/226/2015/12/Haraway-Cyborg-Manifesto-2.pdf>.

Lovelock James, Gaia. A New Look at Life on Earth, Oxford University Press, 2016.

Malraux André, Antypamiętniki, tłum. J. Guze, Warszawa 1993.

Malraux André, Przemiany Bogów, t. 3: Ponadczasowe, tłum. J. Lisowski, Warszawa 1985.



inAW Journal
Multidisciplinary Academic Magazine

KAROL SZAFRAN

FUNDAMENTY KULTURY WIZUALNEJ

Mnogość i ewolucje obrazów

ABSTRAKT

Obecnie, w trakcie nieustannie zachodzących przemian technologicznych, kulturowych oraz światopoglądowych, ciągle ewoluuje status obrazu, który w sztuce opartej na technologii cyfrowej przekształca się w inny rodzaj obrazu – „obraz cyberkulturowy”. I to zarówno w bezpośrednim kontakcie, w rzeczywistości przeładowanej wizualnymi atrakcjami, jak i w głębszym humanistycznym dyskursie. W społecznych dyskusjach, prezentujących kolejne spostrzeżenia badawcze na temat obrazowości, możemy dostrzec kwestionowanie istnienia samego obrazu w tradycyjnym jego rozumieniu. Sztuka, korzystająca z nowych technologii jako narzędzi, daje nam aktualnie wiele sugestywnych przykładów procesów budujących świat cyberkultury. Nieustannie zmieniający się technologiczny świat stawia nas co rusz w nowej rzeczywistości. Dynamika tych zmian i doświadczeń, których często nie zauważamy, zmienia także sposób, w jaki tworzymy i patrzymy na dzieła sztuki.

SŁOWA KLUCZE

Artefakt ; Aparat ; Film ; Fotografia ; Grafika ; Interaktywny ; Internet ; Kamera ; Kultura wizualna ; Medium ; Net art ; Obraz ; Obraz cyfrowy ; Obraz cyberkulturowy ; Rewolucja cyfrowa ; Rewolucja elektroniczna ; Rewolucja interaktywna ; Rewolucja obrazu ; Rewolucja przemysłowa ; Rewolucja sieci ; Rewolucja techniczna ; Sieć ; Symulakrum ; Sztuka ; Technologia ; Video art ; Wirtualna rzeczywistość ; World Wide Web ; Interaktywność



inAW Journal
Multidisciplinary Academic Magazine

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](#).

Wydawca: Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Wydział Architektury Wnętrz

Redakcja: **prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka**, mgr Marika Wato

Opracowanie graficzne: Marika Wato

Fotografia na stronie tytułowej: [Adrien Olichon](#) / [Pexels](#)

Czasopismo "inAW Journal" powstało dzięki dofinansowaniu w ramach Projektu "Projektowanie Przyszłości - Program Rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018 - 2022"



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



mgr Karol Szafran

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

Fundamenty kultury wizualnej

Mnogość i ewolucje obrazów

Wprowadzenie	2
Rewolucja techniczna	3
Rewolucja elektroniczna	4
Rewolucja cyfrowa	6
Rewolucja interaktywna	7
Rewolucja sieci	8
... co dalej	11

Wprowadzenie

Nieustanny proces kształtowania się współczesnej kondycji obrazów (zapewne wciąż tymczasowy) sukcesywnie się przeobraża. Rozpoczął się około 200 lat temu. I o tyle też należy się cofnąć w historii, aby go lepiej zrozumieć. Przez ten czas ciągle byliśmy i nadal jesteśmy świadkami/uczestnikami kolejnych rewolucji w zakresie obrazowości. Niektóre z nich następują dynamicznie, wręcz z dnia na dzień. Inne pomału dojrzewają, czekają na swój właściwy moment, nie tylko z powodów czysto technicznych. Analiza tych przemian kieruje nas ku rozróżnieniu pięciu szczególnie ważnych wydarzeń na przestrzeni tego czasu. Powiązane są one z pojęciem rewolucji przemysłowej, jej dynamicznych zmian w kolejnych odsłonach historycznych, które odnoszą się do technologii i produkcji. W związku z tym terminem i jego rozwinięciem można klasyfikować zasadnicze zmiany w kształtowaniu się współczesnego paradygmatu obrazowości. Każdy z wymienionych poniżej procesów przyczynił się w swoim czasie do głębokiego przekształcenia, określanego współcześnie pojęciem kultury wizualnej.

Rewolucja techniczna

Za moment początkowy warto przyjąć wynalezienie przez Louisa Daguerre'a i Nicéphore'a Niépce'a prototypu kamery fotograficznej. Dzięki samemu wynalazkowi powstaje również nowe medium powoływania obrazów (które później powoła kolejne: film). Te wydarzenia zapoczątkowały pierwszą z rewolucji, która bezpośrednio dotyka sfery obrazowości. Będzie miała oczywiście wpływ na dziedzinę sztuk wizualnych, jednak znacznie później, ponieważ w mechanizacji zapisu obrazu w aparacie czy kamerze upatrywano raczej funkcji instrumentów naukowych czy też narzędzi rozrywki. Nie traktowano ich jako medium sztuk wizualnych. W przeciwieństwie do grafiki, w której techniki mechaniczne wspierają proces zamiany artystycznej wizji w artefakt, w przypadku

Widok z okna w Le Gras (1826) Pierwsza udana trwała fotografia wykonana przez Nicéphore'a Niépce'a w 1826 roku.



Źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Historia_fotografii#/media/Plik:View_from_the_Window_at_Le_Gras,_Joseph_Nic%C3%A9phore_Ni%C3%A9pce,_uncompressed_UMN_source.png

fotografii łączą tworzenie wizji oraz tworzenie materialnego obrazu w jeden proces. Artysta obsługuje maszynę, natomiast maszyna zaczyna nadzorować proces tworzenia obrazów. Aby jednak do tego doszło, musiało minąć sporo czasu. Do zmiany spojrzenia przyczynić się musiała nie tyle sama rewolucja techniczna, ile zmiana przeobrażeń świata sztuki w obrębie formułowania idei, koncepcji czy pojęć. Mechanizacja/automatyzacja procesu wykonywania obrazu była głównym powodem opornego podejścia do fotografii i filmu jako medium sztuki. Fotografia wprowadza w zakres kulturowych doświadczeń tworzenia obrazów techniczne procedury automatyczne. Dzięki rewolucji technologicznej do świata sztuki wprowadzona zostają maszyna i mechaniczne metody obrazowania.

Rewolucja elektroniczna

Kolejna rewolucja w dziedzinie technologii i sposobów obrazowania nie porzuca tego, co wypracowane zostało do tej pory, wręcz przeciwnie. Jej osiągnięcia będą posilkować się mediami technicznymi i klarować się na ich bazie. Minie około 100 lat, nim druga z rewolucji osiągnie swój kulminacyjny moment. Choć już w 1884 roku Paul Nipkow opatentował pierwszy elektromechaniczny system telewizyjny, to dopiero w 1927 roku Philo Farnsworth stworzył elektroniczny układ skanowania obrazów¹ (Należy również wymienić osoby związane z przekazem telewizyjnym, takie jak: A.A. Campbell-Swinton – prototyp elektronicznej kamery, John Baird – wynalazca pierwszego działającego systemu telewizyjnego czy Władimir Zworykin – twórca kineskopu telewizora). Oczywiście obraz telewizyjny ulega później ciągłej transformacji i wielu udoskonaleniom, jednak zachowuje swoje podstawowe zasady i logikę działania. Ostatecznie telewizja, podobnie jak film i fotografia, pretenduje do statusu medium sztuki bardziej za sprawą dziedziny, jaką jest video art². Telewizja transmituje w czasie rzeczywistym na odległość obrazy i dźwięki oraz buduje związki/relacje pomiędzy miejscami powiązаныmi ze sobą transmisją.

Materialność łączy tylko obrazy fotograficzne czy filmowe, cechą charakterystyczną jest trwałość oraz niezmienność w czasie (przypadkowe zmiany traktowane są jako usterki lub uszkodzenia). Natomiast obrazy elektroniczne mają raczej status wydarzeń. Dzieją się na żywo. Nie tworzą niczego

¹ 07 września 1927 – pierwszy udany przekaz telewizyjny.

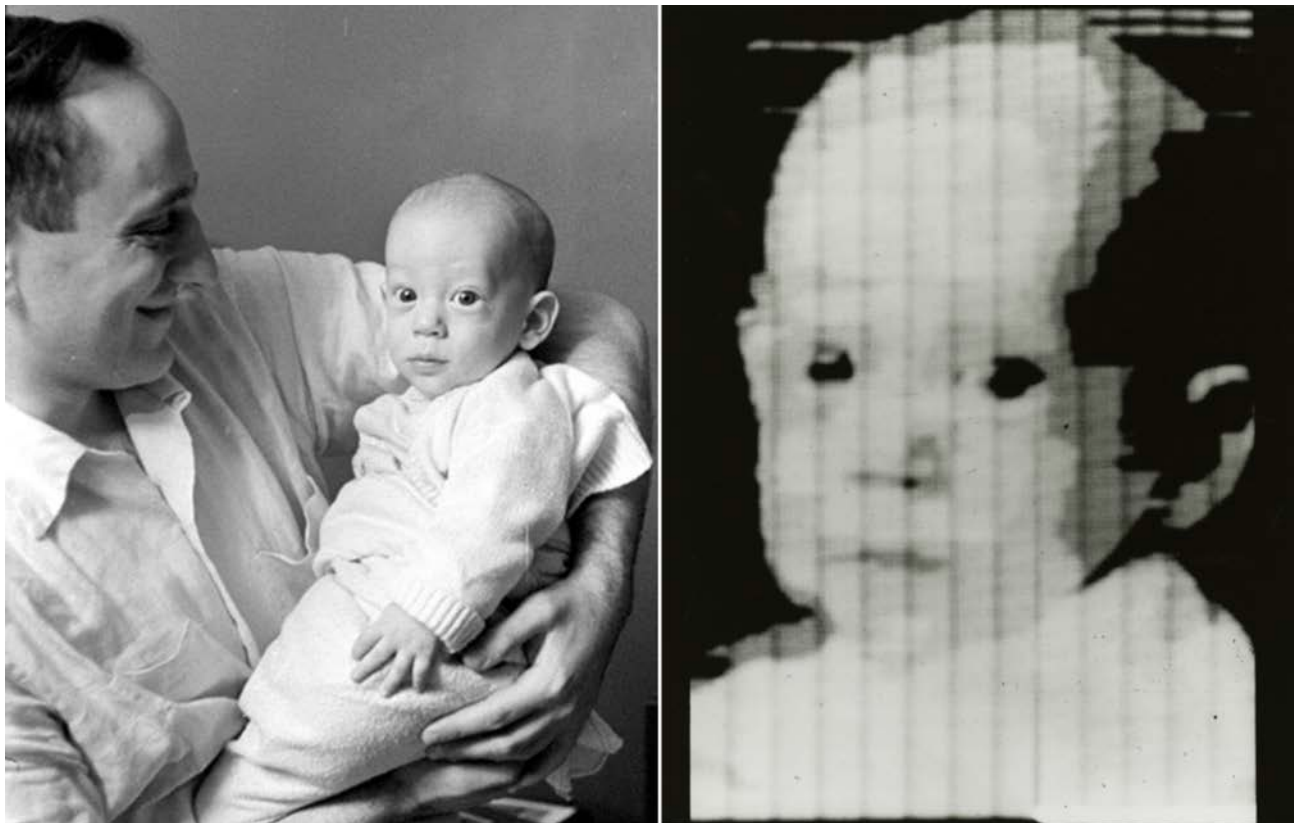
² W roku 1963 Nam June Paik oraz trochę później Wolf Vostell zaprezentowali wystawy, na których obaj posłużyli się jako pierwsi odbiornikami telewizyjnymi. Wydarzenie to przyjęto za początek historii video art. Warto jednak dodać, że praca *Variations Luminodynamiques 1* Nicolasa Schöffera pochodzi z 1961 roku i to właśnie ona rozpoczyna historię sztuki wideo.

Nam June Paik, Exposition of Music – Electronic Television, 1963,
Galeria Parnass, Niemcy



Źródło: <http://www.mediaartnet.org/works/exposition-of-music/images/4/>

Fotografia (lewa strona), na podstawie której został wykonany skan Russella Kirscha (prawa strona)



Źródło: <https://enter21st.com/the-inventor-of-the-pixel-passes-away-on-the-age-of-91/>

stałego, lecz przemijają wraz z chwilą ich prezentacji³. Można zatem stwierdzić, że druga rewolucja w dziedzinie obrazowania odziera obrazy z materialnego istnienia. Obrazy, zamiast funkcjonować jako realne artefakty, stają się wydarzeniami.

Rewolucja cyfrowa

Za przełomowy moment w trzeciej z rewolucji w dziedzinie obrazów uznaje się pierwszy obraz cyfrowy pochodzący ze skanowania autorstwa Russella Kirscha. Wykonał on skan główki trzymiesięcznego syna. Obraz złożony tylko z białych i czarnych pikseli (bez skali szarości) stał się

³ „Obrazy elektroniczne [...] powstają w wyniku kolizji, zderzeń elektronów z powierzchnią ekranu, więc to im należy się miano technologicznej katastrofy obrazów. Obrazom cyfrowym natomiast przypisałbym status obrazów-wykonań. Powiedziałbym, że przysługuje im pewnego rodzaju trwałość, a nie efemeryczność”. R.W. Kluszczyński, *Obrazy nomadyczne i postobrazy. Transformacja, transgresja i hybrydyczność w sztuce nowych mediów*, Łódź 2015, s. 29.

symbolem, a zarazem początkiem obrazowania cyfrowego. Moment skomplikowany w swym procesie, związany ściśle z rozwojem technologii komputerowych.

Obrazy cyfrowe, podobnie jak elektroniczne, cechuje nieistnienie, wydarzeniowość oraz zanikanie ze sfery materialnych artefaktów. Niezależnie jednak od użytej technologii wizualizacji rdzeń cyfrowej obrazowości ma charakter trwały. Podczas rewolucji cyfrowej proces dematerializacji obrazu nadal się pogłębia.

Media cyfrowe charakteryzuje możliwość różnych wykonań tego samego obrazu cyfrowego. Lev Manovich wyszczególnia pięć podstawowych właściwości rozpoznawczych: reprezentację numeryczną, modularność, automatyzację, wariacyjność oraz transkodowanie kulturowe⁴. Każdy obiekt nowych mediów jest zatem liczbą poddawaną przetworzeniu algorytmicznemu, cechuje go modularność, wariacyjność: obrazu cyfrowego nie należy traktować jako pojedynczego istnienia, lecz jako wielość potencjalnych jego realizacji. Kolejną jego właściwością jest generatywność – obraz przestaje odnosić się do rzeczywistości, co oznacza zastąpienie przedstawienia przez prezentację. Obraz przybiera wtedy postać określaną przez Jeana Baudrillarda mianem symulakrum⁵.

Rewolucja interaktywna

Czwarta rewolucja dotyczy interaktywnych artystycznych form obrazowych. Wśród interaktywnych mediów zdecydowanie dominują media cyfrowe. Pojawiają się już w latach 50. XX wieku⁶ i oczywiście udoskonalane są w późniejszych dekadach wraz z prężnym rozwojem nowych technologii i fascynacją nimi. Wirtualne środowiska interaktywne traktują tradycyjną obrazowość w inny sposób niż te opisane powyżej. Oprócz występowania na samym ekranie tuż przed odbiorcą-widzem (jak to miało miejsce do tej pory) otaczają go z wielu stron, angażując dodatkowe zmysły. W ten sposób pozwalają niemal cieleśnie/fizycznie doświadczyć wirtualnej rzeczywistości. Nie dość, że obrazy te nie prezentują niczego poza sobą, to ponadto ulegają manipulacji odbiorcy-widza-użytkownika. Płynnie przechodzą, łącząc się z jego rzeczywistością. Media interaktywne mogą zaistnieć na płaskim ekranie monitora, równie dobrze mogą znaleźć się w przestrzeni wirtualnego środowiska zarządzanego interaktywnie.

⁴ Zob. L. Manovich, *Języki nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2006, s. 91–118.

⁵ Zob. J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005.

⁶ Przykładem jest twórczość Nicolasa Schöffera.

Możemy również zaobserwować wiele przykładów, w których przywołane wyżej typy obrazowości łączą się ze sobą. Obiekty wirtualne w ramach procesów hybrydyzacji przeplatają się z obiektami materialnymi, tworząc autonomiczne środowiska. Zamiast obrazów wydarzeń otrzymujemy zatem obrazy-zadania⁷.

Rewolucja sieci

Poszczególne rewolucje wizualne należy uznać za następujące po sobie zjawiska, wynikające z siebie. Są to następstwa raczej w sensie logicznym, a nie czasowym, ponieważ trudno tutaj o ścisłą chronologię tak skomplikowanego procesu. W dużej mierze są to przecież etapy złożonego toku przemian świata obrazu, dojrzewające w swym zaawansowaniu. Obrazy techniczne przeistoczyły się w elektroniczne, te z kolei – w cyfrowe, a następne nabrały cech interaktywności, aby finalnie poddać się usieciowieniu. Co ważne, kolejne formy obrazowości zachowują właściwości tych poprzednich.

Automatyzacja obrazów przeradzająca się w ich automatyzację, charakterystyczną dla rewolucji technicznej, była uzupełniana o wydarzeniowość nieistniejących obrazów elektronicznych, a następnie także o tryb wykonawczy obrazów cyfrowych. Interaktywność, zachowująca numeryczną trwałość obrazów cyfrowych, wpisała je wszystkie w proces niekończących się transformacji podejmowanych przez użytkowników. Wszystkie one razem utworzyły paradygmat nowej ikonosfery, do którego odwołujemy się obecnie w procesach tworzenia, interpretowania i używania obrazów. Co dodano do tego paradygmatu w wyniku rewolucji sieciowej? Obrazy zostały powiązane w sieci, ale także stały się sieciami⁸.

Gdy myśli się w tym momencie o sieci, nie należy jej zawężać jedynie do sieci internetowej. Oprócz tej można wymienić sieci: ethernetowe, telefoniczne czy geolokacyjne, posługujące się łącznością przewodową lub bezprzewodową. Z kolei w ich obrębie tworzone mogą być następne sieci innego poziomu. Dzięki temu artyści mogą tworzyć prace w przestrzeni wirtualnej, dostępnej

⁷ We współczesnych dyskursach na temat obrazowości autorzy używają określeń: obraz-zadanie, obraz-wydarzenie, obraz-środowisko, obraz-obiekt, obraz-postobraz. Między innymi R.W. Kluszczyński posługuje się tymi terminami.

⁸ R.W. Kluszczyński, *Obrazy nomadyczne i postobrazy. Transformacja, transgresja i hybrydyczność w sztuce nowych mediów*, Łódź 2015, s. 33.

Widok wystawy Les Immatériaux, Centre Georges Pompidou, Paryż,
1985



Źródło: <https://www.e-flux.com/architecture/superhumanity/66879/spatial-thought/>

dla widza/odbiorcy jedynie poprzez połączenie sieciowe, za sprawą łączności z innymi serwerami⁹. Inny sposób odbioru ich prac jest niemożliwy. Przełamanie pewnych barier technologicznych i pojawienie się World-Wide-Web staje się podstawą nowego cyfrowego obrazu. W roku 1994 zorganizowany został przez Bradley University i Peoria Art Guild konkurs dla artystów chcących zaprezentować swoje prace w World Wide Web, w wyniku czego powstała *The Digital Photography Exhibit*. Zdefiniowano wtedy fotografię cyfrową jako dwuwymiarowy obraz, który wykreowany został przez urządzenia optyczne, a następnie „wykończony” w komputerze.

Galerie, muzea czy instytucje, nie tylko kultury, zaczęły bardzo szybko wchłaniać nowe możliwości, jakie oferował internet, i korzystać z nich, ale nie w reakcji na undergroundową wówczas działalność artystów internetowych, lecz raczej w ramach wspólnej akcji, postanawiając docierać do odbiorcy również wirtualnie, za pośrednictwem stron www. Niektóre uczelnie wyższe i akademie stały się miejscem przemiany – internet (wykorzystywany dotąd w celach militarnych i naukowych) zaczęto stosować do celów edukacyjnych i badawczych na polu sztuki. Biblioteki już kilka lat wcześniej przyjęły go w postaci wyłącznie tekstowej (*gopher-sites*).

W 1985 roku jednym z wydarzeń poprzedzających powstanie net art¹⁰ była wystawa w paryskim Centre Georges Pompidou, zatytułowana *Les immatériaux*, której kuratorem był filozof Jean-François Lyotard. Zaproszeni do udziału artyści stworzyli prace za pomocą Minitelu¹¹.

Atrakcyjność nowego medium wynikała również z mocnego przekonania, że wyłonił się właśnie wolny od cenzury i wszelkich ograniczeń, dostępny praktycznie dla każdego sposób dotarcia bezpośrednio do odbiorcy. Net art rozwija się wielokierunkowo, od literatury interaktywnej po spotkania symultaniczne w sieci. Z czasem okazało się również, że działania artystyczne podejmowane w sieci (z biegiem czasu coraz mniej anonimowej) mogą mieć swoje konsekwencje w realnym świecie.

⁹ Linz, Austria, 1995 rok. Na festiwalu Ars Electronica wprowadzony zostaje termin net-art, co wskazuje na nowy etap ewolucji kultury współczesnej.

¹⁰ Termin „net-art” narodził się w 1995 roku i opisywał dziedzinę, którą świat sztuki głównego nurtu w większości ignorował.

¹¹ System wideotekstowy działający w trybie online i dostępny za pośrednictwem linii telefonicznych wprowadzony we Francji w 1982 roku przez France Télécom oraz La Poste.

... co dalej

Rewolucja techniczna wprowadza w świat sztuki maszynę i mechaniczne metody obrazowania, późniejsza rewolucja elektroniczna sprawia, że obraz, dotychczas ugruntowany w materialnym nośniku, przybiera postać sygnału, który wymaga dekodowania, staje się obrazem-wydarzeniem, dosłownie: wydarza się na ekranie monitora. Rewolucja cyfrowa komplikuje sytuację dodatkowo, bowiem dzięki zapisowi w postaci numerycznej obraz zyskuje charakter otwartej partytury podlegającej wykonaniu. Rewolucja interaktywna każe nam myśleć o obrazie-zadaniu, z którym nasza relacja – podobnie jak cała hybrydyczna partycypacyjnie rzeczywistość, w której ma on swoje miejsce – ulega znaczącej przemianie. I wreszcie rewolucja sieciowa, która wydobywa z dzisiejszego obrazu jego wirtualną i zarazem transmedialną naturę¹².

W tym nieustannym procesie ulega zmianie oczywiście również sama estetyka zrewolucjonizowanych obrazów. W porównaniu z obrazami klasycznymi, czyli fotograficznymi i filmowymi, obrazy cyfrowe, interaktywne i sieciowe (choć mają wspólną historię i nadal są doświadczane jako obrazy) mają zupełnie inną charakterystykę oraz inny sposób funkcjonowania. Obraz w rezultacie przestaje być przedstawieniem, staje się środowiskiem lub interfejsem interaktywnego doświadczenia. Znajdujące się obecnie na każdym kroku interaktywne ekrany przenośnych urządzeń, smartfonów czy tabletów oraz ich zawartość pogłębiają ten proces. Tym samym pozbawiają nas, odbiorców, powodów do nazywania zawartości ekranów mianem obrazów. Mimo to w świadomości wielu odbiorców-użytkowników są ciągle doświadczane jako obrazy w tradycyjnym rozumieniu. Prawdopodobnie tylko z powodu przyzwyczajenia, które też będzie słabnąć wraz ze wzrostem świadomości nowych pokoleń.

¹² *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*, red. R.W. Kluszczyński, D. Rode, Łódź 2015, s. 7.

BIBLIOGRAFIA

Baudrillard J., *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005.

Manovich L., *Język nowych mediów*, przeł. P. Cypryański, Warszawa 2006.

Renaud A., *Obraz cyfrowy albo technologiczna katastrofa obrazów*, Kraków 1997.

Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej, red. R. W. Kluszczyński, D. Rode, Łódź 2015.

Zawojski P., *Cyberkultura jako nowy paradygmat kultury medialnej. Rozważania teoretyczne*, w: *Nowa audiowizualność – nowy paradygmat kultury?*, red. E. Wilk, I. Kolasińska-Pasterczyk, Kraków 2008.

Zawojski P., *Cyberkultura. Syntopia sztuki, nauki i technologii*, Warszawa 2010.



inAW Journal

Multidisciplinary Academic Magazine

AGNIESZKA OZGA

**WIZUALNO-DŹWIĘKOWA
OCENA AKUSTYCZNE
ALTERNATYWNYCH
PRZESTRZENI MIEJSKICH
WYZNACZONA ZA POMOCĄ
WSPÓŁCZYNNIKA SPOKOJU**

ABSTRAKT

Zachowanie równowagi pomiędzy tym, co widzimy, i tym, co słyszymy, jest konieczne w każdej z przestrzeni, w jakiej funkcjonuje człowiek. W mieście mamy do czynienia z pewną grupą dźwięków, które przez większość mieszkańców odbierane są jako przeszkadzające w odpoczynku. Dlatego konieczne jest ich maskowanie, a ten rodzaj ingerencji w krajobraz dźwiękowy tworzy akustycznie alternatywne przestrzenie miejskie. Ocena zastosowanych rozwiązań zmieniających krajobraz dźwiękowy powinna być zweryfikowana. Dotychczas stosowane współczynniki spokoju pozwalające na ocenę krajobrazów wizualnego i akustycznego mają swoje ograniczenia. Nie uwzględniają odbioru przestrzeni nocą i nie uwzględniają struktury dźwięku niezależnie od pory dnia. W artykule rozpoczęto dyskusję na temat tego, jak powinien ewaluować współczynnik spokoju, aby możliwe było jego wykorzystanie do oceny zmieniających się na skutek postępu przestrzeni miejskich.

SŁOWA KLUCZE

krajobraz dźwiękowy ; współczynnik spokoju ; przestrzenie miejskie ; przestrzeń ; miasto ; akustycznie alternatywne przestrzenie miejskie

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Wydawca: Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Wydział Architektury Wnętrz

Redakcja: prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, mgr Marika Wato

Opracowanie graficzne: Marika Wato

Fotografia na stronie tytułowej: Agnieszka Ozga / Źródło: archiwum autora

Czasopismo "inAW Journal" powstało dzięki dofinansowaniu w ramach Projektu "Projektowanie Przyszłości - Program Rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018 - 2022"



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



dr hab. inż. Agnieszka Ozga

AGH Akademia Górniczo-Hutnicza w Krakowie

Wizualno-dźwiękowa ocena akustycznie alternatywnych przestrzeni miejskich wyznaczona za pomocą współczynnika spokoju

Wstęp	2
Dyskusja na temat konieczności modyfikacji współczynnika spokoju	8
Zmiana pierwsza – odbiór miasta nocą a odbiór miasta w dzień	8
Zmiana druga – uwzględnienie w modelu struktury dźwięku	10
Podsumowanie	12

Wstęp

We współczesnym mieście mamy do czynienia z kilkoma typami obszarów: mieszkalnym, rekreacyjnym, przeznaczonym na edukację i sport oraz z miejscami, gdzie stali i tymczasowi mieszkańcy pracują. Te przestrzenie w niektórych przypadkach funkcjonują oddzielne, w niektórych przenikają się.

W obszarach mieszkalnych wszyscy oczekują komfortu i spokoju, a to jednoznacznie utożsamiane jest nie tyle z ciszą, ile z przyjaznym krajobrazem dźwiękowym. W obszarach rekreacyjnych¹ stosuje się maskowanie odgłosów miasta: labiryntami, parkowymi instrumentami,

¹ *Audiosfera miasta*, red. R. Losiak, R. Tańczuk, Wrocław 2012.

tubami lub sferami z przyjaznym krajobrazem dźwiękowym, amfiteatrami, podziemnymi muzeami, uchofonami, grającymi rzeźbami, schodami i ławkami.

W przestrzeniach, w których mamy do czynienia z dużą grupą pracowników, wykorzystywane są budynki, które zapewniają odpowiedni komfort akustyczny. Dodatkowo buduje się parki kieszonkowe – miejsca, w których można usiąść, zjeść, odpocząć. Niekiedy jest to czteropiętrowy wodospad, a na poszczególnych poziomach umiejscowione są stoliki i fotele. Czasem konstruuje się tylko fontanny, w których płynąca woda także maskuje odbierane dźwięki, tworząc strefy spokoju.

Maskowanie dźwięków miasta przedstawione powyżej jest pewną próbą ingerencji w krajobraz dźwiękowy poprzez stworzenie akustycznie alternatywnych przestrzeni miejskich.

Współcześnie funkcjonujące przestrzenie powinny i będą się zmieniać. Ingerencja dotyczyć będzie metod gromadzenia energii, wody i innowacyjnych rozwiązań do walki ze smogiem. Zmieni to wizualny i dźwiękowy krajobraz poszczególnych obszarów. Warto zwrócić uwagę na to, aby zmiany nie ingerowały w krajobraz w sposób, który uczyniłby przestrzenie miejskie zbyt trudnymi w odbiorze.

W celu oceny nadchodzących rozwiązań wymagane jest stworzenie współczynników pozwalających na rzetelną weryfikację psycho-akustycznego odbioru danej przestrzeni. Chodzi o zachowanie równowagi pomiędzy tym, co widzimy, i tym, co słyszymy, oraz tym, czego potrzebujemy i co pojawia się w ramach innowacyjnych rozwiązań dedykowanych miastom.

Współcześnie jednym ze współczynników definiujących ocenę/przydatność terenu jest współczynnik spokoju (ang. *Tranquillity Rating*). Współczynnik buduje się w postaci:

$$TS = X \pm \alpha \cdot A_1 \pm \beta \cdot A_2 \pm \dots \pm \omega \cdot A_n \quad (1)$$

gdzie:

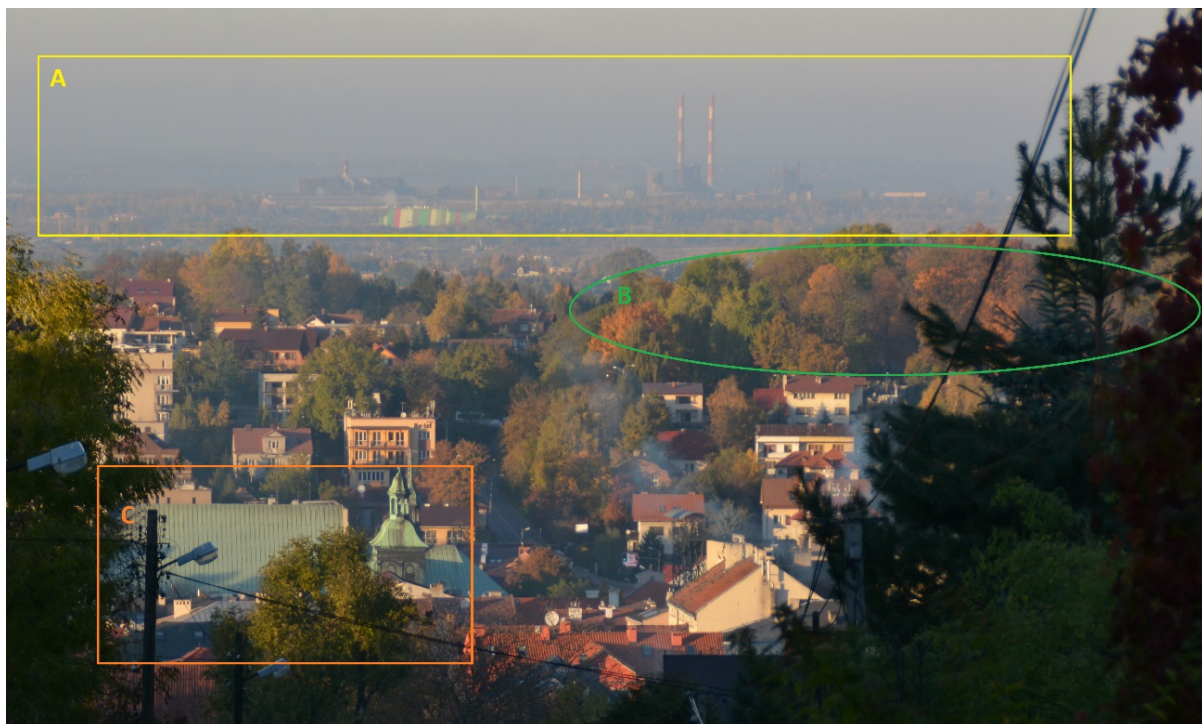
X – pewna stała, podobnie jak pozostałe wskaźniki, wyznaczona na podstawie badań psycho-akustycznych. Do wyznaczania prostej stosuje się analizę regresji.

$A_1, A_2, \dots, A_n$ – socjologicznie uwarunkowane elementy kształtujące postrzeganie spokoju w ściśle określonym miejscu.

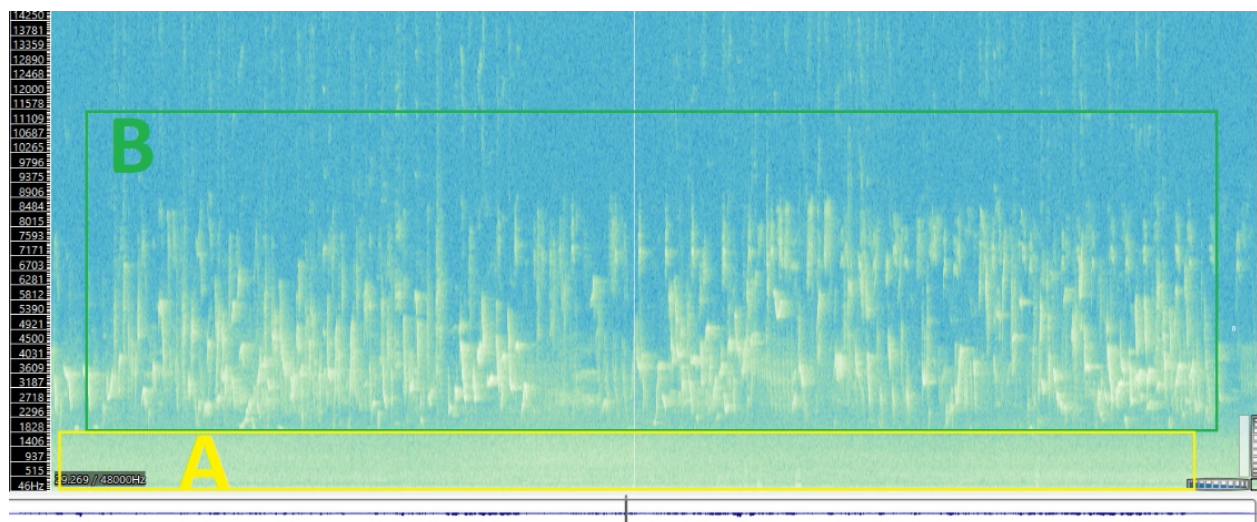
$\alpha, \beta, \dots, \omega$ – kwantyfikatory wpływu każdego z powyższych elementów.

Współczynnik spokoju może zawierać szereg wskaźników, przy czym elementy wizualne i słuchowe odbierane pozytywnie zwiększają współczynnik spokoju, negatywne – zmniejszają (fot. 1, rys.1). Badania² pokazują, że wszystkie elementy w zagospodarowanej przestrzeni, które związane są z naturą, jak na przykład drzewa na fotografii 1, zwiększają współczynnik spokoju. Za cechy naturalne uznano florę, faunę, cechy geologiczne, w tym kamienne mury i wodę. Wkomponowane w naturę elementy architektoniczne również będą wpływać na zwiększenie współczynnika. Wszystko, co związane jest z infrastrukturą przemysłową czy drogami w krajobrazie, obniża współczynnik spokoju.

² R.J. Pheasant, K.V. Horoshenkov, G.R. Watts, *Tranquillity rating prediction tool (TRAPT)*, „Acoustics Bulletin”, 2010, No. 35 (6), pp. 18–24.



Fot. 1. Widok na Nowa Hutę i na Wieliczkę ze Stoku pod Baranem. Fragmenty zdjęcia zaznaczone jako obszary B i C stanowią elementy naturalne i architekturę wkomponowaną w naturę, zwiększające pozytywny odbiór przestrzeni. Fragment infrastruktury Huty im. Tadeusza Sendzimira zaznaczony jako obszar A negatywnie wpływa na odbiór przestrzeni.



Rys. 1. Spektrogram z dźwięków zarejestrowanych w Puszczy Niepołomickiej wiosną 2018 roku. Na spektrogramie za pomocą prostokąta oznaczonego literą A zostały zaznaczone odgłosy pochodzące z autostrady – negatywnie wpływające na odbiór krajobrazu dźwiękowego. Zielonym prostokątem opisanym literą B zaznaczono śpiew ptaków zwiększający pozytywny odbiór krajobrazu dźwiękowego. Odgłosy natury nie maskują odgłosów pochodzących z transportu.

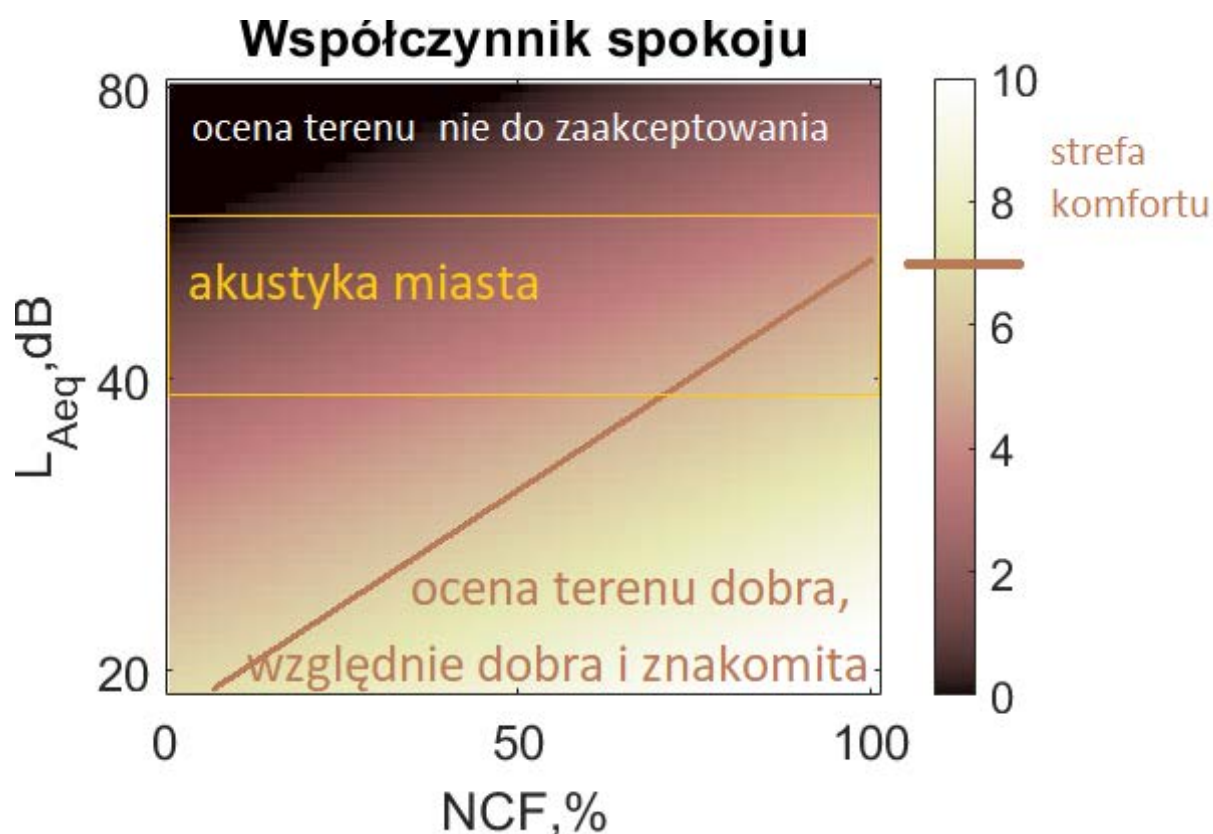
Współcześnie stosowany model³ oceniający wizualny i akustyczny krajobraz uwzględnia równoważny poziom dźwięku A w ciągu dnia (od 7.00 do 19.00) oraz współczynnik procentowy NCF (0–100), którego zadaniem było określenie, w jakim stopniu przestrzeń jest wypełniona przez naturę oraz przez architekturę współgrającą z naturą.

$$TR = 9.68 + 0.041 NCF - 0.146 L_{Aeq} + MF \quad (2)$$

MF jest czynnikiem moderującym pozwalającym na dodawanie elementów wpływających pozytywnie lub negatywnie na odbiór danej przestrzeni. Jego wpływ oceniany jest na ± 1 punktu.

³ R.J. Pheasant, K.V. Horoshenkov, G.R. Watts, *Tranquillity rating prediction tool (TRAPT)*, „Acoustics Bulletin”, 2010, No. 35 (6), pp. 18–24.

Współczynnik spokoju określany jest na skali od 0 do 10 (rys. 2). Ocena terenu została sklasyfikowana następująco: poniżej 5 – nie do zaakceptowania; od 5 do 6 – do zaakceptowania; od 6 do 7 – względnie dobra; od 7 do 8 – dobra; dla 8 i więcej – znakomita.



Rys. 2. Współczynnik spokoju w funkcji równoważnego poziomu dźwięku L_{Aeq} i współczynnika NCF, którego zadaniem było określenie, w jakim stopniu przestrzeń jest wypełniona przez naturę oraz przez architekturę współgrającą z naturą

Wyrażeniem (2) scharakteryzowano zarówno obszary miejskie, jak i wiejskie, i to chyba jest podstawową przeszkodą do stosowania go w celu oceny projektów modernizacji przestrzeni miejskiej. Przy zaprojektowanym modelu opisanym równaniem (2) w mieście nie istnieje możliwość uzyskania wartości lepszej niż do zaakceptowania (rys. 2), co nie do końca oddaje rzeczywistość.

Jeśli strefa komfortu dla człowieka powinna charakteryzować się współczynnikiem TR powyżej 7, to według modelu (2) należałoby obniżyć poziom dźwięku do 32 dB przy 50% NCF. Przy 100% NCF poziom dźwięku nie może przekraczać 40 dB. Wartości 30–40 dB są trudne do uzyskania w mieście. Rozmowa w kawiarni jest na poziomie 60 dB, co nawet przy 100% NCF daje $TR=5,02 + 1p$ za MF. Dlatego też konieczna wydaje się zmiana modelu.

Dyskusja na temat konieczności modyfikacji współczynnika spokoju

Urealnieniem odbioru przestrzeni miejskiej miał być współczynnik MF. Kierunek, w którym badacze rozbijają MF na czynniki charakterystyczne dla danego miejsca dla użytkowników danej przestrzeni, nie pozwala jednak na uogólnienia. Trudno porównywać analizy przeprowadzone w Pizie z przestrzenią miejską Krakowa, Wieliczki czy Nowej Huty. Miasta te mają inny charakter, inaczej zorganizowany transport, inne parki miejskie, różną infrastrukturę przeznaczoną dla turystów. Ponadto obszar badań nad MF skupia się na tym, co jest dostępne tu i teraz. Nie odnosi się do modernizacji, jaka nastąpi wraz z postępem technicznym i zmianami klimatycznymi w nadchodzącym dziesięcioleciu.

Zmiana pierwsza – odbiór miasta nocą a odbiór miasta w dzień

Należałoby rozpocząć dyskusję na temat oceny współczynnika spokoju nocą⁴. Według raportu WHO⁵ jeden na pięciu Europejczyków jest regularnie narażany w nocy na poziomy dźwięku znacząco osłabiające zdrowie⁶. Obszary mieszkalne w mieście powinny być projektowane w sposób, który pozwoli na ochronę użytkowników. W tym wypadku należy pracować nad rozwiązaniami obniżającymi poziomy dźwięku.

⁴ R.J. Pheasant, K.V. Horoshenkov, G.R. Watts, *Tranquillity rating prediction tool (TRAPT)*, „Acoustics Bulletin”, 2010, No. 35(6), pp. 18–24.

⁵ B. Berglund, Birgitta, Lindvall, Thomas, Schwela, Dietrich H & World Health Organization. *Occupational and Environmental Health Team*, 1999, Guidelines for community noise. World Health Organization. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/66217>

⁶ A. Lipowczan, *Akustyka ciszy*, „Bezpieczeństwo Pracy. Nauka i Praktyka”, 2019, nr 5 (572), s. 6–10.

Obszary rekreacyjne z kolei wymagają innego zdefiniowania współczynnika NCF. Nocą w mieście znaczenie ma oświetlenie danej przestrzeni (rys. 3.), co dotychczas nie zostało uwzględnione w modelu. Odbiór tej samej przestrzeni nocą i dniem jest tak różny, że nie powinno się go definiować tym samym współczynnikiem.



Rys. 3. Projekt Alsos, który powstał w trakcie międzyuczelnianych warsztatów Nowa Przestrzeń, zrealizowanych w dniach od 26 do 29 listopada 2018 roku. Studenci pracowali nad propozycją zmian, jakie powinny mieć miejsce w Krakowie na trasie Mateczny–Borek Fałęcki. Autorami projektu są Karolina Motak i Paulina Habura (Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie, Wydział Architektury Wnętrz), Marta Bil i Sanara Słojewska (Politechnika Krakowska, Wydział Architektury), Julia Idczak (Akademia Górniczo-Hutnicza, specjalność inżynieria akustyczna), Karol Piotrowski (Uniwersytet Jagielloński, Instytut Socjologii).

Zmiana druga – uwzględnienie w modelu struktury dźwięku

Dodatkowo krajobraz dźwiękowy może być kształtowany poprzez źródła dźwięku. Trudność badań tego typu polega na tym, że te same dźwięki przez pewną grupę słuchaczy odbierane jako negatywne dla innej grupy słuchaczy mogą być neutralne.

W związku z tym, że wyestymowana w analizie regresji przez badaczy zależność $0,146L_{DAY}$ nie zawiera rozróżnienia na dźwięki odbierane negatywnie i te, które są dźwiękami skutecznie i pozytywnie maskującym niekorzystny klimat akustyczny⁷, dla miast (i tylko dla miast) można byłoby rozważyć następującą modyfikację modelu:

$$TR = 9,68 - 0,00146 L_{Aeq} (100 - SC * f(L_{Aeq})) + 0,041 NCF + MF \quad (3)$$

gdzie SC (w skali od 0 do 100) to współczynnik zawierający informację, jaki procent krajobrazu dźwiękowego stanowią dźwięki odczytywane przez mieszkańców jako przyjazne.

Tworząc funkcję $f(L_{DAY})$, uwzględnić należy następujące progi⁸:

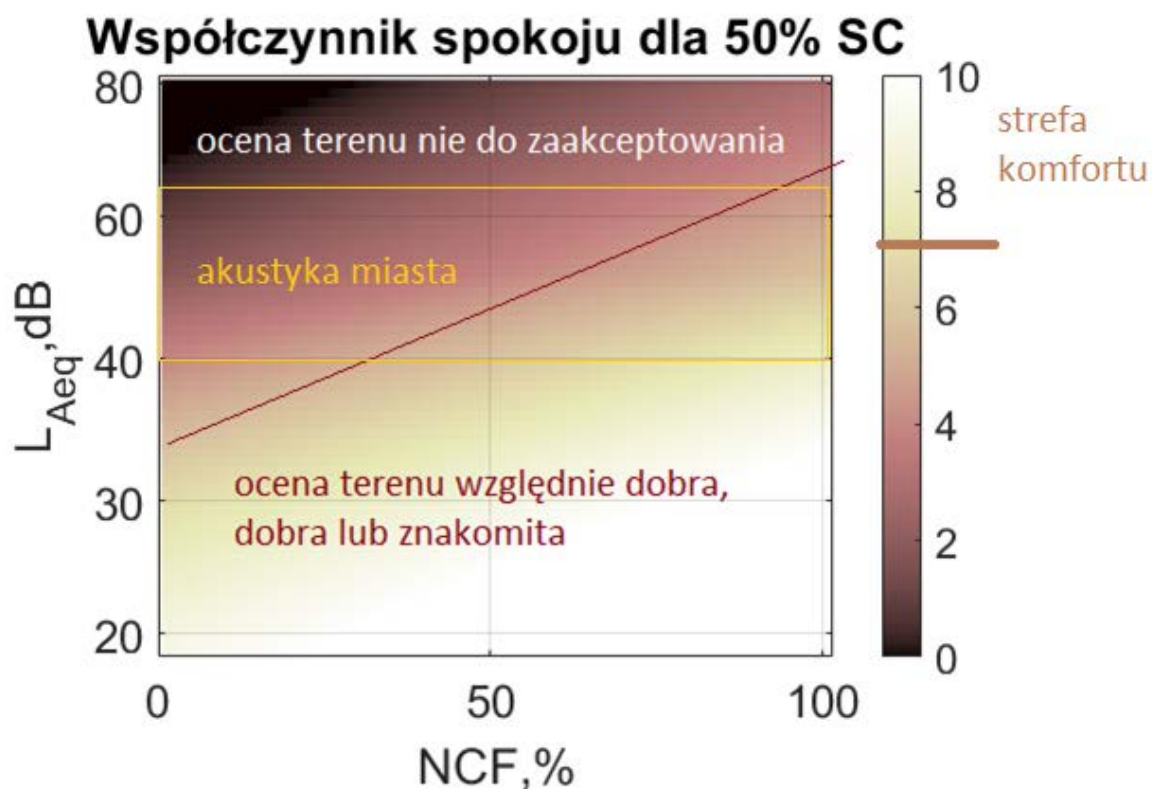
- 20 dB to poziom dźwięku, który jest możliwy do uzyskania nocą w parku⁹, w którym nie ma innych źródeł dźwięków poza tymi, które są w naturze; trudno o takie miejsca w przestrzeni miejskiej;
- przy 70 dB zaczyna się poziom szkodliwy dla zdrowia, mający ujemny wpływ na wydajność pracy, jest to też poziom, który występuje na ruchliwej ulicy;
- powyżej 35 dB zaczyna się ujemny wpływ poziomu dźwięku na organizm ludzki;
- 55–60 dB to rozmowa pomiędzy ludźmi, 50dB to poziom dźwięku występujący biurach lub restauracjach.

⁷ P. Kleczkowski, *Percepcja dźwięku*, Kraków 2013.

⁸ A. Ozga, *Scientific ideas included in the concepts of bioacoustics, acoustic ecology, ecoacoustics, soundscape ecology, and vibroacoustics*, „Archives of Acoustics”, 2017, vol. 42, No. 3, pp. 415–421.

⁹ J. Wiciak, D. Mleczko, A. Ozga, G. Wszolek, J. Wierzbicki, J. Piechowicz, P. Małecki, *Quietness in the soundscape of the Białowieża National Park*, „Acta Physica Polonica A”, 2015, vol. 128, No. 1A, pp. A-79–A-84.

Przykładowo liniowa zależność o ujemnym współczynniku kierunkowym charakteryzującym to, że im większe L_{Aeq} , tym mniejszy jest wpływ dźwięków przyjaznych, zmieniłaby strukturę rozkładu na obszary przyjazne i nie do zaakceptowania w sposób pokazany na rysunku 4.



Rys. 4. Zmodyfikowany współczynnik spokoju po uwzględnieniu struktury dźwięku w funkcji równoważnego poziomu dźwięku L_{Aeq} i współczynnika NCF, którego zadaniem było określenie, w jakim stopniu przestrzeń jest wypełniona przez naturę oraz przez architekturę współgrającą z naturą.

Wprowadzenie liniowej zależności do struktury dźwięku SC urzeczywistniło odbiór przestrzeni miejskiej. W otoczeniu, które uznamy za naturalne lub za współgrające z naturą, przy krajobrazie dźwiękowym zawierającym przyjazne dźwięki, współczynnik TR równy 7 i wyższy niż 7 obejmuje

tereny, które dotychczas były niesłusznie sklasyfikowane jako nie do zaakceptowania. Im więcej dźwięków przyjaznych maskujących wprowadzimy w przestrzeń współczesnego miasta, tym łagodniejszy, choć ciągle niezwykle ważny, będzie wpływ NCF na odbiór danej przestrzeni.

Podsumowanie

Współcześnie funkcjonujące modele wykorzystywane do oceny wizualno-akustycznej przestrzeni miejskiej są nieadekwatne do tego, w jaki sposób odbierana jest dana przestrzeń przez jej użytkowników. Modele dla miast powinny ewaluować¹⁰, odpowiadając na trend o nazwie *placemaking*. Jest to koncepcja kształtowania przestrzeni publicznej tak, by nieustannie ewoluowała, dostosowując się do potrzeb i zmian wynikających z reakcji na rozwiązywanie problemów z zanieczyszczeniem powietrza czy też rozwojem alternatywnej energetyki. Przy tego rodzaju nadchodzących zmianach będzie konieczna ingerencja w krajobraz dźwiękowy poprzez maskowanie dźwięków nieprzyjaznych dźwiękami odbieranymi jako pozytywne. W ten sposób możliwe będzie kreowanie akustycznie alternatywnych przestrzeni miejskich.

¹⁰ J. Wiciak, D. Mleczko, A. Ozga, G. Wszolek, J. Wierzbicki, J. Piechowicz, P. Małecki, *Quietness in the soundscape of the Białowieża National Park*, „Acta Physica Polonica A”, 2015, vol. 128, No. 1A, pp. A-79–A-84; *Alternatywne przestrzenie publiczne: Mateczny–Borek Fałęcki: przyszłość dźwięku w mieście*, red. B. Gibała-Kapecka, T. Kapecki, A. Ozga, K. Czajczyk, D. Mleczko, J. Wierzbicki, M. Nóżka, A. Lyn, J. Idczak, K. Juros, D. Wójcik, Kraków 2019.

BIBLIOGRAFIA

Alternatywne przestrzenie publiczne: Mateczny–Borek Fałęcki: przyszłość dźwięku w mieście, red. Beata Gibała-Kapecka, Tomasz Kapecki, Agnieszka Ozga, Kaja Czajczyk, Dominik Mleczo, Jacek Wierzbicki, Marcjanna Nóżka, Aleksandra Lyn, Julia Idczak, Klara Juros, Daria Wójcik, Kraków 2019.

Audiosfera miasta, red. Robert Losiak, Renata Tańczuk, Wrocław 2012.

Ipsen Detlev, *The urban nightingale or some theoretical considerations about sound and noise*, [w:] *Soundscape Studies and Methods*, ed. Helmi Järviluoma, Gregg Wagstaff, Helsinki 2002 (The Finnish Society for Ethnomusicology Publ., no. 9; Univ. of Turku, Dept. of Art, Literature and Music Series, Series A51), pp. 185–197.

O dźwięku, akustyce i hałasie w przestrzeni miasta, red. Agnieszka Ozga, Beata Gibała-Kapecka, Tadeusz Kamisiński, Tomasz Kapecki, Kraków 2019.

Kleczkowski P., *Percepcja dźwięku*, Kraków 2013.

Lipowczan A., *Akustyka ciszy*, „Bezpieczeństwo Pracy. Nauka i Praktyka”, 2019, nr 5 (572), s. 6–10.

Ozga Agnieszka, *Scientific ideas included in the concepts of bioacoustics, acoustic ecology, ecoacoustics, soundscape ecology, and vibroacoustics*, „Archives of Acoustics”, 2017, vol. 42, No. 3, pp. 415–421.

Pheasant Robert J., Horoshenkov Kirill V., Watts Greg R., *Tranquillity rating prediction tool (TRAPT)*, „Acoustics Bulletin”, 2010, No. 35(6), pp. 18–24.

Wiciak J., Mleczo D., Ozga A., Wszółek G., Wierzbicki J., Piechowicz J., Małecki P., *Quietness in the soundscape of the Białowieża National Park*, „Acta Physica Polonica A”, 2015, vol. 128, No. 1A, pp. A-79–A-84.



inAW Journal
Multidisciplinary Academic Magazine

PAWEŁ ŻELICHOWSKI

PRZESTRZENIE INTERAKCJI

ABSTRAKT

Wykorzystanie elementów interaktywnych stworzonych dzięki możliwościom, jakie dają nowe technologie, silnie oddziałuje na najbliższe otoczenie człowieka. W niniejszym artykule pojawiają się rozważania dotyczące interaktywnych funkcji wykorzystywanych w architekturze oraz sztuce użytkowej. Działania interaktywne często kojarzone są jedynie z elektroniką, podczas gdy może ona przejawiać się zarówno w relacjach międzyludzkich, jak i na linii człowiek – przestrzeń – obiekt. Według kulturoznawców interaktywność to wzajemne oddziaływanie na siebie dwóch stron, podczas którego powinno dochodzić do powstania nowych znaczeń. Tego typu działania przekształcają pasywną postawę ich odbiorcy, aktywując go i czyniąc aktywnym uczestnikiem. Tego typu zjawiska medioznawcy określają jako kulturę konwergencji. Pierwszy rozdział artykułu dotyczy interaktywności, która ściśle wiąże się z komunikacją. Pojęcie to oznacza wzajemne oddziaływanie na siebie co najmniej dwóch komunikujących się jednostek. Tego typu wymiana może następować za pomocą różnych mediów technologicznych lub manualnych działań w relacji człowiek – otoczenie. Przedstawiony został tutaj chronologiczny zapis ewolucji dotyczącej interaktywnych rozwiązań powiązanych ze sztuką użytkową. Kolejny rozdział odnosi się do architektury wyposażonej w zdolności obliczeniowe, zaawansowaną technologię elektroniczną, mechaniczną i materiałową, dzięki czemu może ona wchodzić w interakcję z człowiekiem i jego bezpośrednim otoczeniem.

Jako pionierskie przykłady tego typu rozwiązań zaprezentowane zostały obiekty tworzone w nurcie stylu hi-tech. Opisane zostały obiekty autorstwa Richarda Buckminstera Fullera, Cedrica Price'a, Charlesa Eastmana, Renzo Piano, Richarda Rogersa, Normana Fostera, Davida Fishera oraz Zahy Hadid. Zaprezentowane przykłady świadczą o tym, że architektura wyposażona w interaktywne elementy powinna służyć człowiekowi i ułatwiać mu życie oraz egzystować w zgodzie ze środowiskiem.

SŁOWA KLUCZE

interakcje ; interaktywność ; kultura konwergencji ; organizowanie ; strukturyzowanie, ; zapamiętywanie ; dziedziczenie ; akcja i reakcja ; uczestnictwo ; działania nietrywialne

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](#).

Wydawca: Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Wydział Architektury Wnętrz

Redakcja: prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, mgr Marika Wato

Opracowanie graficzne: Marika Wato

Fotografia na stronie tytułowej: [Markus Spiske](#) / [Pexels](#)

Czasopismo "inAW Journal" powstało dzięki dofinansowaniu w ramach Projektu "Projektowanie Przyszłości - Program Rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018 - 2022"



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



dr Paweł Żelichowski

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

Przestrzenie interakcji

Interaktywność w odniesieniu do sztuki użytkowej	2
Architektura jako medium interakcji	10

Interaktywność w odniesieniu do sztuki użytkowej

Działania interaktywne często kojarzone są jedynie z elektroniką, podczas gdy może ona zachodzić zarówno w relacjach międzyludzkich, jak i na linii człowiek – przestrzeń – obiekt. Według kulturoznawców interaktywność to wzajemne oddziaływanie na siebie dwóch stron, podczas którego powinno dochodzić do powstania nowych znaczeń. Trafną definicję przytaczają Joke Brouwer i Arjen Mulder: „Interakcja charakteryzuje każde istnienie. Ciała i przedmioty tworzą połączenia, formę sieci i następnie, za sprawą interakcji, dokonuje się organizowanie, strukturyzowanie, zapamiętywanie i dziedziczenie. Interakcja często postrzegana jest jako proces akcji i reakcji pomiędzy już istniejącymi ciałami i przedmiotami, ale jest to zbyt zawężające spojrzenie. Interakcja skłania ciała i przedmioty do zmian i powstawania wariacji. Interakcja nie jest deformowaniem istniejących form, ale raczej dodatkową informacją, informowaniem, tworzeniem się form”. Sformułowanie pochodzi z publikacji powstałej przy okazji Dutch Electronic Art Festival w 2007 r., zatytułowanej *Interact or Die!*¹. Istotna jest definicja kultury konwergencji, która dotyczy czynnego udziału człowieka w zdarzeniach wywołanych poprzez oddziaływanie na siebie systemów medialnych, np. internetu lub telewizji. Koncepcję konwergencji przedstawia Henry Jenkins w książce *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*² i opisuje ją jako aktywne

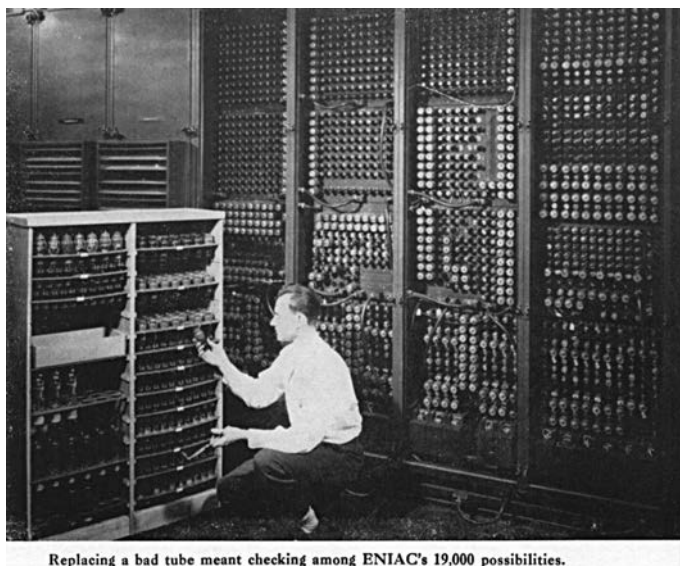
¹ P. Zawojski, *Dokąd zmierza sztuka nowych mediów. DEAF i Ars Electronica 2007*, „Opcje” 2007, nr 3.

² H. Jenkins, *Kultura konwergencji. Zderzenie starych i nowych mediów*, tłum. M. Bernatowicz, M. Filiciak, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, 2007.

uczestnictwo w wydarzeniach kulturalnych i politycznych poprzez specjalnie zaprojektowane przestrzenie. Dotyczy to sytuacji, w których odbiorca nie przybiera jedynie postawy pasywnej, lecz uczestniczy w przygotowanym dla niego procesie i staje się równocześnie twórcą i indywidualnym interpretatorem.

W niniejszym artykule zaprezentowany zostanie przekrój historyczny dotyczący pojawienia się pojęcia interaktywności związanej ze sztuką użytkową. Postęp rozwiązań technologii informatycznej i komunikacyjnej wzmacnia interakcję. Oprócz prostych rozwiązań elektronicznych stosuje się urządzenia, których działanie oparte jest na systemie komputerowym. Mowa tutaj o wszelkiego rodzaju ekranach dotykowych, okularach wirtualnej rzeczywistości, stołach multimedialnych, czujnikach ruchu, urządzeniach mobilnych lub wieloelementowych zestawach multimedialnych. Użytkownicy czasem nie zdają sobie z tego sprawy, kiedy świat realny zaczyna łączyć się ze światem wirtualnym. Człowiek zaczyna funkcjonować w cyberprzestrzeni, czyli w iluzji świata rzeczywistego stworzonej dzięki sieci internetowej i urządzeń informatycznych.

Fot. 1 ENIAC. Źródło: ENIAC, <https://pl.wikipedia.org/wiki/ENIAC> (dostęp 26.04.2019)



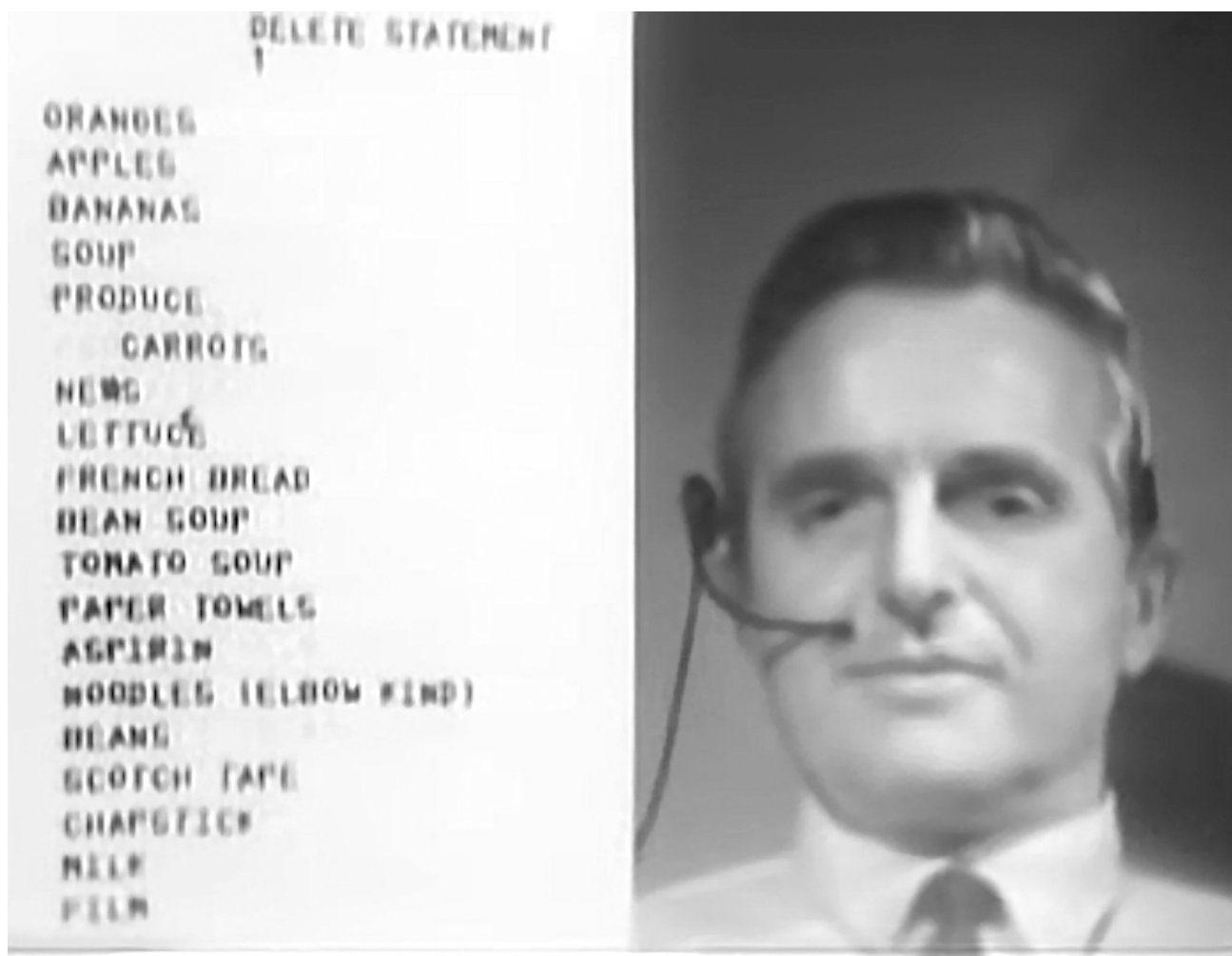
Na wstępie rozważań dotyczących źródeł interaktywności związanej z multimediami należy wspomnieć o pierwszych komputerach. Do 1975 za pierwszą na świecie taką jednostkę uznawany był ENIAC (od ang. *Electronic Numerical Integrator And Computer* – Elektroniczny, Numeryczny Integrator i Komputer)³. Został skonstruowany przez J.P. Eckerta i J.W. Mauchly'ego w latach 1943–1945 na Uniwersytecie Pensylwanii w USA. Pierwszy egzemplarz zajmował 140 m² i służył głównie do obliczeń balistycznych, prognozy pogody, obliczeń związanych z wytwarzaniem broni jądrowej lub badania promieniowania kosmicznego.

Fot. 2 Cyberprzestrzeń. Kadr z filmu *Mr. Robot*. Źródło: <https://www.filmweb.pl/serial/Mr.+Robot-2015-733795> (dostęp 26.04.2019)



³ ENIAC, <https://pl.wikipedia.org/wiki/ENIAC> (dostęp 26.04.2019).

Fot. 3 Douglas Engelbart podczas konferencji The Mother of All Demos. Źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=yJDv-zdhzMY&t=652s> (dostęp 26.04.2019)



Aktualnie prowadzone są ustalenia, czy innego tego typu rozwiązania nie powstały wcześniej np. ABC (od ang. *Atanasoff-Berry Computer*) zbudowany również w USA, w Iowa State University, Colossus w Wielkiej Brytanii⁴ lub niemieckie maszyny Konrada Zuse⁵. Nie będę zagłębiał się w inne odkrycia historyczne jak np. pierwszy kalkulator z 1878 roku zbudowany przez hiszpańskiego wynalazcę Ramóna Vereę, ponieważ idąc tym torem, możemy dojść do mylnego wniosku, że przy użyciu większości odkryć związanych z elektroniką zachodzi interakcja z człowiekiem.

⁴Colossus, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Colossus> (dostęp 26.04.2019).

⁵ Konrad Zuse, https://pl.wikipedia.org/wiki/Konrad_Zuse (dostęp 26.04.2019).

W rozumieniu definicji interaktywności podanej na początku rozdziału nie każdy sprzęt elektroniczny jest interaktywny. Nie zawsze tego typu wynalazki można uznać za początki rozwiązań interaktywnych jedynie dlatego, że są w stanie odpowiedzieć na komunikat wysyłany przez człowieka. Aby odejść od podobnych porównań, medioznawcy używają określenia działań „nietrywialnych”, w wyniku których relacja człowiek – maszyna przyczynia się do powstania nowych znaczeń⁶. Istotą interaktywności jest aspekt kulturowy, który wywołuje u człowieka pewien rodzaj zaskoczenia lub uczestnictwa w procesie odkrywczym. Medioznawca Henry Jenkins określa współczesną kulturę jako partycypacyjną, łączącą ze sobą wiele mediów, które biorą udział w procesie dążącym do celu, innego niż jedynie możliwości technologiczne⁷.

Geneza współczesnych rozwiązań multimedialnych sięga do hipisowskich lat 60. Podczas gdy w Kalifornii rozwijała się popkultura propagująca wolność seksualną i swobodę zażywania narkotyków, równocześnie w środowisku entuzjastów nowych technologii powstawały futurystyczne wizje komputera osobistego. Ówczesne wizje w dzisiejszych czasach są już codziennością. W 1968 roku podczas konferencji w San Francisco Douglas Engelbart po raz pierwszy zaprezentował podgląd systemu komputerowego złożonego z okien, hipertekstów, linków oraz dający możliwość wideokonferencji. Konferencja została zarejestrowana i nazwana „The Mother of All Demos”, stała się inspiracją dla takich firm jak Xerox lub Apple.

Wszystkie zademonstrowane elementy stały się podstawą światowego procesu tworzenia e-maili, aplikacji typu Skype oraz przeglądarek podobnych do Google. Uczestnicy spotkania stwierdzili, że Engelbart jest pod wpływem narkotyków, zwłaszcza, że całą prezentację obsługiwał za pomocą ręcznego kontrolera, który nazywał „myszą”. Oskarżenia nie brały się znikąd, ponieważ w tamtych czasach Engelbart bronił stwierdzenia, iż LSD jest substancją korzystnie wpływającą na umysł człowieka. Prawdopodobnie nie bez takiego wspomagania powstała współczesna mysz, która została opatentowana w 1970 roku. Engelbart nigdy nie otrzymał dużych korzyści z tego tytułu, jego wynalazek wyprzedził ówczesne możliwości, patent wygasł w 1987 roku, a następnie Stanford Research Institute odsprzedał firmie Apple licencję za ok. 40 tys. dolarów. Engelbart wraz z własnym zespołem działającym pod nazwą Augmentation Research Center pracował nad ideą

⁶ M. Filiciak, A. Tarkowski, *Alfabet nowej kultury. I jak interaktywność*, <https://www.dwutygodnik.com/artykul/362-alfabet-nowej-kultury-i-jak-interaktywnosc.html> (dostęp 26.04.2019).

⁷ H. Jenkins, *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*, revised edition, New York University Press, 2008.

komputera osobistego oraz prowadził badania nad komunikacją za pomocą wirtualnej sieci ARPANET, która stała się prekursorem Internetu. Dążył do tego, by stworzyć komputer obsługiwany przez człowieka przy pomocy ekranu. Prace dotyczące grafiki interfejsu użytkownika stały się podstawą do stworzenia systemów operacyjnych Apple Macintosh i Microsoft Windows dopiero w latach 80. i 90.

W 2017 roku w Londyńskim The Design Museum powstała wystawa pt. „California: Design Freedom”⁸, która odpowiada na pytanie: jak Kalifornia zdobyła tak silny wpływ na współczesny design? Wystawa przedstawia, w jaki sposób idee kontrkultury z lat 60. przekształciły się w kulturę

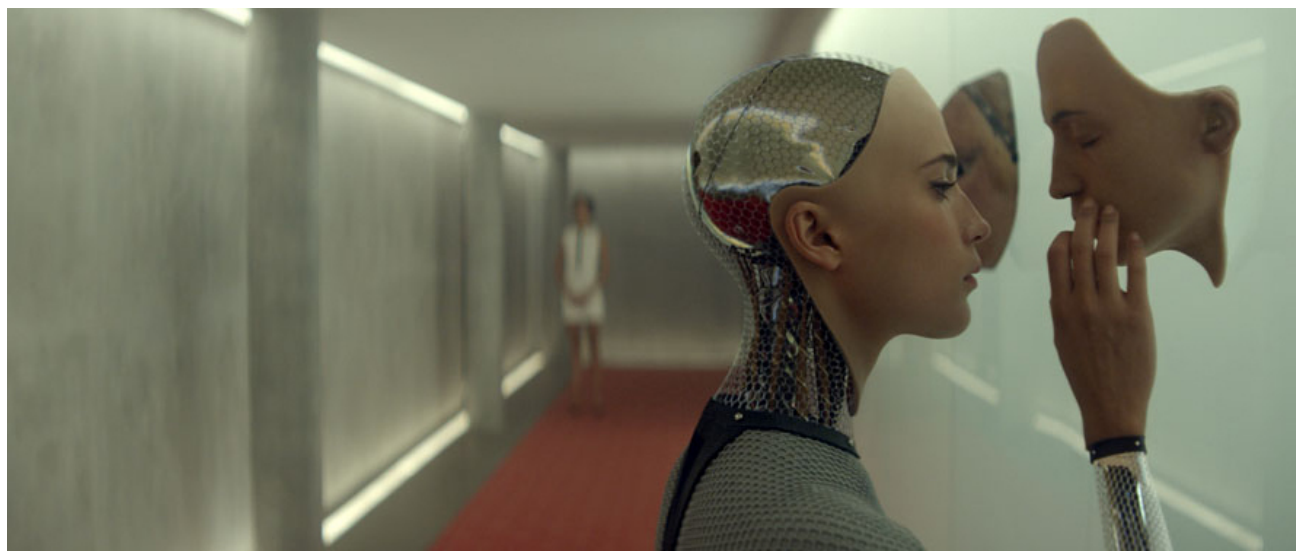
Fot. 5 Komputer osobisty Apple Macintosh, 1984 rok. Źródło: <https://designmuseum.org/exhibitions/california-designing-freedom/make-what-you-want> (dostęp 26.04.2019)



⁸ *California: Design Freedom*, <https://designmuseum.org/exhibitions/california-designing-freedom> (dostęp 26.04.2019).

nowych technologii w Dolinie Krzemowej i jak kalifornijskie wzornictwo stało się globalnym fenomenem. Kurator wystawy Justin McGurin w ten sposób komentuje wystawę: „Myśląc o kalifornijskim wzornictwie, mamy na myśli Charlesa i Raya Eamsów w odniesieniu do modernizmu połowy XX wieku. Podczas wystawy chcieliśmy skupić się na tym, co było dalej, i pokazać, jak ruch hippisowski w połączeniu z kulturą hackerów rozwinął narzędzia osobistego wyzwolenia”⁹. Pomysły, nad którymi pracowali Douglas Engelbart, Steve Jobs lub Steve Wozniak, ugruntowały współczesny wygląd interfejsu komputera osobistego. To dzięki nim obsługa urządzenia jest intuicyjna, wygląd dokumentów przypomina białą kartkę papieru, ekran startowy przywodzi na myśl blat biurka, natomiast niepotrzebne dokumenty z łatwością można usunąć przez przeciągnięcie ich do ikony wyglądającej jak kosz na śmieci. Wszystkie rozwiązania, nad którymi pracowali programiści i projektanci z Doliny Krzemowej, przenoszą nas w sferę cyberprzestrzeni.

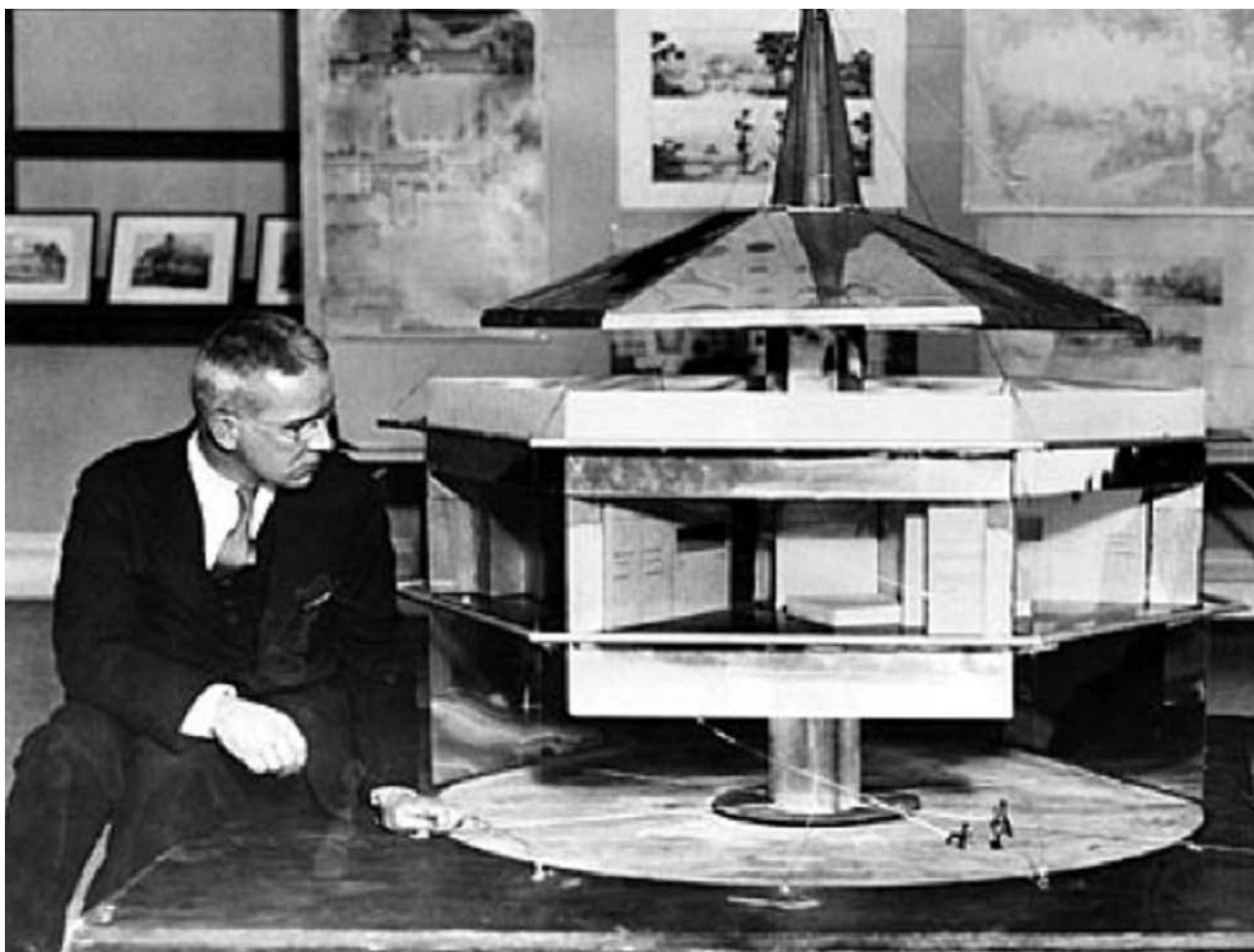
Fot. 6 Sztuczna inteligencja. Kadr z filmu Ex Machina. Źródło: <https://www.filmweb.pl/film/Ex+Machina-2015-686419> (dostęp 26.04.2019)



Mówiąc o wszelkiego rodzaju sprzętach elektronicznych obsługiwanych przez wbudowany układ scalony, używamy ogólnego słowa multimedia. Określenie to oznacza urządzenia przekazujące informacje w postaci połączonych ze sobą zapisów dźwiękowych lub wizualnych. Znaczenie tego

⁹ *Designers on acid: the tripping Californians who paved the way to our touchscreen world*, <https://www.theguardian.com/artanddesign/2017/may/11/design-museum-california-designing-freedom-tech-design> (dostęp 26.04.2019).

Fot. 7 Richard Buckminster Fuller i jego Dymaxion House z 1927 roku. Źródło: <https://pl.pinterest.com/pin/112308584430763723/>



słowa pochodzi od łacińskich multum i medium. Aktualne rozwiązania technologiczne pozwalają na swobodne łączenie obrazu z dźwiękiem, niekiedy nawet z zapachem lub smakiem. Wszystkie te połączenia mają na celu lepsze dostarczenie informacji odbiorcom lub urozmaicenie życia codziennego poprzez rozrywkę. Dzięki możliwości łączenia się sprzętów multimedialnych z Internetem, stają się one pośrednikiem pomiędzy światem rzeczywistym a cyberprzestrzenią. Wciąż udoskonalane urządzenia pozwalają na łatwiejszą i bardziej precyzyjną obsługę, coraz częściej także zastępują człowieka w codziennych zadaniach. Urządzenia stają się autonomiczne, w związku z czym określane są jako wyposażone w sztuczną inteligencję. Pojęcie to zostało sformułowane w 1956 roku przez Johna McCarthy'ego. Następnie termin został rozwinięty przez

Andreas Kaplana i Michaela Haenleina, którzy określili sztuczną inteligencję jako „zdolność systemu do prawidłowego interpretowania danych pochodzących z zewnątrz, nauki na ich podstawie oraz wykorzystywania tej wiedzy, aby wykonywać określone zadania i osiągać cele poprzez elastyczne dostosowanie”¹⁰.

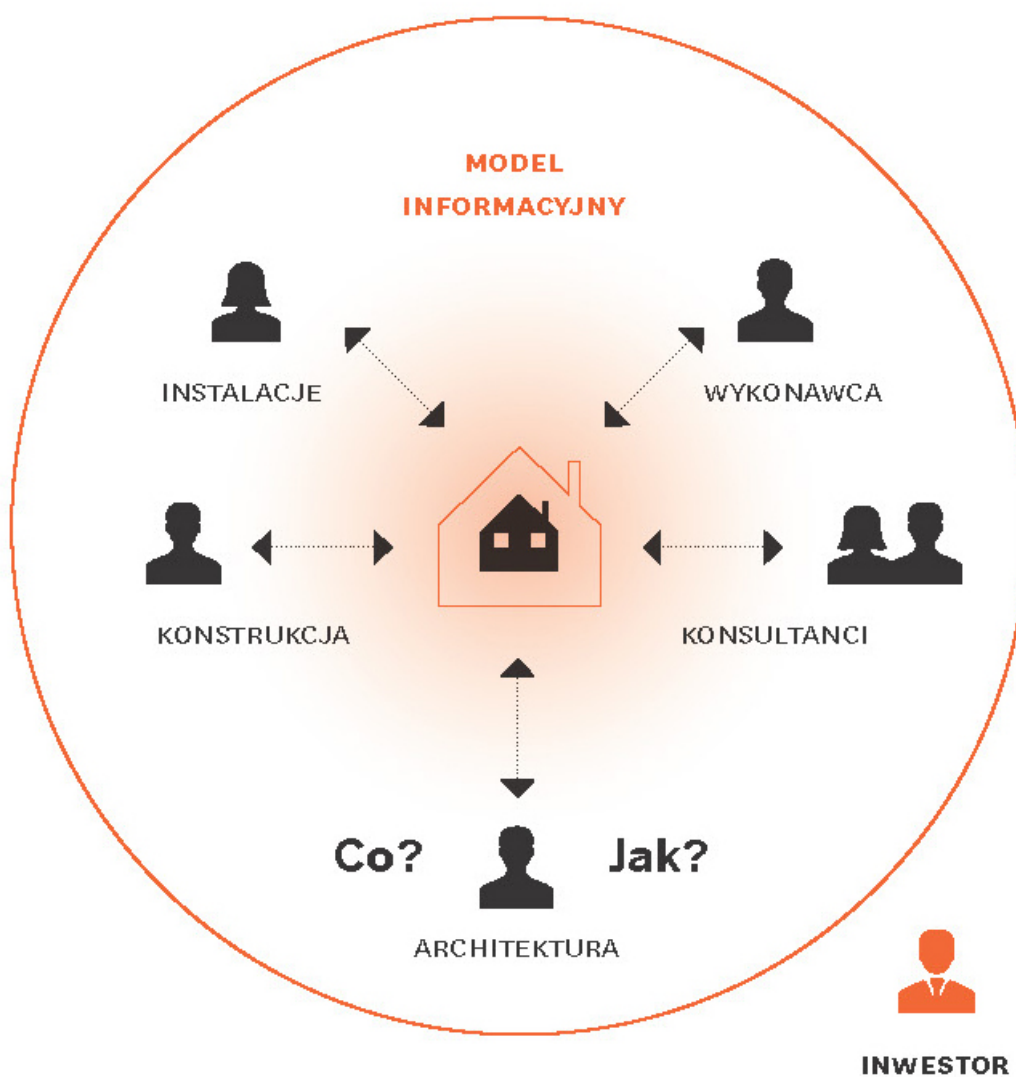
Ten szeroki zakres badań naukowych związanych z informatyką, filozofią, neurologią oraz psychologią prowadzi do realizacji marzeń człowieka o maszynach obdarzonych ludzkimi właściwościami, a nawet przewyższającymi je. Potocznie określenie o wykorzystaniu sztucznej inteligencji w urządzeniach elektronicznych nie zawsze używane jest w stosunku do właściwych rozwiązań interaktywnych. Często o możliwości odpowiedzi urządzenia na impuls zadany przez człowieka decyduje jedynie powtarzalny algorytm. Rozwój badań nad sztuczną inteligencją zmierza do tworzenia takich mechanizmów, które mogą reagować na bieżąco na zdarzenia nieprzewidziane w procesie programowania systemu.

Architektura jako medium interakcji

Interaktywność w architekturze mocno przeplata się ze stylem hi-tech. Nurt ten zaliczany jest do grupy stylów postmodernistycznych. Jego początki można zauważyć w pierwszej połowie XX wieku, kiedy to zainteresowanie architektów przyciągały przełomowe rozwiązania konstrukcji maszyn, badania przestrzeni kosmicznej lub najnowsza technologia telekomunikacji, głównie komputerowej. Szerokie inspiracje wywołały chęć wykorzystania nowych rozwiązań technologicznych podczas projektowania architektury. Takiemu rozwojowi towarzyszyły odkrywcze sposoby zastosowania szkła, betonu lub stali, wykorzystanych jako materiał budowlany. Zaczęto stosować więcej rozwiązań elektronicznych, np. automatyczne rolety, klimatyzację, systemy kontrolujące hydraulikę lub pierwsze panele słoneczne. Tego typu elementy mocno wpłynęły na wygląd budynku zarówno wewnętrzny, jak i zewnętrzny, oraz jego konstrukcję. Projektanci nie ukrywali najnowszych rozwiązań technologicznych, wręcz przeciwnie, chwalili się stalową konstrukcją, układem klimatyzacji lub innych elementów technicznych, pozostawiając je na widoku, bez użycia wykończeniowych okładzin lub tynków. Coraz częstsze zastosowanie ruchomych schodów oraz wind usprawniło komunikację pionową. Powiązana w jednym systemie elektronika

¹⁰ *Artificial intelligence*, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0007681318301393> (dostęp 26.04.2019).

dała możliwość lepszej kontroli oraz zaprogramowania wielu funkcji. Wszystkie tego typu rozwiązania wiążą się z pojęciem budynku inteligentnego.



Ilustracja 1

Za pioniera stylu hi-tech uważa się amerykańskiego inżyniera, wynalazcę i filozofa Richarda Buckminstera Fullera¹¹. Jego realizacje otrzymały miano „futurystycznych” i były znane już w latach 20. XX wieku. Wiele prac zatrzymało się na etapie prototypów nazwanych przez niego Dymaxionami (określenie powstało z połączenia słów „dynamiczny” i „maximum”). U Fullera można już zauważyć wykorzystanie elektroniki i elementów mobilnych w projektach architektonicznych. Jego Dymaxion House z 1927 roku posiadał centralnie umieszczony kanał, przez który poprowadzone zostały instalacje elektryczne. Obecnie wiemy, że interaktywność często wiąże się mobilnymi elementami tworzącymi wnętrze, które użytkownik może modyfikować. Takim przykładem jest wykonana z prefabrykatów łazienka autorstwa Fullera, którą można transportować w całości i dzięki zintegrowanemu systemowi hydrauliki instalować w dowolnym miejscu. Obiekt z pozoru daleki od naszych wyobrażeń o interaktywności zwraca uwagę na technologię umożliwiającą dostosowanie się architektury do potrzeb człowieka.

Pojęcie interakcji w odniesieniu do architektury pojawiło się w 1964 roku, kiedy to Cedric Price na przykładzie projektu Fun Palace określił architekturę jako formę usługi, która daje możliwość konfiguracji według wymagań jej użytkowników. Projekt ten nie został nigdy zrealizowany. Price twierdził, że architektura powinna służyć człowiekowi tak długo, jak on tego potrzebuje. Jeżeli jej funkcja nie jest już aktualna, to należy zburzyć budynek i wybudować na jego miejscu kolejny. Wedle życzenia Cedrica Price budynek Inter-Action Centre został zburzony po jego śmierci. Istotna w dyskusji o przyszłości architektury była praca Warrena Brodey *The Design of Intelligent Environments: Architecture Soft* opublikowana w 1967 roku. Brodey opisał zdolne do samoorganizacji, inteligentne środowisko architektury, spełniające oczekiwania użytkowników¹². Podobne badania prowadził architekt Charles Eastman i w 1972 roku zaprezentował system adaptacyjny, dzięki któremu obiekty architektoniczne mogą otrzymywać informacje od użytkownika i same dostosowywać się do aktualnej sytuacji. Eastman uważany jest również za jednego z pierwszych twórców wdrożenia systemu BIM do realizacji projektów architektonicznych¹³. Rozwój technologii informatycznej wywarł silny wpływ na projektantów, czego skutkiem jest nie tylko wykorzystanie oprogramowania komputerowego obsługującego funkcje budynku, ale to, w jaki sposób prowadzone są prace projektowe oraz realizacyjne. Na początku lat 70. XX wieku

¹¹ J. Pile, *Historia wnętr*, Warszawa: Wydawnictwo Arkady Sp. z o.o., 2004.

¹² W. M. Brodey, *The Design of Intelligent Environments: Architecture Soft*, „Landscape” Autumn 1967.

¹³ P. Bujak, *BIM – geneza i praktyka*, <http://www.iwb.com.pl/projektowanie/bim-geneza-i-praktyka>.



Ilustracja 2

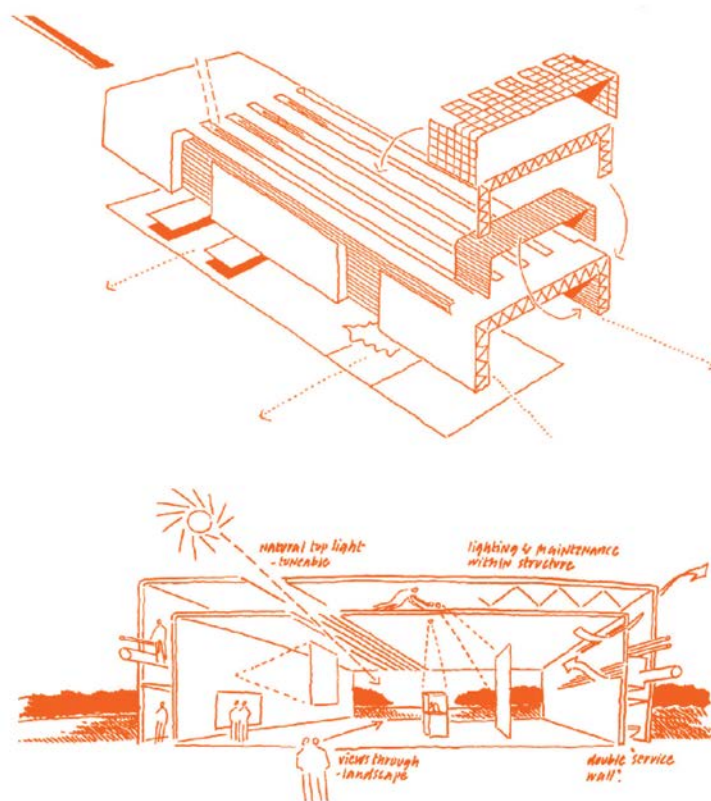
Eastman stworzył system o nazwie Building Product Models, a jego współczesna wersja to BIM czyli Building Information Modeling. System polega na cyfrowym zapisie projektu architektonicznego w postaci modelu 3D. Taka metoda pozwala zbudować wirtualnie budynek i opracować zakres funkcjonalności oraz technologię wykonania. Koncepcja „modelowania informacji o budynku” przewiduje powstanie wersji cyfrowej przed rozpoczęciem budowy w celu wyeliminowania wszelkich problemów. Cyfrowy zapis projektu w postaci modelu 3D gromadzi znacznie więcej informacji niż płaski rysunek. Tak przygotowany projekt trafia w ręce wielu specjalistów i może zostać poddany testom w rzeczywistości wirtualnej. Dzięki temu interakcje, które będą zachodzić w przyszłości w projektowanym obiekcie mogą zostać precyzyjnie zaprojektowane i odpowiadać nie tylko na sygnały wysyłane przez człowieka, lecz dostosowywać się np. do zmiennych warunków klimatycznych. Idąc tym tropem, interaktywność pojawi się również pomiędzy otoczeniem a obiektem. Dzięki systemowi BIM przygotowany model 3D budynku może również stanowić część aplikacji mobilnej lub innego oprogramowania

komputerowego, które używane jest do obsługi interaktywnego obiektu.

Bardzo ważny punkt w ewolucji architektury interaktywnej stanowi budynek Centre Georges Pompidou w Paryżu. W paryskiej ikonie stylu hi-tech autorstwa Renzo Piano i Richarda Rogersa można zauważyć podobieństwa z Fun Palace, ponieważ projekty Cedrica Price'a stały się inspiracją dla wielu twórców. Architekci, pracując nad centrum kultury, kierowali się ideą swobodnej kreacji przestrzeni oraz wprawiania w ruch jej elementów. W 1977 roku został oddany do użytku budynek wielofunkcyjny, który ma za zadanie dostosować się do różnych funkcji oraz wydarzeń organizowanych w ramach instytucji kulturalnej. Pod jednym dachem funkcjonuje muzeum sztuki współczesnej, biblioteka źródłowa, ośrodek wzornictwa przemysłowego oraz centrum muzyki i badań akustycznych. Oprócz tych podstawowych instytucji znajdują się tu również księgarnia, kino, restauracja, przestrzeń biurowa oraz pomieszczenie do zabaw dla dzieci¹⁴. Budynek sprawia wrażenie „wywróconego na lewą stronę” poprzez charakterystyczne dla hi-tech odkryte instalacje, tutaj umieszczone na elewacji obiektu, dzięki czemu wnętrza dają więcej możliwości do zmiany aranżacji. Sprzyja też temu system ruchomych ścian i przegród. Budynek odpowiada potrzebom użytkowników poprzez możliwość dostosowania się do konkretnej sytuacji. Nie wszystko odbywa się przy pomocy oprogramowania komputerowego. Obiekt jest interaktywny, ponieważ może dopasować się do odmiennej sytuacji, ale żeby to nastąpiło, człowiek musi wykazać się dużą ingerencją np. poprzez manualne zmiany.

Norman Foster to kolejny architekt, którego prace zalicza się do nurtu hi-tech. Dobrym przykładem jest Centrum Sztuki Wizualnej Sainsbury zbudowany w 1978 roku. Jest to galeria mieszcząca kolekcję dzieł sztuki Roberta i Lisy Sainsbury. Podstawowa konstrukcja wykonana z prefabrykowanej stali, pokryta karbowanymi aluminiowymi panelami, tworzy budynek osadzony na planie prostokąta. Główną przestrzeń wystawienniczą stanowi duża hala, której przeszłowa konstrukcja nie wprowadza przegród ograniczających wnętrze. Oświetlenie zostało zamontowane pod sklepieniem na stalowej kratownicy dając również możliwość personalizacji. Pomieszczenia socjalne lub biura nie ingerują w główną funkcję, ponieważ zostały umieszczone pomiędzy aluminiowymi panelami a konstrukcją budynku. W tym przypadku mamy również do czynienia z elastycznym wnętrzem dającym wiele możliwości aranżacyjnych poprzez modyfikację.

¹⁴ M. Irving (red.), *1001 budynków które musisz zobaczyć*, przeł. E. Balcer i in., Poznań: Publicat 2007, s. 604.



Ilustracja 3

Myśląc o architekturze jako narzędziu, które powinno wykonywać zadaną mu pracę, projektanci zwracają uwagę na dopracowanie wszystkich funkcjonalnych elementów. Architektura ma służyć człowiekowi i ułatwiać mu życie oraz egzystować w zgodzie ze środowiskiem. W poszukiwaniu współczesnych ikon architektonicznych dyskusja nie dotyczy jedynie aspektów wizualnych, lecz tych cech, które decydują o jakości wykonywanego zadania. Optymalizacja przestrzeni, wykorzystanie elementów mechanicznych, mobilność, która pozwala na przemieszczanie się całych układów oraz komputerowe systemy sterujące całym obiektem tworzą budynek będący spójnym organizmem mającym służyć człowiekowi. Podobne tendencje możemy zauważyć w projekcie obrotowego wieżowca dla Dubaju autorstwa Davida Fishera. W jego koncepcji budynek reaguje na zmienne warunki środowiska naturalnego i obraca poszczególnymi poziomami, podążając za nasłonecznieniem i kierunkiem wiatru. Innym przykładem jest ukończony w 1987 roku Instytut Świata Arabskiego w Paryżu, którego autorem jest zdobywca nagrody Pritzкера Jean Nouvel. Fasada budynku wypełniona jest elektrycznymi przesłonami zmieniającymi się pod wpływem promieni

słonecznych, które wpuszczają w ten sposób określoną ilość światła do wnętrza. Wiele jest przykładów mobilnych rozwiązań architektonicznych, jednak nie sposób nie wspomnieć o wystawienniczym pawilonie Chanel Contemporary Art Container zaprojektowanym przez Zahę Hadid. Obiekt przez dwa lata podróżował po całym globie, pełniąc funkcję bankietową, wystawienniczą oraz promocyjną.

Z każdym rokiem podobnych przykładów przybywa, ponieważ niektóre rozwiązania stają się standardami podczas projektowania obiektów użyteczności publicznej. Coraz częściej wykorzystuje się automatycznie otwierane zadaszenia przy budowie stadionów, ruchome ściany w budynkach ekspozycyjnych lub rozwiązania proekologiczne w budownictwie pasywnym. Podsumowując tą część artykułu, można stwierdzić, że architektura wyposażona w zdolności obliczeniowe, zaawansowaną technologię elektroniczną, mechaniczną i materiałową może wchodzić w interakcję z człowiekiem i jego bezpośrednim otoczeniem.

BIBLIOGRAFIA

Artificial intelligence, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0007681318301393> (dostęp 26.04.2019).

Bujak P., Politechnika Warszawska, *BIM – geneza i praktyka* <http://www.iwb.com.pl/projektowanie/bim-geneza-i-praktyka>.

California: Design Freedom, <https://designmuseum.org/exhibitions/california-designing-freedom> (dostęp 26.04.2019).

Colossus, <https://pl.wikipedia.org/wiki/Colossus> (dostęp 26.04.2019).

Designers on acid: the tripping Californians who paved the way to our touchscreen world, https://www.theguardian.com/artanddesign/2017/may/11/design-museum-california-designing-freedom-tech-design?CMP=share_btn_fb (dostęp 26.04.2019).

ENIAC, <https://pl.wikipedia.org/wiki/ENIAC> (dostęp 26.04.2019).

Filiciak M., Tarkowski A., *Alfabet nowej kultury. I jak interaktywność*, <https://www.dwutygodnik.com/artukul/362-alfabet-nowej-kultury-i-jak-interaktywnosc.html> (dostęp 26.04.2019).

Konrad Zuse, https://pl.wikipedia.org/wiki/Konrad_Zuse (dostęp 26.04.2019).

mgr inż. arch. Piotr Bujak Politechnika Warszawska, *BIM - geneza i praktyka* <http://www.iwb.com.pl/projektowanie/bim-geneza-i-praktyka>

Mobilny pawilon sztuki Chanel, https://archirama.muratorplus.pl/architektura/mobilny-pawilon-sztuki-chanel,67_111.html (dostęp 26.04.2019).

dr hab. Piotr Zawojski, <http://www.zawojski.com/S>. (dostęp 26.04.2019)



inAW Journal

Multidisciplinary Academic Magazine

STUDIUM PRZYPADKU



inAW Journal
Multidisciplinary Academic Magazine

PAULINA TARARA

SZTUKA TWORZĄCA SZTUKĘ

Kreatywne maszyny?

ABSTRAKT

W pierwszej części artykułu przedstawię definicję oraz początki sztuki generatywnej (*generative art*) na przykładzie AARONA Harolda Cohena i Malującego Błazna Simona Coltona. W drugiej części opiszę współczesne dążenia w sztuce generatywnej na przykładzie maszyny imitującej Rembrandta oraz sieci przeciwstawnej Elgamalla.

SŁOWA KLUCZE

Berlyne Daniel Ellis ; Cohen Harold ; Colton Simon ; Elgammal Ahmed ; algorytm ; CAN (Creative Adversarial Networks) ; CCN (Convolutional Neural Networks) ; dyskryminator ; GAN (Generative Adversarial Networks) ; generator ; metaalgorytm ; podejście globalne ; podejście lokalne ; system zwrotny ; sztuka generatywna ; widzenie maszynowe ; AARON ; Malujący Błazen ; The Next Rembrandt

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](#).

Wydawca: Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Wydział Architektury Wnętrz

Redakcja: **prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka**, mgr Marika Wato

Opracowanie graficzne: Marika Wato

Fotografia na stronie tytułowej: [Kamaji Ogino](#) / [Pexels](#)

Czasopismo "inAW Journal" powstało dzięki dofinansowaniu w ramach Projektu "Projektowanie Przyszłości - Program Rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018 - 2022"



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



mgr inż. Paulina Tarara

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

Sztuka tworząca sztukę

Kreatywne maszyny?

Wprowadzenie	2
Sztuka generatywna	3
Sztuka generatywna słaba	4
Sztuka generatywna mocna	10
CAN contra Art Basel	12
Zakończenie	18

Wprowadzenie

Sztuka towarzyszy ludziom od zarania dziejów. Tworzenie jest wpisane nieodłącznie w rozwój naszego gatunku. Bez tworzenia nie istniałyby ani sztuka, ani wynalazki. Kreatywność powoduje przesuwanie granic, zdobywanie nowych obszarów wiedzy i wykorzystywanie ich w praktyce, w życiu codziennym. Początki były niewinne, jednak z czasem proste kamienne narzędzia przekształciły się w dzisiejsze superkomputery. W tym artykule chcę zarysować nowe perspektywy, które otwierają się przed nami jako twórcami: tworzenie obiektów zdolnych do tworzenia. Na przykładzie AARONA Harolda Cohena i Malującego Błazna Simona Coltona przybliżę pierwsze kroki czynione w kierunku powstania i rozwoju „kreatywnych” maszyn. W dalszej części, opisując GAN i projekt The Next Rembrandt, zwrócę uwagę na nowe tendencje w wykorzystaniu algorytmów inspirowanych biologią (ewolucja, sieci neuronowe, systemy przeciwstawne) w tworzeniu sztuki tworzącej sztukę. Artykuł przedstawia te zagadnienia z uwzględnieniem różnego rodzaju algorytmów stosowanych jako źródło „kreatywności” maszyn.

Sztuka generatywna

Za moment początkowy warto przyjąć Sztuka generatywna to sztuka, która odnosi się do praktyki artystycznej wykorzystującej system (zestaw reguł). Mogą nimi być język naturalny, program komputerowy, maszyna albo inny wynalazek wykorzystujący procedury. „System ten posiada także pewien stopień autonomii w kontrybucji lub podaniu końcowego rezultatu tworzenia sztuki”¹. Ważnym elementem sztuki generatywnej jest przypadkowość, w której wyraża się autonomia jej procesu. Może być ona różnie zdefiniowana: oparta na prawdopodobieństwie (np. na generatorze liczb losowych ze stałym lub zmiennym prawdopodobieństwem) lub układzie chaotycznym (który może sprawiać wrażenie zupełnie nieprzewidywalnego, jednakże występują przesłanki na istnienie krótkoterminowych związków przyczynowo-skutkowych, jak to dzieje się w prognozowaniu pogody z dnia na dzień).

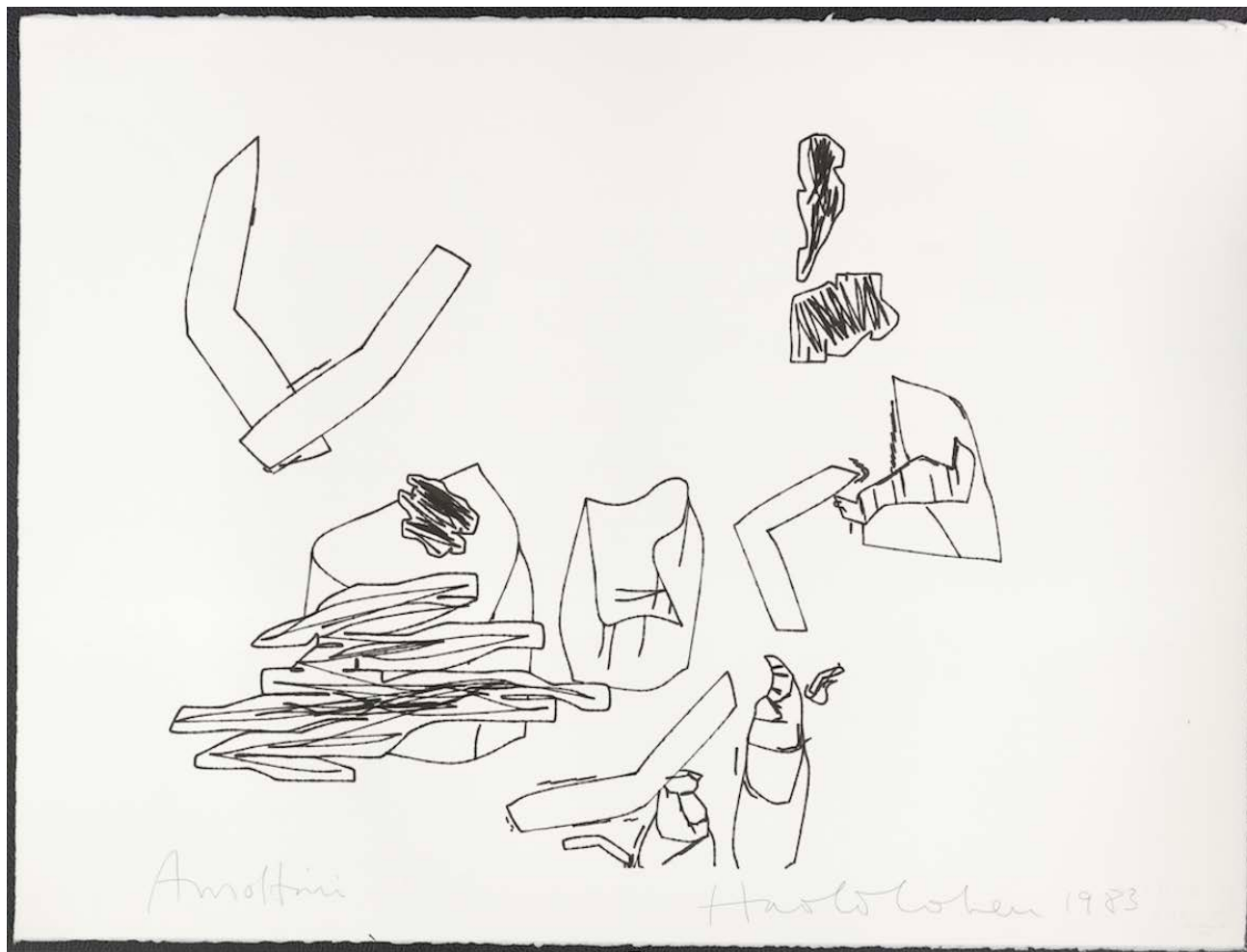
Sztukę generatywną można rozpatrywać jako słabą lub mocną². Do pierwszej kategorii należą te realizacje, w których to artysta wiezie prym, a rola systemu jest ograniczona do narzędzia, które nawet gdy posiada dużą swobodę i inspiruje czy wspomaga realizację, to końcowy rezultat w głównej mierze zależy od człowieka i jego decyzji. W drugiej kategorii to system ma dużą autonomię, a ingerencja człowieka kończy się na napisaniu kodu, stworzeniu urządzenia, z którego rodzi się sztuka.

Taka definicja sztuki generatywnej jest niezależna od tego, czy została wyprodukowana z użyciem wysoko rozwiniętej technologii, czy nie. W tym artykule chcę skupić się jednak na praktyce wykorzystującej komputer jako środowisko dla kreatywnych algorytmów. Sztuczną inteligencję, której przykłady będę przytaczać w tekście, rozumiem jako programy, których dane wyjściowe nie są wynikiem przekształceń numerycznych algorytmów, a nieustannej korekcji algorytmów pod wpływem informacji zwrotnej (systemu zwrotnego). W przypadku AARONa i Malującego Błazna to twórcy programu postawieni są w roli czynnego systemu zwrotnego korygującego algorytm. W pozostałych przytoczonych przeze mnie przypadkach systemem informacji zwrotnej są inne algorytmy.

¹ Definicję podaje za: P. Galanter, *What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory*, s. 4, http://www.philipgalanter.com/downloads/ga2003_paper.pdf [dostęp: 25.07.2020].

² *Ten Questions Concerning Generative Computer Art*, ed. McCormack J. et al., 2012, s. 2, <http://jonmccormack.info/wp-content/uploads/2012/10/TenQuestionsV3.pdf> [dostęp: 25.07.2020].

Harold Cohen, rysunek ploterem, tusz na papierze, 57 cm × 76 cm, 1983.



Źródło: <https://www.nytimes.com/2016/05/07/arts/design/harold-cohen-a-pioneer-of-computer-generated-art-dies-at-87.html> [dostęp: 28.07.2020].

Sztuka generatywna słaba

AARON

Harold Cohen był pierwszym artystą, który stworzył sztuczną inteligencję służącą do rysowania o nazwie AARON. Twórczość AARONA ewoluowała przez lata: od abstrakcyjnych obrazów

inspirowanych petroglifami natywnych Amerykanów i wczesnymi dziecięcymi rysunkami po przedstawienia figuratywne. Początkowo czarno-białe rysunki przeobraziły się w kolorowe obrazy. Kod kryjący się za AARONEM został stworzony przez Harolda Cohena specjalnie na potrzeby tego projektu (Dziś mamy możliwość wykorzystania oprogramowania *open source*, zaimplementowania go do powstających projektów i aktywnego ich modyfikowania). Program rozwijany był przez całe życie artysty przez ponad 40 lat, począwszy od 1972 roku, gdy maszyna oraz jej sztuka zostały zaprezentowane na wystawie w Los Angeles County Museum of Art.

Dane (obraz) wprowadzane do komputera, które są poddawane obróbce i zwracane jako wynik, były niewystarczające. Brakowało w nich systemu zwrotnego, któremu mógłby zostać poddany wynik, tak jak odbywa się to podczas procesu tworzenia przez ludzi. Cohen rozumiał sztukę jako sumę procesów decyzyjnych podlegających ocenie i modyfikacji³. Próbował zrozumieć, jaki zestaw znaków uważany jest za skończony obraz. W tę wiedzę wyposażył swoją maszynę. Była ona odzwierciedleniem tego, jak Cohen rozumiał sztukę i proces tworzenia.

Kod AARONA jest kodem typu globalnego⁴. Oznacza to, że dany jest zestaw instrukcji oparty na funkcji „jeżeli..., to...”. Algorytm nie uczy się sam. Jest ograniczony dokładnością swego stwórcy – tym, ile sytuacji potrafi przewidzieć programista implementujący krok po kroku instrukcje, według których algorytm żyje. Każdy obraz stworzony przez AARONA był inny i nie opierał się na istniejących już zasobach. Program bazował jedynie na zestawie reguł, w które zaopatrzył go Cohen. Aby proces tworzenia obrazów był w pewnym stopniu autonomiczny i obrazy nie powtarzały się, autor wykorzystał generator liczb losowych⁵. Początkowo program składał się jedynie z podstawowych reguł dotyczących rodzajów linii i kształtów, ich sąsiedztwa, przenikania się, kompozycji. Przez lata Cohen stopniowo uzupełniał je o przedmioty codziennego użytku, formy biologiczne: ludzi, zwierzęta, rośliny. Do końca swojego życia modyfikował program i był jego jedynym „trenerem” i systemem zwrotnym.

Gdy na przykład AARON miał namalować człowieka, zaczynał od punktów na płaskiej przestrzeni, następnie każdy punkt łączył ze sobą zgodnie z zapisanymi regułami, na przykład ręką

³ G.D. Taylor, *When the Machine Made Art. The Troubled History of Computer Art* (published online: Bloomsbury, 2014), s. 128.

⁴ M. du Sautoy, *Kod kreatywności. Sztuka i innowacje w epoce sztucznej inteligencji*, tłum. T. Chawziuk, Kraków 2020, s. 130.

⁵ M. du Sautoy, *Kod kreatywności. Sztuka i innowacje w epoce sztucznej inteligencji*, *Kod kreatywności. Sztuka i innowacje w epoce sztucznej inteligencji*, tłum. T. Chawziuk, Kraków 2020, s. 130.



Źródło: <https://dam-gallery.de/haroldcohen-preview/?lang=en> [dostęp: 28.07.2020].

jest połączona z tułowiem, dwie ręce mogą się zasłaniać ze względu na perspektywę, ale nigdy nie mogą się łączyć, ponieważ w trójwymiarowej przestrzeni są na różnych planach itd.⁶

Cohen postrzegał sztukę jako serię działań, po których każdorazowo następuje krytyczna analiza, i na jej podstawie podejmowana jest decyzja dotycząca następnych kroków działania. Taki system jest też używany w uczeniu maszynowym. W widzeniu maszynowym, gdy na przykład uczymy sztuczną inteligencję rozpoznawać na obrazach psy, maszyna podejmuje decyzję: „to jest pies”, którą następnie porównuje z wcześniejszymi wynikami uzyskanymi w trakcie treningu. Po tej czynności może się okazać, że na obrazku jednak nie ma psa, i następuje wprowadzenie poprawki do wyniku. To właśnie jest system zwrotny. Dzięki niemu można wprowadzać poprawki, udoskonalać przedmiot działania i generować lepsze wyniki. W przypadku AARONA to Cohen akceptował lub odrzucał

⁶ H. Cohen, *The Further Exploits of AARON, Painter*, 1994, s. 6, <https://pdfs.semanticscholar.org/171f/19892e6c50293390791d377f0750e41df21f.pdf> [dostęp: 28.07.2020].

obrazy wyprodukowane przez maszynę. Pełnił rolę metaalgorytmu, który w tworzonych obecnie sztucznych inteligencjach sam modyfikuje podlegające mu algorytmy podczas treningu i uczenia się.

Patrząc z punktu widzenia autonomii programu, AARON nigdy nie był w pełni niezależny od swojego twórcy (sztuka generatywna słaba). Sam Cohen nie uważał AARONA za maszynę całkowicie autonomiczną:

Przez lata Cohen nazywał „wzajemną” relację ze swoją „drugą połową”, on i AARON stworzyli zarówno realistyczne, jak i abstrakcyjne obrazy⁷.

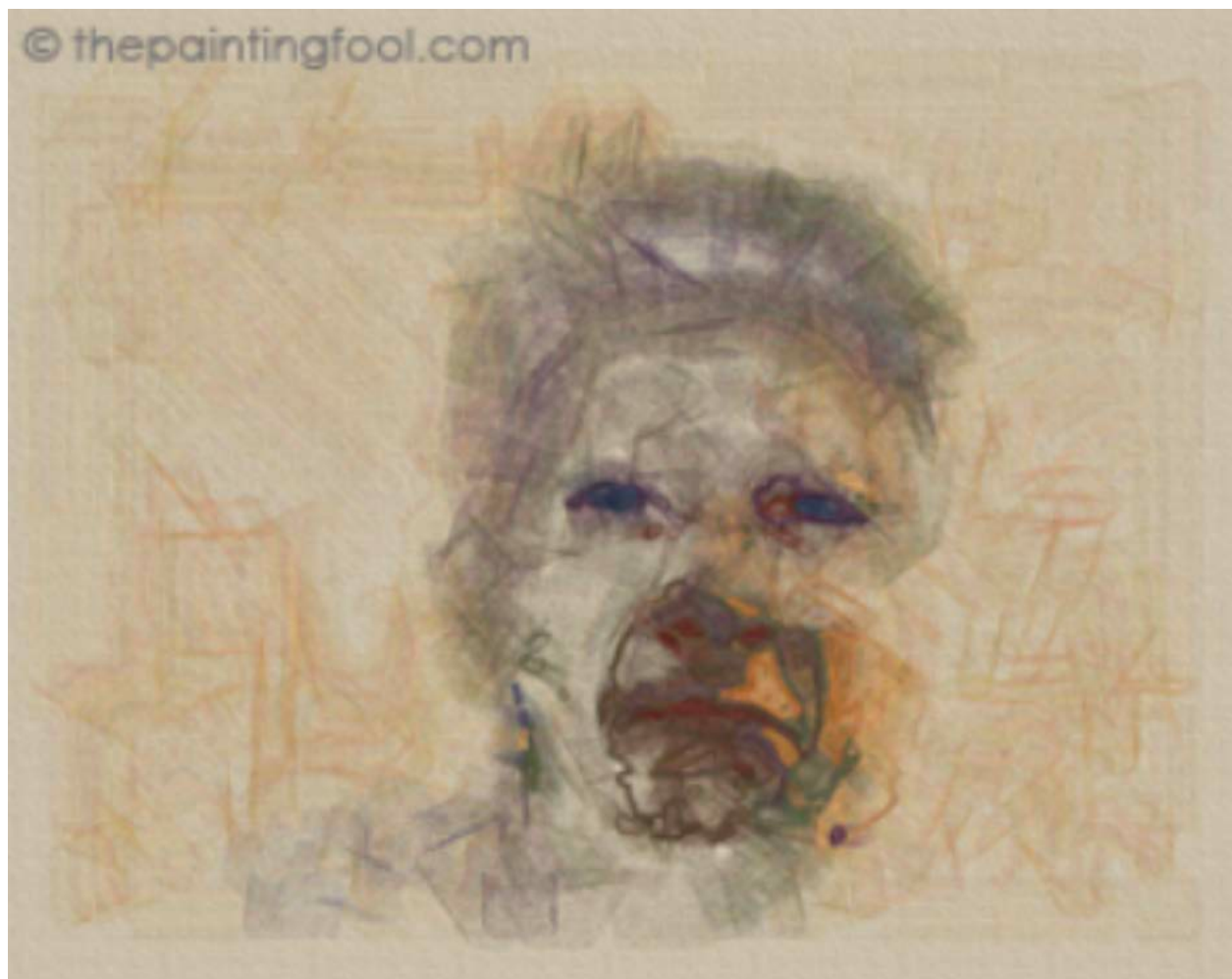
Stworzył maszynę, z którą współżył w symbiozie twórczej. Początkowo malował linearne rysunki AARONA, z czasem dając maszynie więcej przestrzeni na samodzielne działanie. W efekcie był to ciągły cykl twórczy, w którym maszyna inspirowała Cohena, a inspiracje te przekładały się na system informacji zwrotnej maszyny, którym był sam artysta, co miało wpływ na dalszą sztukę AARONA. Uważam przykład AARONA za ważny, ponieważ twórca do końca życia poprawiał algorytm, przez co program cały czas ewoluował, uzyskując bardzo ciekawe i ważne efekty, otwierając tym samym dyskusję o możliwościach stworzenia kreatywnej maszyny.

Malujący Błazen

Malujący Błazen należy do oprogramowania typu Computational Creative⁸. Oznacza to, że program posiada pewien stopień autonomii i w jej ramach podejmuje decyzje w toku działania. Projekt został zapoczątkowany przez Simona Coltona w 2001 roku, a następnie rozwijany w Computational Creativity Research Group w Goldsmiths College w Londynie. W 2006 roku Simon Colton po raz pierwszy nadał swojemu programowi nazwę Malujący Błazen. Autor projektu chce, aby program dzięki szkoleniu i udoskonalaniu (także poprzez poznawanie ludzkiej kreatywności) wykraczał poza istniejące dzisiaj projekty sztuki generatywnej: przejawiał zdolność samokrytyki oraz potrafił

⁷ Tłumaczenie własne: „Over the years of what Cohen called a “mutual” relationship with his “other half,” he and Aaron created both realist and abstract paintings” – E. Callen, *The True Potential of Computational Creativity: Technology and Humanity*, <https://www.30secondstofly.com/ai-software/harold-cohen-and-computational-creativity/> [dostęp: 28.07.2020].

⁸ S. Colton, *The Painting Fool: Stories from Building an Automated Painter*, w: J. McCormack, M. d’Inverno, *Computers and Creativity*, Berlin 2012, s. 28.



Źródło: <http://www.thepaintingfool.com> [dostęp: 29.07.2020].

umieścić się w szerszym kulturalnym kontekście. Jego celem nie jest być narzędziem artysty, które pomaga tworzyć, ale pewnego dnia stać się w pełni autonomicznym artystą malarzem⁹.

W przeciwieństwie do AARONA, w przypadku którego tylko jedna osoba – twórca algorytmu – był systemem zwrotnym oraz jego jedynym trenerem, autorzy Malującego Błazna zdecydowali się współpracować z artystami, którzy stali się nauczycielami. Zaangażowano także społeczność facebookową do oceny prezentowanych przez maszynę prac. Analizowane są zarówno obrazy

⁹ S. Colton, *The Painting Fool: Stories from Building an Automated Painter*, w: J. McCormack, M. d'Inverno, *Computers and Creativity*, Berlin 2012, s. 31.

ocenione pozytywnie, jak i negatywnie, aby w przyszłości Malujący Błazen potrafił sam podejmować krytyczne decyzje co do swoich dzieł.

Za jeden z ważnych aspektów bycia artystą malarzem Colton uważa świadomy wybór stylu malarskiego. Aby to zasymulować, autor, obierając za punkt wyjścia portrety, postanowił przyporządkować poszczególnym uczuciom odzwierciedlającym się na twarzy odpowiednie style malarskie w celu podkreślenia emocji osoby portretowanej. Jako źródło Colton wybrał klatki z filmu pt. *Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* przedstawiające główną aktorkę w różnych stanach emocjonalnych. Metodą prób i błędów, ręcznie przypisując poszczególnym emocjom style malarskie, stworzył satysfakcjonujące go portrety. W ten sposób powstała baza około 100 stylów malarskich przypisanych poszczególnym emocjom. Część z nich Malujący Błazen generował przypadkowo, jednakże wszystkie były oceniane przez autora, który działał jako system zwrotny¹⁰.

Aby stworzyć wrażenie życia wewnętrznego, jakim dysponuje każdy człowiek i z którego artyści czerpią natchnienie, twórca algorytmu postanowił uzależnić nastrój emocjonalny Malującego Błazna od artykułów ukazujących się danego dnia w „The Guardian”. Eksperyment ten odbył się podczas pierwszej edycji Festival of Computational Creativity w Paryżu w lipcu 2013 roku. Program skanował wydanie gazety w poszukiwaniu kluczowych fraz, które następnie wpływały na stan emocjonalny Malującego Błazna w konkretnym dniu. Jest to mocniej osadzone w realiach otaczającego nas świata niż generator liczb losowych i nadal odznacza się elementem nieprzewidywalności. Gdy artykuły, które przeczytał algorytm, są bardzo negatywne, program jest w stanie nawet odmówić malowania, podając za przyczynę najbardziej negatywną frazę z najbardziej smutnego artykułu. W przypadku gdy artykuły są pozytywne, Malujący Błazen wybiera spośród dziewięciu ustalonych wcześniej przyjemnych słów, takich jak: „kolorowy”, „szczęśliwy” itd., i maluje portret w określonym wcześniej stylu kojarzącym się z przyjemnym nastrojem¹¹.

Malujący Błazen, tak jak i AARON, należą do algorytmów globalnych i są przykładami sztuki generatywnej słabej. Bez twórców, którzy odpowiadają za krytyczną analizę i reagują, zmieniając jej kod, maszyna nie mogłaby się uczyć, dostosowywać do stawianych przed nią problemów oraz udoskonalać swojej twórczości. Kreatywność maszyn opiera się na kreatywności twórcy.

¹⁰ Efekty projektu można oglądać na stronie: http://www.thepaintingfool.com/galleries/amelies_progress/index.html.

¹¹ S. Colton, *You Can't Know my Mind: A Festival of Computational Creativity*, http://www.thepaintingfool.com/galleries/you_cant_know_my_mind/ICCC_YCKMM.pdf [dostęp: 29.07.2020].

Sztuka generatywna mocna

W poprzednich przykładach człowiek nie tylko był twórcą algorytmu, osobą wciskającą przycisk „start”, ale także uczestniczył czynnie w procesie decyzyjnym jako system zwrotny. Udoskonalał algorytm, po prostu zmieniając kod lub dopisując jego linijki, starając się przewidzieć wszystkie możliwe sytuacje, z którymi maszyna będzie musiała się zmierzyć. Jego rola była nieodzowna w procesie działania algorytmu. Autor mógł prześledzić napisany kod, dokładnie wiedział, jakie jego części za co są odpowiedzialne. To całościowe podejście nazywane jest globalnym. Obecnie sam kod nie mówi nam wszystkiego na temat działania sztucznej inteligencji. Uczenie maszynowe polega na nieustannej korekcie algorytmów pod wpływem informacji zwrotnej do momentu osiągnięcia satysfakcjonujących wyników. Systemem zwrotnym nie jest w tym przypadku człowiek – twórca algorytmu, a kolejny algorytm. Taką autoanalizę wyników nazywamy podejściem lokalnym. Drzewo decyzyjne, które do pewnego stopnia możliwe jest do prześledzenia, nie zawsze daje jasne przesłanki co do drogi, którą wybrał algorytm, aby osiągnąć wyznaczony cel. Na przykład w widzeniu maszynowym (gdy chcemy nauczyć program rozpoznawania psów) algorytm zadaje obrazowi mnóstwo pytań, na przykład czy zwierzę na obrazku ma cztery nogi. Pytania te ewoluują jednak, w miarę jak algorytm się uczy, i nie możemy wiedzieć, jakiego zestawu pytań używa, aby osiągnąć swój cel. Tym bardziej że algorytm, ucząc się, zadaje tych pytań coraz mniej, ponieważ korzysta z nabytego już doświadczenia i uczy się na błędach.

Sposób, w jaki maszyny podejmują decyzję, możemy zaobserwować na stronie <https://quickdraw.withgoogle.com>. Jest to prosta gra w kalambury, w której my rysujemy, a sztuczna inteligencja zgaduje, co narysowaliśmy. Na początku rozgrywki dostajemy temat rysunku. Ja miałam za zadanie narysować skorpiona.

Niestety, mój skorpion nie był idealny i algorytm nie odgadł, co to za zwierzę. Po zakończeniu rozgrywki można poprosić program o wyjaśnienie jego toku myślenia. Najbliższym skojarzeniem był w tym wypadku koń. Drugim i trzecim odpowiednio były: flaming i, co zaskakujące, kolana. Jak widać, skojarzenia algorytmu i skojarzenia ludzi nie do końca się pokrywają.

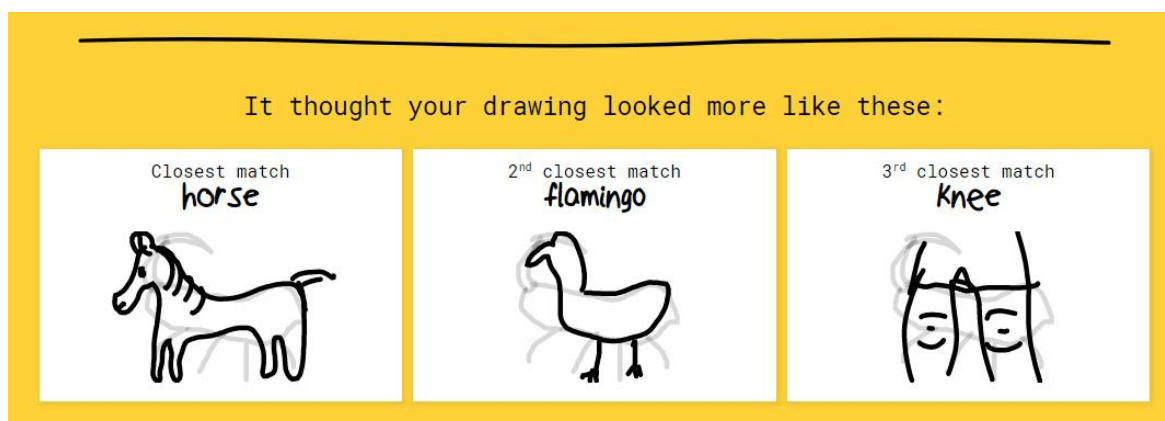
Mój skorpion wyglądał tak:

TOM 1, NR 1 (2020)
Jak autorka artykułu widzi skorpiona



Źródło: <https://quickdraw.withgoogle.com> [dostęp: 30.07.2020].

Jak sztuczna inteligencja Google'a widzi rysunek autorki



Źródło: <https://quickdraw.withgoogle.com> [dostęp: 30.07.2020].

Obecnie powstaje coraz więcej inicjatyw związanych ze sztuczną inteligencją w świecie sztuki. W dalszej części przedstawię dwa przykłady projektów, w których twórcy działalność artystyczną swoich algorytmów oparli na uczeniu maszynowym. Są to przykłady sztuki generatywnej mocnej.

CAN contra Art Basel¹²

W tym projekcie autorzy oparli się na teorii mówiącej, że sztuka nie powstaje z niczego, jest wynikiem ciągłej ekspozycji artysty na przeszłe oraz obecne pokolenia twórców i ich dzieł. Dodatkowo nowo tworzona sztuka nie może być identyczna bądź bardzo podobna do już istniejącej (zarzutem jest brak kreatywności), ani też nazbyt różniąca się od obecnych standardów (jest odrzucana przez szerszą publiczność i traktowana jako dziwna). Idealna sztuczna inteligencja tworząca sztukę ma za zadanie odnaleźć balans pomiędzy starym a nowym, jej wytwory muszą mieścić się w granicach tego, co obecnie akceptowane jest jako przejawy sztuki. Według D.E. Berlyne'a:

najważniejszymi właściwościami estetycznymi są nowość, zaskoczenie, złożoność, wieloznaczność i zmuszanie do zadawania pytań. Sztuka polega na osiągnięciu nowości i zaskoczenia bez odstawiania tak bardzo od tego, czego można się spodziewać – że pobudzenie zamieni się w odrzę, gdyż rezultat wydaje się dziwaczny¹³.

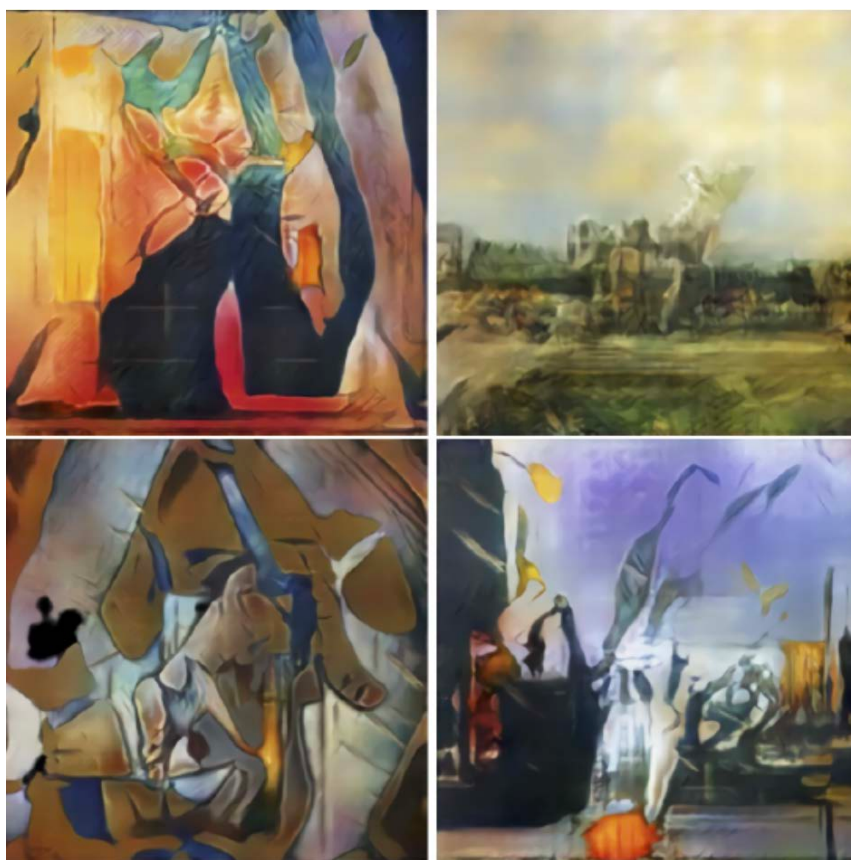
Aby to osiągnąć, program Ahmeda Elgamala i jego zespołu za punkt wyjścia obiera ustalone i akceptowane powszechnie istniejące normy i style, próbując na ich podstawie poszerzyć istniejące granice i szukając nowych sposobów ekspresji, uzyskując w ten sposób coś zaskakującego i (niezbyt) nowego. Sieć, którą stworzyli, mimo iż opiera się na istniejących prądach, tworzy sztukę nienależącą do nich, próbującą balansować na ich krawędziach.

¹² Na podstawie: A. Elgammal et al., *CAN: Creative Adversarial Networks Generating "Art" by Learning About Styles and Deviating from Style Norms*, czerwiec 2017, <https://arxiv.org/pdf/1706.07068.pdf> [dostęp: 30.07.2020].

¹³ M. du Sautoy, *Kod kreatywności. Sztuka i innowacje w epoce sztucznej inteligencji*, tłum. T. Chawziuk, Kraków 2020, s. 153.

Z technicznego punktu widzenia, aby sprostać temu zadaniu, Ahmed Elgammal posłużył się kreatywnymi sieciami przeciwstawnymi CAN (Creative Adversarial Networks). Jest to wariacja na temat sieci GAN (Generative Adversarial Networks), które były podstawą do stworzenia przez Elgamala CAN. W jednym i drugim przypadku jest to układ dwóch sieci: generatora i dyskryminatora. Generator jest kreatywną częścią i tworzy obrazy z losowych danych wejściowych, nie mając dostępu do istniejących wytworów sztuki. Dyskryminator natomiast ma w tym konkretnym przypadku dostęp do obrazów z publicznie dostępnej bazy WikiArt (sztuka z zakresu XV–XX wieku). Jest krytycznym partnerem generatora, ocenia rezultat i pełni rolę systemu zwrotnego. Dzięki niemu generator uczy się i, zmieniając parametry algorytmu, może udoskonalać swoje wytwory. W GAN istnieje jeden krok oceny: dyskryminator dostaje wygenerowany obraz i określa, czy należy on do zestawu treningowego (w tym przypadku bazy WikiArt), czy nie. W wypadku gdy dyskryminator nie będzie w stanie odróżnić wytworu generatora

Przykładowe obrazy wygenerowane przez sieci GAN



Źródło: Elgammal A., Liu B., Elhoseiny M., Mazzone M., CAN: Creative Adversarial Networks Generating „Art” by Learning About Styles and Deviating from Style Norms, czerwiec 2017, <https://arxiv.org/pdf/1706.07068.pdf> [dostęp: 30.07.2020].

Obrazy wystawione na targach sztuki Art Basel w 2017 roku



Źródło: Elgammal A., Liu B., Elhoseiny M., Mazzone M., *CAN: Creative Adversarial Networks Generating „Art” by Learning About Styles and Deviating from Style Norms*, czerwiec 2017, <https://arxiv.org/pdf/1706.07068.pdf> [dostęp: 30.07.2020].

od zestawu treningowego, gra się kończy. Niestety, nie wymusza to na generatorze stworzenia niczego, co wychodziłoby poza istniejące kanony sztuki i było w choć małym stopniu odkrywczе, oryginalne. Aby to osiągnąć, zaprojektowano drugi krok oceny dyskrzynatora. W taki właśnie sposób, opierając swoje działanie na dwóch krokach oceny, działają sieci CAN, w odróżnieniu do GAN, gdzie istnieje tylko jeden. W drugim kroku dyskrzynator usiłuje przyporządkować obraz do stylu w sztuce. Tę zasadę działania można postrzegać jako grę pomiędzy tymi dwoma sieciami. Generator z jednej strony próbuje przekonać dyskrzynator, że jego wytwór to już istniejące dzieło sztuki, z drugiej zmylić co do stylu, w którym dzieło jest wykonane. Natomiast dyskrzynator usiłuje odgadnąć, do jakiego nurtu w sztuce należy obraz, czym zmusza generator do tworzenia jak najlepszych jakościowo obrazów. Dzięki równowadze obu sieci możliwe jest uzyskanie satysfakcjonujących rezultatów. Istnienie dwóch kroków oceny, których używa dyskrzynator, powoduje, że generator zmuszony jest do odkrywania nowych przestrzeni sztuki, jednocześnie nie odbiegając zbyt daleko od istniejących standardów i nurtów.

Wyniki zostały poddane ocenie. Naukowcy zestawili ze sobą grupy obrazów: abstrakcjonistów z lat 1945–2007, autorów wystawiających swoje dzieła na Art Basel 2016 i zestaw stworzony przez algorytm (CAN oraz GAN). Celem było sprawdzenie zdolności ankietowanych do rozróżnienia, czy dane dzieło sztuki zostało stworzone przez człowieka, czy maszynę. Cel zostaje osiągnięty, gdy rozróżnienie nie jest możliwe. Wyniki były zaskakujące. Ankietowani dużo częściej uważali, że obrazy stworzone przez CAN (53%) zostały stworzone przez człowieka niż obrazy wystawiane na Art Basel (41%).

Opisane powyżej sieci kreatywne mają zdolność do ciągłego uczenia się na podstawie dostarczanych im informacji o istniejących stylach w malarstwie. Jest to jeden z udanych i dobrze przyjętych przez odbiorców eksperymentów. W przeciwieństwie do algorytmów globalnych, występuje tu większa autonomia (nie zawsze jesteśmy w stanie dokładnie prześledzić drogę, jaką algorytm dochodził do uzyskania pożądanego wyniku), a przede wszystkim zdolność uczenia się i dostosowywania do zadanych warunków zewnętrznych (dziedzin sztuki oraz obowiązujących w nich obecnie standardów).

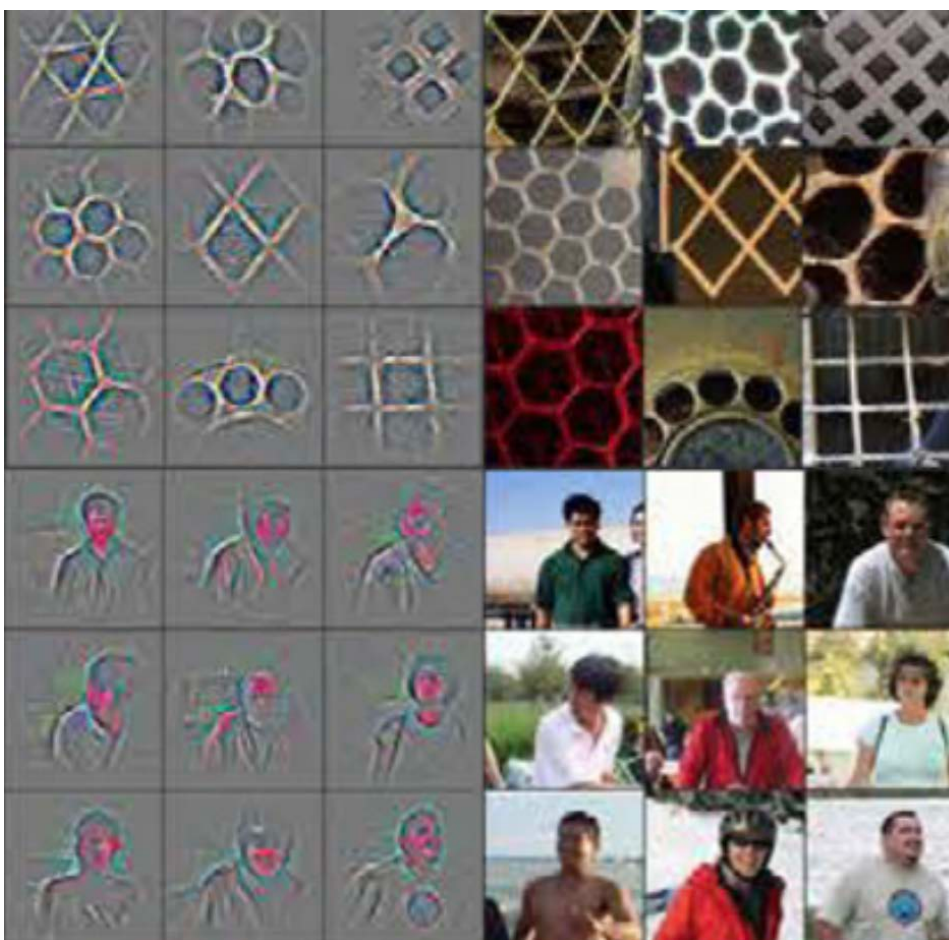
The Next Rembrandt

Projekt ten miał na celu przywrócenie do życia jednego z największych Starych Mistrzów, aby po ponad 300 latach stworzył jeszcze jeden obraz. Zespół chciał zbadać, co kryje się za artystycznym geniuszem mistrza. W tym celu zebrano 346 obrazów, które zostały zeskanowane w wysokiej rozdzielczości. Ze względu na to, że w zadanie zaangażowane były różne instytucje, rozdzielczość zeskanowanych obrazów nie była taka sama. Aby zbudować jednolitą bazę danych, każdy z nich został powiększony, a rozdzielczość zwiększona o 300%. Zredukowano także szumy, odzyskując w ten sposób dane, które cyfrowo odrestaurowano w przypadku obrazów niezachowanych w idealnym stanie. Cały zebrany materiał zajmował ponad 150GB danych. Był to punkt wyjścia do odkrycia geniuszu kryjącego się za obrazami.

W ciągu całego życia Rembrandt interesował się różnymi tematami: od krajobrazów poprzez martwe natury po sceny biblijne. Jednak to, co fascynowało go najbardziej, to portrety. Ze względu na to postanowiono, że to właśnie portret będzie nowym dziełem wskrzeszonego Rembrandta. Wybrano okres od 1632 do 1642 roku. Obrazy przeanalizowano pod różnymi kątami: kolor oczu, gesty, umiejscowienie elementów twarzy, oświetlenie, używając do tego konwolucyjnych sieci neuronowych (Convolutional Neural Networks – CNN).

Dla nas, ludzi, rozpoznawanie obiektów jest jedną z pierwszych rzeczy, jakich się uczymy. Patrząc na kota, wiemy, że to kot, i bez znaczenia jest tutaj ogromna liczba ras i umaszczeń. Także kot, który w wypadku stracił ucho, ogon czy łapę, pozostaje dla nas bezsprzecznie kotem. Zdolność ta przychodzi nam naturalnie, czego nie można powiedzieć o algorytmach. Muszą nauczyć się, co sprawia, że kot jest kotem. Tu na pomoc przychodzi CNN. Jest to zbiór warstw, które możemy rozumieć jako filtry. Każdy filtr wydobywa z obrazu pożądane cechy i elementy charakterystyczne. Inspiracją do ich stworzenia była kora wzrokowa, ponieważ pewne jej fragmenty są wrażliwe na elementy horyzontalne, a inne na wertykalne. I właśnie ta architektura wyspecjalizowanych komponentów wykonujących tylko konkretne zadania została użyta w sieciach odpowiedzialnych za widzenie maszynowe. Następnie cechy charakterystyczne są grupowane i analizowane, a wynikiem jest klasyfikacja elementu na obrazku. Algorytm jest w stanie podać prawdopodobieństwo przynależności danej rzeczy do konkretnej etykiety, na przykład: 81% dla wskazanego wcześniej kota, 13% dla łamy i 6% dla psa. Im więcej danych treningowych, z tym większym prawdopodobieństwem sieci neuronowe podają wyniki.

Wizualizacja działania filtrów CNN



Źródło: <https://medium.com/@apiltamang/a-gentle-dive-into-the-anatomy-of-a-convolution-layer-6f1024339aca> [dostęp: 10.08.2020].

Ten sam mechanizm użyty został przez zespół pracujący nad projektem The Next Rembrandt do rozpoznania stylu wielkiego mistrza: kompozycji zamienionej na wzorec geometryczny, tekstury, pociągnięcia pędzlem, palety kolorów. Analizowano także wiek portretowanych osób, kierunek, w którym patrzą, punkty charakterystyczne twarzy oraz typowe proporcje występujące na obrazach.

W końcowym etapie pracy wybrano temat nowego obrazu algorytmicznego mistrza: mężczyzna pomiędzy 30. a 40. rokiem życia, z zarostem, patrzący w prawą stronę, ubrany w czarny strój z białym kołnierzem i kapeluszem. Co ważne, twarz portretowanej osoby nie miała być sumą wszystkich twarzy namalowanych przez Rembrandta. Aby mistrz mógł powstać z martwych, algorytm musiał stworzyć zupełnie nową twarz. Aby wiernie odtworzyć mistrzowskie pociągnięcia pędzlem, użyto dwóch rodzajów algorytmów, które badały teksturę i sposób rozłożenia farby na płótnie. Efekt długotrwałej pracy składał się ze 148 mln pikseli na ekranie i 13 warstw farby wydrukowanej specjalnym ploterem na płótnie.

**Nowy obraz Rembrandta wygenerowany przez sztuczną inteligencję (z lewej),
warstwy farby podczas drukowania (z prawej)**



Źródło: <https://www.nextrembrandt.com> [dostęp: 6.08.2020].

W tym wypadku autorzy, zamiast poszerzać dotychczasowe granice w sztuce, postanowili nauczyć maszynę stylu jednego z mistrzów. Maszyna opanowała styl mistrza w 18 miesięcy, ucząc się od podstaw. W efekcie powstało całkiem nowe dzieło przywodzące na myśl malarstwo Rembrandta. Czy było to zadanie kreatywne?

Na temat obrazu wypowiedział się w „The Guardian” brytyjski krytyk sztuki Jonathan Jones:

Co za okropna, bez smaku, niewrażliwa i bezduszna parodia wszystkiego, co jest kreatywne w ludzkiej naturze [...]. Nie można, powtarzam, nie można powtórzyć geniuszu Rembrandta van Rijn. Jego sztuka to nie zestaw algorytmów czy stylistycznych sztuczek, które mogą być odtworzone przez człowieka albo mechanicznego naśladowcę. Może być on tylko sfalszowany – a fałszerstwo jest martwe, to nudna rzecz pozbawiona życia oryginału¹⁴.

Celem projektu nie było stworzenie nowego stylu malarskiego, a jedynie powtórzenie stylu mistrza. Jakkolwiek interesujący jest jego wynik, nie jest on jednak kreatywny. Nie poszerza przyjętych granic, nie jest nowatorski, jedynie naśladuje, chociaż robi to doskonale. Naśladowanie to poruszanie się po utartych ścieżkach, jest przeciwieństwem kreatywności, która wychodzi poza ogólnie przyjęte standardy.

Zakończenie

Kreatywność to tryb rozwiązywania problemów, który powstał po to, by przełamywać utarte wzorce w momencie, gdy myślenie analityczne przestaje przynosić efekty¹⁵.

Myślenie analityczne to myślenie podobne do algorytmu – z konkretną obraną ścieżką działania. Mózg musi mieć możliwość swobodnego „bujania w obłokach”, aby stworzyć coś kreatywnego i innowacyjnego. To właśnie z dziwnych, z pozoru zupełnie nieprzystających do tematu, myśli czy pomyłek rodzi się innowacja i kreacja, co odróżnia ludzki sposób tworzenia od maszynowego.

¹⁴ Tłumaczenie własne: „What a horrible, tasteless, insensitive and soulless travesty of all that is creative in human nature [...]. You cannot, I repeat, cannot, replicate the genius of Rembrandt van Rijn. His art is not a set of algorithms or stylistic tics that can be recreated by a human or mechanical imitator. He can only be faked – and a fake is a dead, dull thing with none of the life of the original” – J. Jones, *The digital Rembrandt: a new way to mock art, made by fools*, „The Guardian”, <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2016/apr/06/digital-rembrandt-mock-art-fools> [dostęp: 6.08.2020].

¹⁵ H. Beck, *Mózg się myli. Dlaczego błędy mózgu są naszą siłą*, tłum. U. Szymanderska, Łódź 2017, s. 282.

W tym drugim sieci nastawione są na rozwiązanie zadania tak naprawdę w dość określony sposób. „Kreatywności” maszyn nie można mylić z kreatywnością ludzką. Algorytmy czy sieci neuronowe mają za zadanie rozwiązać zadanie w sposób wydajny i efektywny, podczas gdy kreatywność to coś przeciwnego: to wypadkowa pomyłek, przypadków, słabej wydajności, wyjścia poza schemat. Jak dotychczas maszyny nie mają możliwości zejścia z obranej arbitralnie przez programistę ścieżki. W przeciwieństwie do ludzkiego mózgu, który nie ma jednego sposobu na rozwiązanie danego zadania. Kreatywność nie musi być logiczna ani rozsądna, gdyż wiąże się z łamaniem ustalonych reguł postępowania, czego nie potrafi maszyna¹⁶.

Projektując kreatywne maszyny, dowiadujemy się nowych informacji o tym, jak funkcjonuje nasza kreatywność. Wiele z używanych rozwiązań czerpie wprost z naszej biologii i postrzegania świata: sieci neuronowe zaprojektowane na wzór komórek w ludzkim mózgu, algorytmy ewolucyjne oparte na teorii ewolucji Darwina czy system zwrotny, który także i u nas jest wewnętrznym krytykiem naszych działań twórczych. Jednak pomimo interesujących i obiecujących wytworów maszyn nie są one autonomiczne. Nadal nie potrafią wyjść poza ramy narzucone im z zewnątrz przez ich twórców. To my podsuwamy im odpowiedni materiał do nauki, zawężając z góry dostęp do informacji, wciskamy przycisk „start” i my decydujemy, czy otrzymany wynik jest wart naszego zainteresowania. „Kreatywne” maszyny pozostają nadal narzędziami w rękach kreatywnych ludzi.

¹⁶ H. Beck, *Mózg się myli. Dlaczego błędy mózgu są naszą siłą*, tłum. U. Szymanderska, Łódź 2017, s. 271

BIBLIOGRAFIA

Beck H., Mózg się myli. Dlaczego błędy mózgu są naszą siłą, tłum. U. Szymanderska, Łódź 2017.

Callen E., The True Potential of Computational Creativity: Technology and Humanity, <https://www.30secondstofly.com/ai-software/harold-cohen-and-computational-creativity/> [dostęp: 28.07.2020].

Cohen H., The Further Exploits of AARON, Painter, 1994, <https://pdfs.semanticscholar.org/171f/19892e6c50293390791d377f0750e41df21f.pdf> [dostęp: 28.07.2020].

Colton S., The Painting Fool: Stories from Building an Automated Painter, [w:] Computers and Creativity, J. McCormack, M. d'Inverno, Berlin 2012.

Colton S., You Can't Know my Mind: A Festival of Computational Creativity, http://www.thepaintingfool.com/galleries/you_cant_know_my_mind/ICCC_YCKMM.pdf [dostęp: 29.07.2020].

Deshpande A., A Beginner's Guide To Understanding Convolutional Neural Networks, <https://adeshpande3.github.io/adeshpande3.github.io/A-Beginner's-Guide-To-Understanding-Convolutional-Neural-Networks/> [dostęp: 6.08.2020].

Dutch Digital Design, The Next Rembrandt: bringing the Old Master back to life, <https://medium.com/@DutchDigital/the-next-rembrandt-bringing-the-old-master-back-to-life-35dfb1653597> [dostęp: 6.08.2020].

Elgammal A., Liu B., Elhoseiny M., Mazzone M., CAN: Creative Adversarial Networks Generating „Art” by Learning About Styles and Deviating from Style Norms, czerwiec 2017, <https://arxiv.org/pdf/1706.07068.pdf> [dostęp: 30.07.2020].

Galanter P., What is Generative Art? Complexity Theory as a Context for Art Theory, http://www.philipgalanter.com/downloads/ga2003_paper.pdf [dostęp: 25.07.2020].

Gatys L.A., Ecker A.S., Bethge M., A Neural Algorithm of Artistic Style, <https://arxiv.org/pdf/1508.06576.pdf> [dostęp: 6.08.2020].

Jones J., The digital Rembrandt: a new way to mock art, made by fools, „The Guardian”, <https://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2016/apr/06/digital-rembrandt-mock-art-fools> [dostęp: 6.08.2020].

McCormack J., Bown O., Dorin A., McCabe J., Monroe G. Whitelaw M., Ten Questions Concerning Generative Computer Art, 2012, <http://jonmccormack.info/wp-content/uploads/2012/10/TenQuestionsV3.pdf> [dostęp: 25.07.2020].

du Sautoy M., Kod kreatywności. Sztuka i innowacje w epoce sztucznej inteligencji, tłum. Chawziuk T., Kraków 2020.

Taylor G.D., When the Machine Made Art. The Troubled History of Computer Art, published online: Bloomsbery, 2014. Westhoff M., The Next Rembrandt, <https://digital.hbs.edu/platform-digit/submission/the-next-rembrandt/> [dostęp: 6.08.2020].

<https://www.nextrembrandt.com> [dostęp: 6.08.2020].



inAW Journal

Multidisciplinary Academic Magazine

ARTYKUŁY ARTYSTYCZNO-BADAWCZE



inAW Journal
Multidisciplinary Academic Magazine

EDYTA MAŚSIOR

O ROLI I ZNACZENIU PRZYPADKU

Balon w sztuce

ABSTRAKT

Artykuł przybliży poszukiwania oparte na tematyce sceny tenisowej przedstawionej za pomocą tekstu, filmu i technologii, równocześnie nakreślając rzeczywistość przybliżoną za pomocą różnych mediów. Kontekst badań odnosi się do przykładów zaczerpniętych z dzieł sztuki z lat 60. i 70. XX wieku, to jest z filmu *Powiększenie* (*Blow-Up*, 1966) w reżyserii Michelangelo Antonioniego, w którym autor sięga do motywów zaczerpniętych z poetyckiego dzieła Julio Cortáзара *Babie lato* (*Las babas del diablo*, 1959) i meczu tenisowego, jak go przedstawia Robert Rauschenberg w realizacji *Open Score* (1966). Te dzieła sztuki łączy wyjątkowy świat. Interesująca jest dla mnie relacja medium–działanie–mechanizm rozgrywanej akcji, szczególnie w odniesieniu do technologii i nowych możliwości. Celem tych badań i analizy – wynikających z początkowej, pierwotnie empirycznej obserwacji – jest utrwalenie i opisanie tożsamości (charakteru) tego, co jest obserwowane (przedmiotu), oraz obserwatora, jak również interakcja między tym, co obserwowane, a obserwatorem. Jak pokazać, że „grać granie” to część gry? Przyczynkiem do poszukiwania była własna praca artystyczna związana z przemysłowym przedmiotem, jakim jest balon, który został przeniesiony w obszar działania twórczego. Pierwsza część pracy teoretycznej dotyczy zagadnienia roli i znaczenia przypadku, druga balonu w sztuce.

SŁOWA KLUCZE

Mecz tenisowy ; Balon ; Obserwator ; Media ; Technologie ; Interaktywność ; Doświadczenie ; Gra ; Film ; Interakcja ; Interaktor ; Język ; Kreatywność ; Metafora ; Obserwacja ; Odbiorca ; Obiekt ; Oddech ; Palimpsest ; Pantomima ; Powietrze ; Przestrzeń ; Przekształcanie ; Przypadek ; Rozgrywka ; Różnica ; Sygnał ; Symbol ; Sztuka ; Technologia ; Tekst ; Znak ; Diody LED ; Instalacja audiowizualna ; Żyłka ; Michelangelo Antonioni ; Guido Aristarco ; Arystoteles ; Roland Barthes ; Carlo di Carlo ; Julio Cortázar ; Nikos Daskalothanasis ; Jacques Derrida ; Thomas Stearns Eliot ; Heinz von Foerster ; Jean-Luc Godard ; Dionisis Kavathas ; Paul Klee ; Billy Klüver ; Giannis Kunellis ; Stéphane Mallarmé ; Rosa Martinez ; Umberto Maturana ; Marshall McLuhan ; Piet Mondrian ; Robert Motherwall ; Friedrich Nietzsche ; Nikos Navridis ; Pablo Picasso ; Robert Rauschenberg ; Ad Reinhard ; Olivier Sacks ; Ferdinand de Saussure ; Francisco Varela ; Paul Watzlawick ; Ludwik Wittgenstein



inAW Journal
Multidisciplinary Academic Magazine

TOM 1, NR 1 (2020)

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](#).

Wydawca: Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Wydział Architektury Wnętrz

Redakcja: prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, mgr Marika Wato

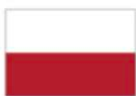
Opracowanie graficzne: Marika Wato

Fotografia na stronie tytułowej: Edyta Mąsior / źródło: archiwum autora

Czasopismo "inAW Journal" powstało dzięki dofinansowaniu w ramach Projektu "Projektowanie Przyszłości - Program Rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018 - 2022"



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



dr hab. Edyta Maśior

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

O roli i znaczeniu przypadku

Balon w sztuce

Prolog	2
Geneza pracy artystycznej	5
Od przedmiotu do języka	10
Działanie w dwóch odśłonach	18
Epilog	20

Prolog

Sztuka jest doświadczeniem, nie obiektem.

Robert Motherwell

Dzieło Michelangelo Antonioniego *Powiększenie* (*Blow-up*, 1966), a w szczególności scena gry mimów w tenisa, przywołała mi na myśl scenę rozgrywaną u Roberta Rauschenberga (*Open Score*¹, 1966). Mając możliwość porozmawiania z Carlem di Carlo² (Kraków, 2012), uświadomiłam sobie, że była to słuszna konkluzja. Carlo di Carlo potwierdził moje przypuszczenia i analizę. Podał kilka szczegółów na temat mało znanej współpracy Antonioniego i Rauschenberga przy realizacji scenografii, która ostatecznie nie doszła do skutku. Z relacji reżysera wynika, że ta współpraca miała

¹ Tytuł happeningu Roberta Rauschenberga zawiera słowo *score*, które wyraża w tłumaczeniu na język polski zarówno „partyturę”, jak i „wynik”. Wobec powyższego tytuł dzieła może być tłumaczony jako „otwarta partytura” albo „otwarty wynik”. Interesująco opisuje kwestię tytułu Antoni Michnik w artykule pt. *Gem, set, algorytm. Intermedialne projekty wykorzystujące dane tenisowe*, „Kultura Współczesna”, 2017, nr 1. Happening *Open Score* jako część projektu *9 wieczorów: teatr i inżynieria* (*9 Evenings: Theatre and Engineering*) odbył się w Nowym Jorku w 1966 roku.

² Rozmawiałam z reżyserem Carlem di Carlo 26 listopada 2012 roku w Krakowie.

miejsce. To był ślad, który instynktownie znalazłam. Czy między tymi dwoma artystami mogło zostać powiedziane coś, co twórczo wpłynęło na realizację? Nie wiem, czy to w ogóle ma znaczenie.

Możemy sięgnąć do zastanej rzeczywistości nakreślonej utworami lat 60. i 70. XX wieku³. W literackim odwzorowaniu, które stworzył Julio Cortázar, realistyczna dokładność opisu pozwala fantazji tworzyć własne wizje. W *Babim lecie*⁴ (1959) Julio Cortázar w niewidoczny sposób przedzie rzeczywistość, którą później zobaczymy w *Powiększeniu*⁵ (1966) Michelangelo Antonioniego⁶.

Mówimy o tego rodzaju rzeczywistości, w której „w gruncie rzeczy nikt dobrze nie wie, kto opowiada, czy to ja, czy to, co się zdarzyło [...], czy po prostu opowiadam moją własną prawdę”⁷ – pisze Cortázar. „Wiemy – dowodził [Antonioni] – że za obrazem kryje się jakaś inna, prawdziwsza rzeczywistość, za nią jeszcze jakaś inna i ponownie za tą ostatnią jeszcze następna itd., aż zaczynamy rozumieć, że istnieje taki prawdziwy obraz rzeczywistości absolutnej i tajemniczej, której nikt nigdy nie zobaczy”⁸.

Przywołana wypowiedź odnosi się do rzeczywistości w dziele Antonioniego. Richard Wendorf zwraca się do czytelnika z odwołaniem do artykułu Terry’ego J. Peavlera⁹, w którym stwierdza, że Antonioniego¹⁰ przede wszystkim interesuje kwestionowanie zastanej natury rzeczywistości. Film *Powiększenie* Antonioniego był analizowany w kontekście różnych zagadnień, moim celem jest zwrócenie uwagi na kontekst sceny tenisowej. Inspiracja zaczerpnięta z filmu *Powiększenie* Antonioniego oraz realizacji *Open Score* Rauschenberga stanowi swoistą klamrę interpretacyjną do

³ Wybór własny w odniesieniu do pracy artystycznej związanej z tematem balonu.

⁴ Julio Cortázar, *Babie lato*, [w:] *Opowiadania 1*, Warszawa 2009. Oryginał: *Las babas del diablo*, [w:] *Las armas secretas y otros relatos*, Madrid 1964.

⁵ Michelangelo Antonioni, *Blow up*, 1966.

⁶ Pietro Ferrua, *Blow-up from Cortázar to Antonioni*, „Literature/Film Quarterly”, vol. 4, 1976, No. 1, s. 68.

⁷ Julio Cortázar, *Babie lato*, [w:] *Opowiadania 1*, Warszawa 2009, s. 253.

⁸ Giorgio Tinazzi, *Michelangelo Antonioni*, Firenze 1985, s. 107–108 (za: Tadeusz Miczka, *W Cinecittà i okolicach. Historia kina włoskiego od połowy lat pięćdziesiątych do końca lat osiemdziesiątych XX wieku*, Kraków 1993, s. 68).

⁹ Richard Wendorf, *Antonioni’s “Blow-up”: Implicated Artists and Unintentional Art*, „The Journal of Aesthetic Education”, vol. 16, 1982, No. 1, s. 57–67.

¹⁰ „I’m really questioning the nature of reality”, za: Terry J. Peavler, *Blow-Up: A Reconsideration of Antonioni’s Infidelity to Cortázar*, „Modern Language Association. PMLA”, 1979, vol. 94, No. 5, s. 892.

własnej wykładni wykorzystania balonów w sztuce, w tym do własnej pracy artystycznej oraz w szerszej perspektywie w sztuce mediów z autorskiego punktu widzenia.

W pewnym momencie filmu *Powiększenie* ma miejsce zabawna i dziwna równocześnie scena: grupa młodych ludzi gra tenisowy mecz bez rakiet i piłek. Chodzi o pantomimę – o złudną grę pozorów, która przedstawia przekształcającą się, zmienną rzeczywistość: mechanizm gry rozwija się przed oczami widza obnażony, gdyż brakuje „celu” i „narzędzi” do jej osiągnięcia, opisu czy zdefiniowania. Ta niema scena z punktu widzenia patrzącego wydaje się dziwna, gdyż sam widz nie bierze udziału w fantazjowaniu grających, w „graniu” grania.

Właśnie tę scenę z *Powiększenia* przywołałam w pamięci, kiedy filmowałam osoby, które rozgrywały¹¹ sytuację z balonami. Był to moment, który nadał nowe znaczenie mojej pracy oraz przyczynił się do tego, iż zrozumiałam, że jest to właściwy kierunek, w którym powinnam pójść dalej. W ten sposób centrum pracy stały się nieważne ścinki zdjęć (filmowania). Balon nie występował w tych ujęciach, natomiast były trzy osoby z żyłkami, które próbowały przygotować balony do ponownego filmowania.

W *Balonie, żyłce i trzech osobach* (2010) Edyty Mąsior kamerą zostało zapisane wydarzenie, które w rzeczywistości było czymś zupełnie innym. Jest to wypowiedź o wielowarstwowej semantyce – wizualny palimpsest.

Edyta Mąsior, „Balon, żyłka i trzy osoby” [kadr], trzykanałowa zsynchronizowana wideoinstalacja, wymiary (minimum) 10 × 3 m, 27 min. 32 sek. 12, kolor, 2008–2010.



Źródło: archiwum autora

¹¹ *Ludus* (łac.) – gra, widowisko, zabawa, rozgrywka.

Pozostało znaleźć to tempo, te ruchy i interwały, które odpowiadałyby charakterowi mojej sceny, aby przewijające się „figury” tworzyły własną przestrzeń i analogiczny czas. Chciałam połączyć grę w tenisa Antonioniego z tymi filmowanymi fragmentami poprzez rozwinięcie przed widzem odczucia czegoś dziwnego i nadanie trochę komicznego wymiaru całości pracy. Chciałam pokazać, że „granie” grania jest częścią gry. Przed ustaleniem ostatecznej wersji, końcowej składni artystycznej, pracy pomyślałam o ponownym przedstawieniu tematu, którego brakowało w tych ujęciach – balonu. Tak więc balon pojawia się w oddzielnej, dyskretnej i odrębnej od kadrów z postaciami przestrzeni. Ostatecznie ustaliłam liniową sekwencję, gdzie w jednej z trzech projekcji przedstawiony przedmiot jest trochę powiększony, niemy i niezależny od ruchów, które wykonują trzy osoby w sąsiadujących projekcjach.

Poprzez powtórzenia, pojawianie się i znikanie, analogie ruchów, rzeczy i osób rzeczywistość wdziera się jak coś tajemniczego, dziwnego, czasem tragicznego, współtworząc jej realistyczne odbicie. Mówimy o tego rodzaju rzeczywistości, w której zmiany, które przynoszą czas, przeznaczenie i przypadek, nabierają formy, nadając sens i przybierając znaczenie¹².

Geneza pracy artystycznej

Ważne jest, nie abyśmy naśladowali naturę, ale działali tak jak ona.

Picasso

Nie wiem, w jaki sposób powinnam zacząć tę historię. Jeżeli byłoby możliwe powiedzenie: „ja i moje nie me (czyli nie moje), ale i nieme (czyli bezdźwięczne) balony tworzą iluzoryczną rzeczywistość i jednocześnie jej odwzorowanie, rodzaj dwoistości – prawdziwie zastanej rzeczywistości i jej odwzorowania na poziomie sztuk wizualnych, pozostając na platformie językowego kontekstu”¹³, to tak opisana wypowiedź i jej złożoność przybliżają sytuację. Mamy do czynienia z przedmiotem balonem, żyłką i trzema osobami.

¹² Wyrazy **sens** i **znaczenie** w tym artykule są używane w kontekście etymologicznego pochodzenia, nie filozoficznego poglądu. Sens i znaczenie mogą być analizowane w kontekście różnych poglądów filozoficznych (Gottlob Frege, Noam Chomsky). Nadmieniam, że nie jest to moim celem w tym artykule.

¹³ Edyta Maśior, *Wizualny palimpsest na temat balonu. Wideo Moje nie-me balony. Balon, żyłka i trzy osoby z serii „Balony”*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Arte et Educatione”, 2013, vol. 8, s. 119–122.

Podejmując się próby rekonstrukcji genealogicznych początków tej serii artystycznej, muszę powiedzieć, że wszystko zaczęło się od przypadkowego zdarzenia. Zapoczątkowało ono serię artystyczną, proces badań i poszukiwań oraz przyczyniło się do dalszego rozwoju i wytworzenia kolejnych dzieł w zakresie poruszanego tematu. Co to za zdarzenie i jakie ma znaczenie to początkowe doświadczenie? Odpowiedź na te pytania prowadzi do analizy o charakterze badawczym, odtwarzającym rolę i znaczenie przypadku. Początek tego poszukiwania trwał zaledwie kilka sekund.

Chwila odbioru przypadkowego obrazu miała miejsce w lecie 2006 roku na jednej z cykladzkich wysp. Przed moimi oczami (z punktu widzenia obserwatora) rozwinęła się zupełnie przypadkowa scena. Wiał silny wiatr, kiedy nagle dostrzegłam na horyzoncie rozwijające się przede mną nieoczekiwane zdarzenie, które zarejestrowałam za pomocą kamery.

Zbliżając się do plaży Exo Gialos (Santorini, gr. Έξω Γιάλος), stałam się odbiorcą/odbiorczynią pewnego obrazu, który składał się z dwóch oddalonych punktów znajdujących się w głębi morza. Na linii ledwo widocznego horyzontu dostrzegłam dwa przemieszczające się obiekty, które początkowo wzięłam za dwie głowy nurków. Nagła, nieoczekiwana obecność tych dwóch znaków w morzu wywołała we mnie próbę ich odkodowania (rozpoznania), zidentyfikowania, jak i zdefiniowania nieokreślonych dotąd obiektów. Zdziwiło mnie tempo ich zbliżania się w moim kierunku, a wraz z moim podejściem do brzegu zdałam sobie sprawę, że nie są to dwie głowy nurków, ale dwa niebieskie balony połączone żyłką.

TOM 1, NR 1 (2020)

Edyta Maśior, Dwa niebieskie balony [kadr], jednokanałowa instalacja audiowizualna,
wymiary (ok.) 4 × 3 m, 7 min. 55 sek., 2006.



Źródło: archiwum autora

Przywołuję w pamięci chwilę (kadr z wideo), która niczym migawka w aparacie (technicznie utrwalony moment) uruchamia fragment wykadrowanej rzeczywistości (plan kadru), w której ani ramka (plan w obiektywie), ani przemijający czas (czas trwania filmowania) nie wyodrębniają chwili (repetytywny obraz oraz zwolnione tempo nadane w postprodukcji), a obraz uruchomiony falami (falami morza) stanowi korpus dla rzeczywistości (wydarzenie, które miało miejsce) i jej odwzorowania (zapis na kamerze). Fragment powietrza z balonem (kadr z planu zdjęciowego) zostaje odtworzony za pomocą balonu z powietrzem (seria, cykl dzieł artystycznych *Balony* realizowana i upowszechniona od 2010 roku do chwili obecnej) oraz staje się przyczynkiem do powstania i analizy pracy z nadrzędnym tematem: balon. Poniższa analiza jest próbą odpowiedzi na pytanie: „Co robi balon?”, odnosi się do pytań, które powstały w trakcie mojej pracy nad tą serią. Poprzez wielość pytań zapraszam do dyskusji.

Zdarzenie to, jak również moja pytająca postawa przybrały formę serii złożonych pytań: „Co to jest za obiekt?”, „Co to za przedmiot?”, „Co to jest przedmiot w ogólnym znaczeniu?”, „Kto jest odbiorcą?”, „Kim jest odbiorca?”, „Kto to jest odbiorca?”, „Co to jest znak?”, „Co to jest symbol?”, „Jakie jest znaczenie rozpoznania i identyfikacji jakiegoś sygnału wzrokowego czy znaku?”, „Jakie znaczenie ma przedmiot taki jak balon?”, „Jakie są jego cechy charakterystyczne?”, „Co nazywamy balonem, który nabiera symbolicznego znaczenia, eksploatowany zarówno jako symbol, jak i znak?”, „Co to jest balon, czyli jakiś materiał, który zawierając w sobie substancję nieuchwytną i niematerialną, dzięki niej samej staje się określonym przedmiotem?”, „Czy możliwe jest zbadanie, w jaki sposób balon interreaguje z otoczeniem?”, „Co się dzieje, kiedy jakiś balon spotyka drugi balon lub jakąś osobę?”, „Jaki jest jego stosunek do przestrzeni, miejsca lub otwartego środowiska?”, „Czym jest to coś wieloznacznego i zarazem konkretnego jako przedmiot – jakiś obiekt, jeden oddech, koło, kula?”.

Celem moich poszukiwań, analizy o charakterze badawczym – która zawiera początkowy, oryginalnie empiryczny charakter obserwacji – jest zapis i opis tożsamości (charakteru) przedmiotu, jakim jest balon, zwrócenie uwagi na środowisko, w którym rozwinęło się artystyczne – tak moje, jak i innych – poszukiwanie, pogłębienie i poszerzenie tematu w celu określenia przedmiotu, jakim jest balon, oraz rozróżnienie jego zależności, które dokonują się poprzez jego funkcjonowanie, a także określenie, co jest owym „jest” (gr. *εἶναι*) balonu w ogóle. Poszukiwania w obrębie tematu prowadzą do korzeni owego „jest” balonu, które zarazem stanowi owo „jest” (niem. *zeine*) kreatywności – ulotną wartość, która jest związana z procesem oddychania (powietrze zawarte w balonie).

Nikos Navridis zawarł temat balonu w pracy zatytułowanej *Szukając miejsca* (ang. *Looking for a Place*, 1999). Rosa Martinez opisała tę pracę w literacki sposób, niczym rytm fal determinujących powtarzalne ruchy morza, tak jak i „naprzemienne ruchy oddychania określające nasze istnienie [...]. Oddychając, pochłaniamy cząstki wszechświata, przekształcając je w nas samych, w jedynym i wyłącznym celu wydalania ich z powrotem pod postacią oddechu, potwierdzając i podkreślając rytm i napięcie każdego naszego nastroju”¹⁴. Jedno (albo więcej) tchnienie może napełniać balon, dając początek wewnętrznemu światu, który następnie zawiera się w zewnętrznym świecie. To, z czym mamy do czynienia, to przepływ. Nie ma znaczenia, czy to realnie chodzi o jeden oddech, czy o ich wielość, chodzi o działanie.

¹⁴ Rosa Martinez, *Nikos Navridis*, 3. katalog nagrody DESTE, Fundacja DESTE (tłum. własne), Ateny 2003, s. 27. Nikos Navridis, *Szukając miejsca* [ang. *Looking for a Place*] (1999), czterokanałowa wideoinstalacja, kolor, dźwięk, 17 min. 24 sek.

Balon jest równocześnie znaczącym i znaczącym, mianowicie zawiera (powietrze) i jest zawarty w szerszej przestrzeni (w powietrzu). Etymologicznie wyraz „balon” pochodzi od włoskiego *pallone*¹⁵ (wielkości *palla* piłki) i oznacza przestrzenny kształt, najczęściej kulisty z elastycznej powłoki, która jest wypełniona powietrzem lub gazem, o zmiennych wymiarach. Charakteryzujące go właściwości ujawniają się, gdy przedmiot wypełniony gazem lub powietrzem staje się geometrycznego kształtu kulą, sferą czy jest określony kształtem. Balon może być dowolną formą, zazwyczaj przestrzenną. Balon jest elastycznym tworzywem wypełnionym powietrzem, gazem (np. helem), może być przezroczysty albo kolorowy, spełnia funkcję przedmiotu do zabawy i rozrywki. Balony tworzą lub przyczyniają się do stworzenia poczucia odrębnego otoczenia, nadając nowe znaczenie pojęciu niewypełnienia (w kontekście przestrzeni). Jest to materiał, który jak skóra zamyka w sobie, ukrywa i odkrywa stale zmieniającą się wieloznaczność oddechu.

Przedmiot o zmieniającej się wielkości można ocenić jedynie w warunkach charakteryzującej go przekształcalności:

[...] według Arystotelesa istnieją dwa rodzaje przekształcania się: pierwszy powrotu do stanu początkowego, jakie ma miejsce w przypadku przejścia od dnia do nocy i powrotu do dnia, i drugiego rodzaju przekształcanie się bez odwrotu, jak na przykład przejście od wieku dziecięcego do człowieka dorosłego¹⁶.

W pierwszym przypadku, powrotu do stanu początkowego, przekształcanie się balonu identyfikuje się z funkcjami, które odwzorowują się w nadmuchiwanie i wylatywanie powietrza z balonu. Zamiana ma charakter przestrzenny: początkowo bezkształtna forma, płaski obiekt (przedmiot), poprzez oddech (może też mechanicznie) zmienia się w formę sferyczną. Ponadto geometryczny kształt balonu, tylko dlatego że nie jest stałą materią, może doświadczać różnorodnych zmian w formie zależnych od przestrzeni, w której się znajduje. Ciało czy obiekty, które go otaczają, lub jakaś ograniczona przestrzeń mogą mieć wpływ na zmianę jego właściwości. Drugi przypadek ma miejsce w momencie zamiany bez możliwości powrotu do stanu początkowego, kiedy nadmuchany balon pęka. W ten sposób traci formę pierwotnego przedmiotu. Obiekt nagle znika i jest to fakt, który pokazuje jego szczególny charakter – jak bąbel czy bańka mydlana, balon jako przedmiot przemienia się – przybierając różnorodne formy. Przejścia z jednego stanu do drugiego odpowiadają jego właściwościom.

¹⁵ Giorgio Faggin, *Vocabolario Della Lingua Friulana*, t. 1, Udine 1985, s. 49.

¹⁶ Navridis, *La Biennale di Venezia*, 49, Ateny 2001, s. 25.

Balon jest przedmiotem, który jest stale charakteryzowany poprzez dualność, połączenie (elastyczność – napężanie się), działając w ten sposób niczym bliźniacza forma. Przedmiot – oddech „uwięziony” w elastycznej przestrzeni przemienia się i przyjmuje właściwości i znaczenie nowego przedmiotu (nowego oddechu). Początkowy przedmiot, w efekcie wdechu, wydechu lub jego kompresji, jest nagrywany za pomocą kamery wideo i zostaje przeniesiony do artystycznego obszaru działań i badań. Balon jako przedmiot oddziela się wtedy od jego pierwotnych funkcji użytkowych i jego zwyczajowo spotykanych cech charakterystycznych, staje się przedmiotem do wytworzenia obrazu, a może i nowych znaczeń: przestaje być handlowym produktem.

Kiedy jeden przedmiot¹⁷ sztuki oddziela się od jego początkowego miejsca, jego pierwotnego czasu i jego oryginalnego przeznaczenia [...], wówczas uwalnia się i pozbawia wszystkich jego początkowych znaczeń¹⁸.

Związek znaczeń, symboli z rzeczywistością, jak wyraża to Wittgenstein w *Tractatus Logico – Philosophicus*, mógłby oznaczać przeniesienie z filozoficznego wymiaru do obszaru sztuki. „Ponieważ jedno zdanie, które coś mówi, jest jakimś obrazem rzeczywistości, jak i wyrażenie wskazuje na jego znaczenie. Dlatego iż istnieje związek pomiędzy symbolami na papierze i stanem świata zewnętrznego. Dlatego że forma obrazowania jest formą rzeczywistości”. Dlatego, jak mówi Wittgenstein, świat jest jednością wydarzeń, „przeciwko umysłowi zadrażanemu przez językowe środki wyrazu”¹⁹.

Od przedmiotu do języka

Ryba jako ostatnia wie, że żyje w wodzie.

Niepewne źródło²⁰

Poza symbolicznym znaczeniem balonu jako przedmiotu samego w sobie (o ile w ogóle może występować coś takiego jak znaczenie przedmiotu poza jego symbolicznym porządkiem), to, co ma większe znaczenie, to zarys pierwotnego doświadczenia, czasowo-miejscowe kontinuum obserwacji, moment, w którym balon stał się elementem w korelacji symbolicznego porządku mojej percepcyjnej gospodarki jako podmiotu tego tematu. Co oznacza owo początkowe doświadczenie? Co to znaczy obserwować coś? Jakie jest miejsce obserwującego i jego związek z tym, co obserwowane? I jeszcze jedno: czy przedmioty mogą występować poza polem obserwacji?

¹⁷ *Objectum* (łac.).

¹⁸ Ad Reinhard, *Art as art.*, [w:] *Από τη μινιμαλιστική στην εννοιολογική τέχνη [Od minimalistycznej do konceptualnej sztuki]*, red. Nikos Daskalothanasis, ASFA (tłum. własne), Ateny 2006, s. 58.

¹⁹ Navridis, *La Biennale di Venezia*, 49, Ateny 2001, s. 23.

²⁰ Chiński aforyzm (niepewne źródło), za: Lynn Segal, *The Dream of Reality*, New York 2001, s. 6.

Na początku te dwa balony mnie zaskoczyły. Później próbowałam zreprodukować, czyli odtworzyć to początkowe wydarzenie, rekonstruujać je. Nagrywałam kamerą balony w podobnych warunkach, a później badałam różne możliwości będące alternatywnymi formami istnienia tego samego przedmiotu. To początkowe doświadczenie było impulsem do budowy wariantów tej samej rzeczy. Były to wariacje problemowe, powtórzenia tego, co jednocześnie było tym samym i czymś innym, samym w sobie, znaczącym i znaczącym. Jedno zdarzenie, które pozostawia trwały ślad w umyśle, za każdym razem jest różnicowane przez powtarzanie, pomimo że pozostaje tym samym („podobnym”). Derridy różnica... Sama w sobie różNICa...²¹

Z punktu widzenia zewnętrznego obserwatora zdarzenie z balonami było po prostu przypadkowym incydentem. Jednak to, co wydaje się zwykłym przypadkiem, nie jest niczym innym jak wynikiem sekwencji wydarzeń, których obserwator nie jest w stanie rozszyfrować²². Wiatr wiejący w określonym kierunku kieruje gdzieś jakieś balony: to wydarzenie wydaje się przypadkowe, ale takie nie jest. Chodzi o złożony system nieokreślonych czynników naturalnych, których nie jesteśmy w stanie odszyfrować. Ponadto istnieją niezidentyfikowane czynniki, które skierowały mnie do tej konkretnej plaży (Exo Gialos, Santorini), jak również fakt zauważenia odległego ruchu nieokreślonych przemieszczających się przedmiotów w morzu. Jest to szereg specyficznych alternatywnych czynników, których nie możemy zidentyfikować, bo gdybyśmy byli w stanie przewidzieć i odkodować zaistniałą sytuację, zbiegłaby się ona w czasie z samym przebiegiem zdarzenia. Tym jest właśnie zbieg okoliczności w tym przypadku. Jest logicznym ciągiem wydarzeń, które doprowadziły do tej zbieżności, okoliczności (mojego) pójścia na plażę i przemieszczania się balonów (przede mną) w pewnej odległości, razem z uwagą, którą na nie skierowałam w tamtym momencie. Owo wydarzenie jest właściwie czasoprzestrzennym zbiegiem okoliczności, który z punktu widzenia obserwatora nie może być odczytany inaczej, jak tylko jako przypadkowy, pomimo że samo użycie słowa „przypadek” deterministycznie przywołuje nieuchronność w przeważnie niedeterministycznym świecie, w którym miało miejsce to wydarzenie.

²¹ Jacques Derrida, *O gramatologii*, tłum. Bogdan Banasiak, Warszawa 1998. Andrzej Marzec w artykule *Différance Derridy. Czy błąd daje się (wy)tłumaczyć?* („Przekładaniec. A Journal of Translation Studies”, 2011, nr 24, s. 263–280) zwraca uwagę na powstałe propozycje translatorskie w języku polskim, w tym „róż(nic)ość” (Bogdan Banasiak), „róznia” (Joanna Skoczylas), „różNICa” (Tadeusz Sławek), „gra-na-zwłokę-o-różnicę” (Stanisław Cichowicz).

²² Średniowieczny aforyzm „Natura nie czyni skoków”, do którego odwoływał się Gottfried Leibniz (zob.: Alexander Baumgarten, *Metaphysics: A Critical Translation with Kant's Elucidations*, Translated and Edited by Courtney D. Fugate and John Hymers, Bloomsbury, 2013, Preface of the Third Edition, 1750, s. 79).

Umowny charakter świata, jak i deterministycznie kodyfikująca funkcja ludzkiego poznania są dwiema niełączyjącymi się rzeczami.

„Przypadkowość” jest pojęciem, które my sami stworzyliśmy, aby opisać płynność rzeczy w otaczającym nas świecie. Za pomocą słów, pojęć, znaczeń i punktów w końcu, które nie są niczym innym jak metaforycznymi kształtami wynikającymi z poznawczego charakteru człowieka, ograniczając płynność i kosmologiczny chaos, nadając stabilność, a więc i uspołecznienie, określamy stałe punkty w celu ograniczenia płynności pola zaburzeń, które nazywamy otaczającym nas światem.

Francisco Varela i Humberto Maturana²³, chilijscy neurobiolodzy, określają to, co odbieramy jako środowisko w ogólnym znaczeniu jako pole zaburzeń. My, jako pojedyncze jednostki, odbieramy zaburzenia, które – chcąc nimi zarządzać – odnosimy do kształtów i poprzez ustanowienie związków przyczynowo-skutkowych (pomiędzy pojęciami/znaczeniami i rzeczami) uczymy się orientacji w świecie, nadając zewnętrzną ciągłość jego podstawowej niespójności. Poprzez ciągłość i powtarzalność utrwala się znaczenie, a koncepcja umacnia się jako prawda i odtąd jest interpretowana jako owa rzecz sama w sobie. Wszystkie punkty są metaforycznymi znakami, kształtami. Określamy stałe punkty, żebyśmy mogli zmniejszyć płynność w polu zaburzeń, które nas otacza. Wypowiadając słowo „balon”, zapominamy, że chodzi o jeden wyraz, umowny produkt naszego ogólnoludzkiego pojmowania, ustalenia, jednej umowy, która łączy rój cząsteczek składających się na przedmiot w jeden poznaniowo zrozumiały kształt – przedmiot balon. Za pomocą takiego rozumowania balon przestaje być wieloznacznością, staje się językowo tożsamy

²³ Humberto Maturana, *Reflections on My Collaboration with Francisco Varela*, „Biology of Cognition, Constructivist Foundations”, vol. 7, 2012, No. 3, s. 155–164; Alberto Paucar-Caceres, Roger Harnden, *Commentary on the Separate Prologues by Humberto Maturana and Francisco Varela to the Second Edition of 'De Máquinas y Seres Vivos—Autopoiesis: La organización de lo vivo'— Twenty Years After*, „Systems Research and Behavioral Science Syst. Res.”, 2011, No. 28, s. 577–580; Michael Straeubig, *On the distinction between distinction and division*, „Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research”, vol. 13, 2015, No. 3, s. 245–251.

i sklasyfikowany²⁴, ale to „coś” nie jest balonem, jest metaforą jednej rzeczy będącej balonem, ponieważ my tak ją nazwaliśmy. Ze względu na przyzwyczajenia i powtarzalność zapominamy, że to coś, ta rzecz, jest metaforycznym kształtem i jest interpretowana jako rzecz sama w sobie.

U podstaw każdej poznaniowo-gnostycznej energii leży zawsze ten sam fundamentalny proces, jeden mechanizm ogólnego poznania: centralny układ nerwowy, odbierający bodźce lub podrażnienia poprzez narządy zmysłu, które za pomocą nerwowych sygnałów czy impulsów są przekazywane do mózgu, aby mogły być tłumaczone kolejno na postać form, dźwięków, obrazów, w celu uzyskania materiału o charakterze poznawczym. W ten sposób odbieramy zawsze zakodowane informacje. A otrzymywane wiadomości nigdy nie są tą formą, która znajduje się tam czy gdzieś indziej na zewnątrz, ale to te, które my postrzegamy jako zamknięte systemy: już za pośrednictwem odebranych obrazów, przekaźników rzeczy, które następnie poddane obróbce logiki, czyli obróbce gramatyczno-składniowej, budują w ten sposób jeden sieciowo-neuronowy, najbliższy nam obraz świata (nie taki, jaki on jest, ale taki, za jaki go uważamy). W ten sposób tworzona jest jedyna możliwa dla nas struktura świata zewnętrznego: świat symboliczny.

Wobec przypadkowego pojawienia się dwu balonów w morzu mój umysł został zmuszony do wyjaśnienia tego, co odebrał receptorycznie, wprowadzony został w ten sposób porządek związku przyczynowo-skutkowego: początkowo myślałam, że balony były głowami nurków (pierwsza identyfikacja – determinanta). Od systemu poznawczego zostały następnie wysłane pytania, które miały do czynienia z rodzajem podobieństw i zasadami rozpoznawania tożsamości, a których byłam nieświadoma. Kiedy, znowu nie wiedząc o tym, dokonałam bardziej wysublimowanej i wyabstrahowanej formy obserwacji, zinterpretowałam, iż chodzi o dwa balony, a nie o głowy nurków. Poprzez pewnego rodzaju (zawsze jednorodny) „wzorzec rozpoznawania” nadałam logiczną składnię zjawisku, które rozwijało się przede mną, przypisałam mu właściwe orzeczenie (głowa). Mechanizm poznawczy człowieka opiera się na relacjach podobieństw i różnic przeciwstawnych sobie.

²⁴ De Saussure opisuje język jako mechanizm redukcyjny. Mówi, że język jako całość obejmuje sam siebie, będąc początkiem klasyfikacji. To, że jest całością, oznacza, że sam w sobie język zawiera słowo język, słowo, które może opisać samo siebie. To, co kategoryzuje język, jest nieodróżnicowane jako rzeczy, których doświadczamy, a które de Saussure nazywa „niejednorodnością”. Język razem ze znaczeniem, jakie mu daje de Saussure, działa jako dostawca znaczeń dla rzeczy, które ze swej natury nie mają jedności. Język jest redukcyjnym, naprowadzającym mechanizmem, który zamienia złożone moduły w jedną całość. W nieodróżnicowane fragmenty wprowadza różnice. Jedność języka jest na poziomie czystej abstrakcji (*pure abstraction*), gdzie istnieje tylko ujemna różnica: jeden znak jest zrozumiały tylko w konfrontacji z samym sobą, gdy ten nie jest tym samym, ale innym (mężczyzna jest niekobietą, a kobieta jest niemężczyzną).

Świat na zewnątrz (jego fizyczna przestrzeń) jest zasadniczo wynikiem przypadkowości: my jesteśmy tymi, którzy określają prawa i standardy tego świata, przekształcając go w świat przyczynowo-skutkowy. Rzeczy w świecie, na zewnątrz (naszego systemu poznawczego), są więcej niż przypadkowe, i konieczne, poza rozpoznawaniem granic: my jesteśmy tymi, którzy wprowadzają różnice, zmniejszając niezróżnicowane poszczególne tożsamości. Postrzeganie rzeczywistości zawsze odnosi się do ustalania limitów, podziałów i zróżnicowań, wprowadzania przeciwstawnych par: przypadkowe/niezdeterminowane przyczynowe/konieczne, prawdziwe/nieprawdziwe. Dlaczego? Tylko bowiem w oparciu o związek przyczynowo-skutkowy możemy żyć. Kiedy uznajemy coś za konieczność, równocześnie rozpoznajemy to jako coś, przyczynę efektu lub przyczynę i skutek.

„Dostrzec coś” nie oznacza po prostu „widzieć coś”. Obserwacja obejmuje zasadniczo proces kodowania językowego. Nie możemy obserwować z wyłączeniem kontekstu językowego²⁵. Nawet siatkówka oka nie funkcjonuje niezależnie od języka. Dla Heinza von Foerстера, Vareli i Maturany, Watzlawicka – wybitnych przedstawicieli epistemologicznej szkoły funkcjonującej pod nazwą „radikalnego konstrukttywizmu” – teoria obserwatora jest nierozdzielnie związana z zagadnieniem kodyfikowania poprzez język, ponieważ pozajęzykowo przedmioty pozostają dla człowieka niedostępne. To, że rozróżniamy przedmioty, identyfikując je, nie jest związane tylko z funkcjonowaniem oka, ale również języka. Język, z gramatyczno-składniową strukturą, łączy i rzeczy, i przestrzeń w całości, wewnątrz których one funkcjonują. Język, poprzez jego logiczną strukturę, rozwiązuje niejasności, niejako rozwijając zarazem inne, bardziej ryzykowne (np. moje „niedopatrzenie” w analitycznym podążaniu w pierwszym „zobaczeniu” głowo-balonów). Kiedy coś widzimy, rozpoznajemy to jako przedmiot, dlatego że nasze myślenie jest w całości oparte na

²⁵ „Język jest środkiem poznawczym naszego istnienia. Wszystko, co może być powiedziane, jest powiedziane przez obserwatora do innego obserwatora, który może być nim lub nią samą”, za: Lynn Segal, *The Dream of Reality* (tłum. własne), New York 2001, s. 6.

języku: każdy obiekt jest obiektem logicznie skonstruowanego podążania myśli²⁶. Obserwator żyje w języku, dokładnie w ten sam sposób, w jaki ryba żyje w wodzie²⁷. Rzeczywistość rozpoznawalna pozajęzykowo nie może istnieć. Nic nie jest rozpoznawalne poza polem obserwatora, poza jedną rzeczą: samym obserwatorem. Nikt nie może obserwować sam siebie. Jak powiedzieliby Varela i Maturana, nikt nie może być równocześnie wewnątrz i na zewnątrz obszaru obserwacji, innymi słowy, nie można być zarówno obserwatorem i obserwowanym. To, co robi obserwator, to stałe wprowadzanie różnic, tak aby diametralnie oddzielić jedną rzecz od drugiej, porządkowanie nieprzerwanego przepływu danych, jak i chaosu zdarzeń, które składają się na niezróżnicowany splot, jakim jest świat.

Jedyną rzeczywistością jest rzeczywistość strukturalnych powiązań centralnego układu nerwowego w ścisłym związku z otoczeniem. Świat (tam) na zewnątrz jest niezróżnicowany. Nie ma w nim różnic, podmiotów, faktów i zdarzeń czy oddzielnych przedmiotów. Jedyna rzecz, jaka istnieje, to według Deleuze'a²⁸ intensywne wieloznaczności (korelatory), nieustannie zmieniające się systemy napięciowe. Cokolwiek dzieje się poza układem nerwowym człowieka, jest nie do zidentyfikowania: nie istnieje nic poza stałą płynnością czy jednym chaosem. Cokolwiek dzieje się poza układem nerwowym człowieka, nie istnieje jako fakt czy zdarzenie. Tam (na zewnątrz) panuje to, co niezróżnicowane. Układ nerwowy człowieka jest tym, co poprzez swoją strukturę operacyjną jest ukształtowane tak, aby dostarczać zawsze stabilną rzeczywistość. Stałą podstawę (fundament), na której stoimy na świecie, tworzymy my sami poprzez formatywne działanie złożonego systemu nerwowych sieci, które poprzez klasyfikacje i identyfikacje bodźców nadają formy rzeczom. W takim znaczeniu podstawowym zadaniem centralnego układu nerwowego jest gromadzenie wieloznaczności i przekształcanie w jedności. Niezróżnicowany chaos (*chaosmos*) jest nie do

²⁶ „Język jest metaforą w tym sensie, że nie tylko przechowuje, lecz również przenosi doświadczenia z jednej formy w inną. Pieniądze są metaforą w tym znaczeniu, że przechowują umiejętności i siłę roboczą, a także zastępują jedną umiejętność drugą. Jednak zasada wymiany i przenoszenia, czyli **metafora**, leży w zdolności naszego umysłu do nieustannego przekładania jednego zmysłu na drugi. Robimy to w każdym momencie naszego życia. Ceną wszakże, którą płacimy za konkretne techniczne narzędzia, czy to koło, alfabet, czy radio, jest to, że te potężne **rozszerzenia** zmysłów tworzą **zamknięte** systemy. Nasze prywatne zmysły nie stanowią zamkniętych systemów, lecz są nieustannie przekładane jeden na drugi w doświadczeniu, które nazywamy świadomością. Nasze rozszerzone zmysły, narzędzia i technologie przez wieki były zamkniętymi systemami niezdolnymi do wzajemnego oddziaływania lub zbiorowej świadomości”, za: Marshall McLuhan, *Wybór tekstów*, red. Eric McLuhan, Frank Zingrone, Poznań 2001, s. 142 (wyróżnienia za oryginałem).

²⁷ „Observers live in language the way fish live in water”, za: Lynn Segal, *The Dream of Reality*, New York 2001, s. 6.

²⁸ Krzysztof Kościuszko, *Pojęcie – idea – problem w „Różnicy i powtórzeniu” G. Deleuze’a*, „Humanistyka i Przyrodoznawstwo”, 2004, nr 10, szczególnie s. 74–76.

zmierzenia, nie ma numeru ani wymiaru: centralny układ nerwowy jest tym, który porządkuje tę niezidentyfikowaną strukturę za pomocą receptorów i przekształca je w zindywidualizowane i jasno określone formy.

Takie epistemologiczne podejście ma następujące logiczne konsekwencje: zewnętrzna rzeczywistość jest zmienna i płynna, pomimo że jest uwarunkowana przez z góry określone i odpowiednie prawa. Jesteśmy zamkniętymi, autonomicznymi żyjącymi systemami, oddziałującymi z otoczeniem. Fakt, że oddziałujemy z otoczeniem, w żadnym stopniu nie znaczy jednak, że mamy świadomość tego, co dzieje się tam (na zewnątrz). Wiedza o świecie jest tworzona poprzez interakcję. Inny, zewnętrzny, niezależny od nas świat jest po prostu wyobrażeniem. Nie odkrywamy świata, ale go wynajdujemy. I tak dochodzimy do drugiej logicznej konsekwencji: dostrzec²⁹ coś nie oznacza, że odkrywamy coś, ale nadając czemuś uwagę, wynajdujemy³⁰.

My, jako ludzie żyjący w kulturze zachodniej, nauczyliśmy się mieć bardzo specyficzny (konkretny) stosunek do rzeczy: jesteśmy stojącymi istotami, rozumnymi i mamy bezpośredni związek z otaczającym nas światem. „My i wszystkie zwierzęta wyższego rzędu jesteśmy dwubocznie symetryczni: mamy bowiem przód (głowę) zawierającą mózg, a także preferowany kierunek ruchu (naprzód)”³¹. W postrzeganiu rzeczy ma duże znaczenie to, że oddzielamy to, co widoczne, od tego, co niewidoczne, tak jak to, że oddzielamy to, co jest rzeczywiste, od tego, co jest nie rzeczywiste, przejrzyste od nieprzejrzystego³². Nauczyliśmy się działać w obrębie warunkowych nadrzędno-podrzędnych korelacji: istnieje jedno *ja* (gr. *εγώ*) jako podmiot percepcji i istnieje coś *tam* dalej, jako przedmiot percepcji. Nauczyliśmy się myśleć w kategoriach przedmiotu i podmiotu, czyli alternatyw i sprzeczności.

Wydarzenie na plaży nie może być niczym innym jak tylko zdarzeniem spostrzegania. „Odkrywam coś” oznacza, że znajduję coś, co jest tam (na zewnątrz), znajduję to jako coś nowego,

²⁹ παρατηρώ (gr.).

³⁰ επινοώ (gr.).

³¹ Sacks Olivier, *Rzeka świadomości*, Poznań 2018, s. 73.

³² W 1971 roku Marshall McLuhan zaproszony przez Edwina Newmana do radiofonicznego wywiadu dla NBC, analizując pytanie, dlaczego medium jest przekąźnikiem, przywołał przykład pewnych Indian w Ameryce, którzy malując, nie malują tylko na płasko zastanej powierzchni, ale kontynuują też od dołu (na przykład malując stół, malują go także od spodu), nie zwracając uwagi na zastany kontekst odbierania informacji przestrzennej na takiej zasadzie, na jakiej my, zachodni ludzie, zwykliśmy się wykształcać w pojmowaniu świata (za: <http://www.ubu.com/sound/mcluhan.html> [dostęp: 22.06.2009]).

więc samo w sobie jest nieznane. „Wynajduję coś” (spostrzegam) oznacza coś zupełnie innego. Dokładnie dlatego, że to ja sama zaobserwowałam to zdarzenie i nadałam mu znaczenie. Nadałam mu sens, wybierając właśnie to, a nie coś innego, jako to obserwowane. Jeżeliby w tamtej chwili nie było tam mnie jako obserwatora, to wydarzenie nie miałoby znaczenia. Jak powiedziałby Leibniz, „bez zdarzeń nie ma ani czasu, ani przestrzeni”³³.

Cokolwiek znajduje się poza polem obserwatora, nie ma dla niego znaczenia. W ten sposób ja sama wybieram i wytwarzam coś, co jest morfologicznie (strukturalnie) konkretne na drodze receptorycznych redukcji. Otoczenie jest polem zaburzeń (wizualnych, akustycznych), które wpływając do zakresu naszej percepcji, muszą zostać sklasyfikowane, uporządkowane, aby zostały rozpoznane, zeskanowane, w celu nadania im właściwego znaczenia. W ten sposób każdy człowiek jest z biologicznego punktu widzenia, czyli z natury jego samego, artystą (twórcą), ponieważ wytwarza. To dlatego, jak pisze Nietzsche w *O prawdzie i kłamstwie w pozamoralnym znaczeniu*³⁴, bierze jakiś wątpliwy materiał i przekształca go w coś innego. Odbiera bodźce, które nie mają nazwy, i wytwarza z nich światy. Fakt, który oznacza, że układ nerwowy może być postrzegany jako pierwszy model artystycznego działania.

Działalność artystyczna w moim przypadku, ale i w każdym przypadku, nie rozpoczęła się w momencie, kiedy zaczęłam nagrywać balony. Całe zdarzenie – od pierwszej chwili do ostatniej – jest jedną i tą samą rzeczą, jedną złożonością pewnego całościowego procesu. Pojawienie się oddalonych znaków, balonów, to, w jaki sposób ja je odebrałam i przetworzyłam tę scenę na wstępnym etapie, sposób, w jaki mój system nerwowy połączył różne bodźce w jeden moduł, w jeden obraz, wszystkie te elementy są zasadniczo podstawą tego samego działania, budowania (struktury) dzieła. Praca artystyczna nie zaczęła się od momentu jej produkcji. Zaczęła się od pierwszych nanosekund, w których układ nerwowy odebrał bodziec ukierunkowany gdzieś w świecie.

³³ Michał Heller, *Elementy filozofii przyrody*, Kraków 2014, s. 37.

³⁴ Friedrich Nietzsche, *Pisma pozostałe 1862–1875*, Kraków 1993, s. 181–199.

Edyta Maşior, Różne warianty nocy [kadr], wielokanałowa instalacja audiowizualna,
wymiar (min.) 4 × 3 m [różny czas trwania], 2011.



Źródło: archiwum autora

Działanie w dwóch odsłonach³⁵

Gra (*le jeu*) to jest czynność ludyczna, ale i funkcjonowanie mechanizmu³⁶.
Roland Barthes

Michelangelo Antonioni w filmie *Powiększenie* (1966) przedstawił unikalny świat w „matrycy aparatu”³⁷, w którym pojęcia „życie jest grą” i „świat to teatr” pokazane za pomocą świata klaunów poruszających się pomiędzy „ciałem, piłką i kamerą”³⁸ potwierdzają triadę medium–działanie–mechanizm rozgrywanej akcji. Mecz wykreowany przez klaunów pokazuje nie tylko grę w tenisa,

³⁵ W oryginalnie napisanym po angielsku tekście Rauschenberga odnośnie do rozgrywanej akcji w dziele *Open score*: „Double exposure of action”, zob. przyp. 41.

³⁶ Barthes Roland, *Roland Barthes*, Gdańsk 2011, s. 83–84.

³⁷ George Slover, *Blow-Up: Medium, Message, Mythos and Make-Believe*, „The Massachusetts Review”, 1968, s. 757.

³⁸ George Slover, *Blow-Up: Medium, Message, Mythos and Make-Believe*, „The Massachusetts Review”, 1968, s. 761.

ale grupę społeczną połączoną jedną wspólną osobliwą realnością – w rzeczywistości jeden świat na ich wyłączność, obserwowany przez zewnętrznego obserwatora (Thomasa), który w końcu zdaje się przyłączać do ich wyimaginowanej gry (podaje on nierzeczywistą piłkę, kiedy klauni udają, że spadła poza boisko – choć piłka pozostaje niewidoczna), jednak na końcu słyszymy dźwięk odbicia piłki. W związku z tym powstaje pytanie, po której stronie stoi Thomas. Thomas podał piłkę klaunom, którzy parodiują rzeczywistość. Co więcej, podał piłkę, która w końcu odbija się w realny sposób, ale nie widzimy już więcej klaunów. W rzeczywistości to pewnego rodzaju zamiana, kładka między dwoma wykreowanymi światami zapisanymi za pomocą kamery na celuloidowej taśmie. Antonioni pokazuje refleksję na temat mediów właściwego mu czasu za pomocą gracza, gry i mechanizmu rozwijanego przed oczyma odbiorcy.

W rzeczywistości to jeden z rzadkich momentów, kiedy role są odwrócone, ukryte i odtworzone, aby pokazać dualizm i iluzję rzeczywistości³⁹, „jak kamera – w rzeczy samej technologia kamery – ukazuje nowy wymiar”⁴⁰.

Robert Rauschenberg w *Open Score* (1966) proponuje grę w tenisa, w której rakiety są użyte jako pole do transmisji dźwięku uzyskanego przez odbijanie piłki⁴¹ oraz zmianę oświetlenia pod wpływem uderzeń. Gra toczyła się do czasu zapadnięcia mroku. Ciemność była dla Rauschenberga iluzoryczna (patrz: opis dzieła przez autora, przypis 40). Interaktywna sytuacja, reaktywna, scenicznie multimedialna, była dopełniona przez trzy ekranowe projekcje, na których widzowie

³⁹ „W istocie praca McLuhana bada zmiany naszych paradygmatów postrzeżeń w sposób, jakiego nigdzie indziej nie znajdziemy [...]. McLuhan sięga do początków teorii komunikacji, odnajdując je w pracach gramatyków i retoryków, od Cyserona i Kwintyliana po Bacona i Nashe’a [...] **w przypadku wszystkich elektrycznych mediów, gdzie «użytkownik» musi się nauczyć wkraczać w proces komunikacji, aby stać się kimś w rodzaju współtwórcy.** W elektrycznej rzeczywistości każdy przedmiot jest nie tylko sobą, lecz także reprezentacją złożonego procesu, który wymyka się prostej, logicznej definicji, o czym wie każdy wielbiciel Picassa, Klee czy Mondriana”. Za: M. McLuhan, *Wybór tekstów*, red. E. McLuhan, F. Zingrone, Poznań 2001, s. 14.

⁴⁰ George Slover, *Blow-Up: Medium, Message, Mythos and Make-Believe*, „The Massachusetts Review”, 1968, s. 754.

⁴¹ „Rauschenberg note. My theatre piece (today unnamed) begins with an authentic tennis game with rackets wired for transmission of sound. The game’s end is the moment the hall is totally dark. The darkness is illusionary. The hall is flooded with infrared (so far invisible to the human eye). A modestly choreographed cast of from 300 to 500 people will enter and be observed and projected by infrared television on large screen for the audience. This is the limit of the realization of the piece for today.

Tennis is movement, put in the context of theatre it is a formal dance improvisation. The unlikely use of the game to control the light and to perform as an orchestra interests me. The conflict of not being able to be an event that is taking place right in front of one except through reproduction is the sort of double exposure of action. A screen of light and a screen of darkness. RR.”. Cytat za: Billy Klüver, *Open Score by Robert Rauschenberg*, 1997 (<https://www.artfilms.com.au/item/open-score-by-robert-rauschenberg> [dostęp: 05.07.2011]).

oglądali sytuację zapisaną kamerami na podczerwień. Jest to jedna z wczesnych prac artystycznych, która jest zaawansowana technologicznie i interaktywna, interakcja jest autorska, sceniczna. Rauschenberg zapisał na końcu notatki do dzieła: „reprodukcja jest rodzajem podwójnej ekspozycji akcji”, podwójnego wystawienia.

Refleksja na temat czasów (Antonioni) przedstawiona jest za pomocą mediów charakterystycznych dla danego okresu (Rauschenberg). [Antonioni] „za Camusem powtarzał, że wybór jest zawsze buntem artysty wobec rzeczywistości”⁴². W obu przypadkach mamy do czynienia z nowatorskim potraktowaniem gry w tenisa.

Marshall McLuhan pisze: „W przypadku wszystkich elektrycznych mediów [...] użytkownik musi się nauczyć wkraczać w proces komunikacji, aby stać się kimś w rodzaju współtwórcy”⁴³.

Dionisis Kavvathas zwraca uwagę na fakt, iż:

filmowe dzieło *Powiększenie* Antonioniego ma, między innymi, w swojej zawartości jako formę przekazu (medium) fotografię, która z kolei ma jako przekątnik granulowaty wszechświat fotograficznej odbitki. Tak więc, kiedy widzimy to dzieło, jego przekaz jest autorefleksyjny: przekątnik (medium) jako film udostępnia nam możliwość wyświetlania i ujawniania poprzez zbliżenie „treści” niedostępnej dla naszego wzroku. Kiedy zapytano Mallarmégo, czym jest poezja, czyli czym jest jej przekaz, odpowiedział, że jest to kombinacja 24 liter, czyli jej medium. Na pytanie, co to jest kino, Godard odpowiedział: „24 klatki na sekundę”⁴⁴.

Epilog

Początkowe doświadczenie odbioru pewnego obrazu, ruchu oddalonych przedmiotów pokierowało mnie w kierunku poszukiwań, gdzie dzieła sztuki pojawiają się jako świadectwa, podania w słowie i obrazie, opowieści, prawdziwe historie wydarzeń, doświadczeń i postaw, a czasem oniryczne bądź fantasmagoryczne formy.

W jednej z prac, tj. w interaktywnej instalacji *Moje nieme balony II* (2014), użyłam balonów jako metafory iluzorycznego powiększenia (np. kolorowych pikseli). Praca odnosi się do tematu balonu

⁴² *Kino klasyczne*, t. 2, red. Tadeusz Lubelski, Iwona Sowińska, Rafał Syska, Kraków 2012, s. 917.

⁴³ Marshall McLuhan, *Wybór tekstów*, red. Eric McLuhan, Frank Zingrone, Poznań 2001, s. 14.

⁴⁴ Σταύρος Διοσκουρίδης, *Προφήτης των media ή ποπ τσαρλατάνος* (tłum. własne), Lifo, 11.04.2012, <http://www.lifo.gr/mag/features/3164> [dostęp: 11.04.2012].

w sztuce, znaczenia gry, gracza i mechanizmu rozwijanego przed oczyma odbiorcy i ich znaczenia. Została wyrażona za pomocą interaktywnej instalacji.

**Edyta Maśior, *Moje nieme balony II*, interaktywna instalacja,
kolor, dźwięk, różne wymiary, 2014.**



Źródło: archiwum autora

Moje nieme balony II (2014) to interaktywna instalacja, w której dźwięk interreaguje z kolorem za pomocą wielokanałowego sterownika operacyjnego diod LED RGB. Plastikowy, elastyczny przedmiot – balon, rozwinięty i wyposażony w technologiczne podzespoły, staje się dziełem temporalnym, które ulega przeobrażeniom użytkowniczym. Balon to produkt przemysłowy. Jest nie tylko symbolem przejściowego, tymczasowego charakteru rzeczy, ale przede wszystkim symbolem jej utworzenia, a „sposób użycia, jest tym, co nadaje wartości materiałowi” (Giannis Kounellis).

Przez długi czas filmowałam balony w powietrzu, na wietrze, w morzu, na falach, z grupami ludzi, pomiędzy budynkami, którzy je trzymali, łapali itd., filmowałam, jak spadały w wielkich ilościach, tworząc wielobarwny spektakl, zobaczyłam i zrozumiałam, że ja i wszyscy biorący udział

w tych działaniach zajmujemy się formą tymczasowego obiektu. Przedmiotu, który daje wrażenie, że ja i przedmiot znajdujemy się w granicach nieistnienia i w granicach istnienia. Delikatna dualna forma, prawie niematerialna obecność balonów dawała ledwo ujmowalne wrażenie działania osób z nimi związanych. Sam przedmiot łatwo traci wszelkie swoje właściwości. Jest to podstawowa obserwacja, która na końcu tej analizy badawczej doprowadziła mnie do jej początkowego momentu.

Noblista Thomas Stearns Eliot finalny moment poszukiwania ujął w słowa, które oddają stan tej pracy: koniec całego poszukiwania prowadzi nas do miejsca, z którego rozpoczęło się jedno miejsce, które znaliśmy od samego początku.

To, co zwiemy początkiem, to często jest kresem,
A dojście do kresu oznacza początek⁴⁵.

⁴⁵ Eliot T.S., *Little Gidding*, nr 4: Cztery kwartety, cz. 5, 1943.

BIBLIOGRAFIA

Barthes Roland, *Roland Barthes*, Gdańsk 2011.

Baumgarten Alexander, *Metaphysics: A Critical Translation with Kant's Elucidations*, trans. and ed. Courtney D. Fugate, John Hymers, London–New Delhi–New York–Sydney 2013.

Cortázar Julio, *Las armas secretas y otros relatos*, Madrid 1964.

Cortázar Julio, *Opowiadania 1*, Warszawa 2009.

Daskalothanasis Nikos, *Από τη μινιμαλιστική στην εννοιολογική τέχνη*, Athens 2006.

Derrida Jacques, *O gramatologii*, tłum. Bogdan Banasiak, Warszawa 1998.

Eliot Thomas Stearns, *Little Gidding*, nr 4: Czwarty kwartet, cz. 5, 1943.

Faggini Giorgio, *Vocabolario Della Lingua Friulana*, Udine 1985.

Ferrua Pietro, *Blow-up from Cortázar to Antonioni*, „Literature/Film Quarterly”, vol. 4, 1976, No. 1.

Heller Michał, *Elementy filozofii przyrody*, Kraków 2014.

Kino klasyczne, t. 2, red. Tadeusz Lubelski, Iwona Sowińska, Rafał Syska, Kraków 2012.

Klüver Billy, *Open Score by Robert Rauschenberg*, 1997. <https://www.artfilms.com.au/item/open-score-by-robert-rauschenberg>.

Krzysztof Kościuszko, *Pojęcie – idea – problem w „Różnicy i powtórzeniu” G. Deleuze’a*, „Humanistyka i Przyrodoznawstwo”, 2004, nr 10.

Marzec Andrzej, *Différance Derridy. Czy błąd daje się (wy)tłumaczyć?*, „Przekładaniec. A Journal of Translation Studies”, 2011, nr 24.

Maturana Humberto, *Reflections on My Collaboration with Francisco Varela*, *Biology of Cognition, Constructivist Foundations*, vol. 7, 2012, No. 3.

Mąsior Edyta, *Wizualny palimpsest na temat balonu. Wideo Moje nie-me balony. Balon, żyłka i trzy osoby z serii Balony*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia de Arte et Educatione”, 2013, vol. 8.

McLuhan Marshall, *Understanding Media: The extensions of man*, London–New York 1994.

McLuhan Marshall, *Wybór tekstów*, red. Eric McLuhan, Frank Zingrone, Poznań 2001.

Michnik Antoni, *Gem, set, algorytm. Intermedialne projekty wykorzystujące dane tenisowe*, „Kultura Współczesna”, 2017, nr 1.

Miczka Tadeusz, *W Cinecittà i okolicach. Historia kina włoskiego od połowy lat pięćdziesiątych do końca lat osiemdziesiątych XX wieku*, Kraków 1993.

Navridis, *La Biennale di Venezia*, 49., 2001.

Nietzsche Friedrich, *Pisma pozostałe 1862–1875*, Kraków 1993.

Nikos Navridis, Ateny 2003.

Paucar-Caceres Alberto, Harnden Roger, *Commentary on the Separate Prologues by Humberto Maturana and Francisco Varela to the Second Edition of 'De Máquinas y Seres Vivos—Autopoiesis: La organización de lo vivo'-Twenty Years After*, „Systems Research and Behavioral Science Syst. Res.”, 2011, No. 28.

Peavler Terry J., *Blow-Up: A Reconsideration of Antonioni's Infidelity to Cortázar*, „Modern Language Association, PMLA”, 1979, vol. 94, No. 5.

Sacks Olivier, *Rzeka świadomości*, Poznań 2018.

Segal Lynn, *The Dream of the Reality, Heinz von Foerster's Constructivism*, New York 2001.

Slover George, *Blow-Up: Medium, Message, Mythos and Make-Believe*, „The Massachusetts Review”, 1968.

Straeubig Michael, *On the distinction between distinction and division*, „Technoetic Arts: A Journal of Speculative Research”, vol. 13, 2015, No. 3.

Tinazzi Giorgio, *Michelangelo Antonioni*, Firenze 1985.

Wendorf Richard, *Antonioni's "Blow-up": Implicated Artists and Unintentional Art*, „The Journal of Aesthetic Education”, vol. 16, 1982, No. 1.

Διοσκουρίδης Σταύρος, *Προφήτης των media ή ποπ τσαρλατάνος*, Lifo 2012, <http://www.lifo.gr/mag/features/3164>.



inAW Journal
Multidisciplinary Academic Magazine

AGNIESZKA PAWŁOWSKA-GÓRSKA

PRZESTRZEŃ „BYCIA POMIĘDZY”

Przestrzeń liminalna i jej fotografie

ABSTRAKT

Artykuł porusza temat przestrzeni jako miejsca, obrazu i inspiracji zmiany psychologicznej. Jest to kwestia istotna dla artystów obserwujących twórczo oraz projektujących przestrzeń, aby mogli tworzyć nie tylko miejsce w świecie wewnętrznym, lecz także i wewnętrznym. Sztuka projektowania i obserwowania przestrzeni może stać się rytuałem przejścia (inicjacji). Obrzędem, w którym główną rolę odgrywa przestrzeń liminalna – miejsce przemiany, czekania, przebywania na progu, w przejściu między dotychczasowym życiem a jakąś jego nową nieznaną formą, „bycie pomiędzy” (betwixt and between). Tutaj uwidacznia się rdzeń samego siebie, własnego ja – mój dom we mnie. Fotografia może stać się obrazem i asystentką rytuału przejścia, analogicznie do procesu psychoterapii. Artykuł prezentuje autorskie fotografie przestrzeni liminalnej, które obrazując próg, „bycie pomiędzy”, „zarówno to, jak i to”, inspirują do opisanego „wielopunktowego”, a raczej „przestrzennego” spostrzegania świata i siebie.

SŁOWA KLUCZE

etap integracji ; etap liminalny ; etap separacji ; przestrzeń liminalna ; rytuał przejścia ; dom ; fotografia ; kwarantanna ; próg ; psychoterapia ; widzenie ; Mircea Eliade ; Arnold van Gennep ; Waldemar Kuligowski ; Richard Rohr ; Victor Turner

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Wydawca: Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Wydział Architektury Wnętrz

Redakcja: prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, mgr Marika Wato

Opracowanie graficzne: Marika Wato

Fotografia na stronie tytułowej: Agnieszka Pawłowska-Górska / źródło: archiwum autorki

Dr Agnieszka Pawłowska-Górska

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

Przestrzeń „bycia pomiędzy”

Przestrzeń liminalna i jej fotografie

Przestrzeń jako miejsce/obraz zmiany wewnętrznej	2
Przestrzeń liminalna	4
Fotografia jako asystentka rytuału przejścia	6
Integracja	7
Bibliografia	18

Przestrzeń jako miejsce/obraz zmiany wewnętrznej

Przestrzeń to nie tylko miejsce fizyczne, odbierane i projektowane według zasad świata zewnętrznego. Przestrzeń zewnętrzna jest zwierciadłem przestrzeni wewnętrznej, podróż w świecie zewnętrznym inspiruje przemiany w świecie wewnętrznym i na odwrót.

Celem artykułu jest eksploracja psychologicznego znaczenia przestrzeni. Czy przebywanie w pewnego rodzaju otoczeniu, obserwacja go i „przekraczanie” przez nie wspiera i odzwierciedla zjawiska wewnętrzne, a w szczególności inspiruje i obrazuje momenty przełomowe – istotne zmiany wewnętrzne? Jest to kwestia istotna dla artystów obserwujących twórczo oraz projektujących przestrzeń, aby mogli tworzyć nie tylko miejsce w świecie wewnętrznym, lecz także i wewnętrznym.

A. van Gennep zauważał wyraźny związek między ruchem w przestrzeni a zmianą statusu społecznego, kształtowaniem się tożsamości. Proces taki zachodzi między innymi w rytuałach przejścia (inicjacyjnych)¹. Takim właśnie obrzędem może stać się sztuka projektowania i obserwowania przestrzeni.

Rytuały przejścia (*rites de passage*), inicjacji zaznaczają przejście osoby przez cykl życiowy, z jednego stopnia do następnego na przestrzeni czasu, z jednej roli lub pozycji społecznej do drugiej, integrując przy tym doświadczenie ludzkie i kulturowe z przeznaczeniem biologicznym: reprodukcją i śmiercią. Proces ten spowodowany jest spontanicznym, stymulowanym od wewnątrz rozwojem osoby. W jego wyniku jednostka opuszcza świat społecznych interakcji w poszukiwaniu prawdy, idąc za wewnętrznym, mniej lub bardziej uświadamianym, głosem.

Rytuały przejścia składają się z trzech etapów:

1. wyłączenia, separacji (*rites de separation*);
2. liminalnego, marginalnego (*rites de marge*);
3. włączenia, integracji, agregacji (*rites de agregation*).

W fazie separacji uczestnicy rytuału oddzielają się od swojej społeczności, zostają wyłączeni z grupy, do której dotychczas należeli, i pozbawieni atrybutów świadczących o przynależności do niej. Odchodzą od codzienności, fizycznie i symbolicznie.

Rytuał przejścia symbolicznie przedstawia i pomaga w przechodzeniu z jednej fazy życia i tożsamości do kolejnej, często przy okazji (za pomocą) fizycznych zmian miejsca: przekroczenia granicy terytorium, przeprowadzki, podróży, pielgrzymki². Inicjowany rozpoczyna proces przejścia od niższego statusu do wyższego, „wtajemniczonego” za pomocą odizolowania od dotychczasowego otoczenia, relacji i działań. Przebywa w miejscu odosobnienia, swoistej pustelni, sanktuarium jego wewnętrznej przemiany. Było to miejsce poza przestrzenią i czasem, co umożliwiało nawiązanie niezakłóconego kontaktu z nadprzyrodzonym porządkiem, z własną duszą,

¹ Arnold Van Gennep, *Obrzędy przejścia. Systematyczne studium ceremonii: o bramie i progu [...] i o wielu innych rzeczach*, Warszawa 2006.

² Arnold Van Gennep, *Obrzędy przejścia. Systematyczne studium ceremonii: o bramie i progu [...] i o wielu innych rzeczach*, Warszawa 2006.

z uzdrowieniem³. Dzięki temu podróżnik znajduje się w fazie liminalnej – w przejściu, przestrzeni pomiędzy jego poprzednią i przyszłą tożsamością i życiem społecznym.

Przestrzeń liminalna

Wąska przestrzeń limen, czyli progu (od łac. liminen = próg) oddziela w domu dwa pokoje, a także dom i świat zewnętrzny. To miejsce wchodzenia lub zaczynania. Liminalność w sensie psychologicznym oznacza przebywanie na progu, w przejściu między dotychczasowym życiem oraz jakąś jego nową, nieznaną formą⁴.

Poszczególne etapy życia są oddzielone przez progi, na przykład narodziny, dojrzałość, małżeństwo, rodzicielstwo, starość i śmierć. Są one często powiązane lub symbolizowane z przejściem do innej przestrzeni, na przykład ze zmianą miejsca zamieszkania, przekroczeniem ulicy, wejściem do domu czy innego pomieszczenia w nim⁵.

Jednostka nie jest już w stanie poprzednim, ale nie osiągnęła jeszcze nowej tożsamości. Nie jest tym, kim była, ani tym, kim będzie, jej status to stan przejściowy: „już nie – jeszcze nie”, „bycie pomiędzy” (betwixt and between), rytualne „zawieszenie”, zmarginalizowanie, w którym jest poza społeczeństwem i poza dotychczasowym sobą samym, swoim „ja”, pomiędzy znanym i nieznanym⁶. Towarzyszy temu kryzys tożsamości, bo człowiek ten nie jest już tym, kim był, ale jeszcze nie jest tym, kim ma się stać. Już umarł, ale jeszcze się nie narodził. „[...] Ten człowiek we mnie idzie dalej, przechodzi przez to. Kiedy pytam w duchu: «CO TO?», nie wyobrażając sobie jakiegokolwiek

³ Victor Turner, *Betwixt and between: The liminal period in rites of passage. Betwixt and between: Patterns of masculine and feminine initiation*, 1987, s. 3–19; Victor Turner, *Liminalność i communitas*, [w:] *Badanie kultury. Elementy teorii antropologicznej – kontynuacje*, red. M. Kempny, E. Nowicka, Warszawa 2004, s. 240–266.

^{4 4} Victor Turner, *Betwixt and between: The liminal period in rites of passage. Betwixt and between: Patterns of masculine and feminine initiation*, 1987, s. 3–19; Victor Turner, *Liminalność i communitas*, [w:] *Badanie kultury. Elementy teorii antropologicznej – kontynuacje*, red. M. Kempny, E. Nowicka, Warszawa 2004, s. 240–266.

⁵ Arnold Van Gennep, *Obrzędy przejścia. Systematyczne studium ceremonii: o bramie i progu [...] i o wielu innych rzeczach*, Warszawa 2006.

⁶ Victor Turner, *Betwixt and between: The liminal period in rites of passage. Betwixt and between: Patterns of masculine and feminine initiation*, 1987, s. 3–19; Victor Turner, *Liminalność i communitas*, [w:] *Badanie kultury. Elementy teorii antropologicznej – kontynuacje*, red. M. Kempny, E. Nowicka, Warszawa 2004, s. 240–266.

odpowiedzi, wydaje mi się, że człowiek we mnie powinien zabić to, czym jestem [...], skazany na stanie się człowiekiem (albo czymś więcej), muszę teraz umrzeć (dla samego siebie) i sam siebie urodzić”⁷.

Waldemar Kuligowski w swoim wykładzie na YouTube⁸ twierdzi, iż kwarantanna, oddzielenie od dotychczasowych przestrzeni życia, stała się swoistym społecznym rytuałem przejścia, zaprowadziła nas do fazy liminalnej pomiędzy przestrzeniami fizycznymi, społecznymi i psychologicznymi. Nie jesteśmy już tym, kim byliśmy, nie wiemy jeszcze, kim się staniemy. Ostatnie zmiany w byciu w przestrzeni fizycznej i społecznej stały się społecznym rytuałem przejścia – zawiesiły nas w stanie „pomiędzy” przed epidemią i po niej.

Człowiek nie należy już do „dawnego”, zwykłego świata, ale jeszcze nie jest pełnoprawnym uczestnikiem nowej rzeczywistości, toteż normalne reguły życia muszą zostać w jej wypadku zawieszone. Nie istnieją wcześniejsze warunki społeczne, codzienne zasady i ograniczenia znikają, pogłębia się dystans od normalnych pojęć czasu i przestrzeni.

Przestrzeń liminalna to miejsce przemiany, pora czekania i niewiedzy. „Próg jest poczekalnią Boga. Tutaj jesteśmy uczeni otwartości i cierpliwości, czekając na spotkanie z boskim Doktorem”⁹. Tutaj uwidacznia się świat sacrum – centrum rzeczywistości, przestrzeni i rdzeń samego siebie, własnego ja. Mój dom we mnie.

Budowanie i zasiedlenie każdej siedziby zawsze poniekąd równoznaczne jest z początkiem, z nowym życiem, wszelki zaś początek odtwarza ów pierwotny początek, kiedy ponad światem po raz pierwszy rozbłysło światło”¹⁰. „Dom nie jest przedmiotem, «maszyną do mieszkania»; jest on wszechświatem, który człowiek sobie buduje, naśladując wzorcowe dzieło bogów – kosmogonię”¹¹.

⁷ Victor Turner, *Betwixt and between: The liminal period in rites of passage. Betwixt and between: Patterns of masculine and feminine initiation*, 1987, s. 3–19; Victor Turner, *Liminalność i communitas*, [w:] *Badanie kultury. Elementy teorii antropologicznej – kontynuacje*, red. M. Kempny, E. Nowicka, Warszawa 2004, s. 240–266.

⁸ http://uamfilm.amu.edu.pl/UAMowi/prof.Waldemar_Kuligowski.pdf, <https://www.youtube.com/watch?v=FfHx5eUg-6k>.

⁹ Rohr Richard, *Wszystko ma swoje miejsce*, Kraków 2005.

¹⁰ Eliade Mircea, *Świat. Miasto. Dom*, tłum. I. Kania, „Znak”, 1991, nr 12, s. 12–22.

¹¹ Eliade Mircea, *Świat. Miasto. Dom*, tłum. I. Kania, „Znak”, 1991, nr 12, s. 12–22.

Fotografia jako asystentka rytuału przejścia

Zmianie „ja” zachodzącej podczas rytuału przejścia towarzyszy zmiana spojrzenia na świat i siebie. Fotografia pomaga spojrzeć z różnych punktów widzenia, kadrów, perspektyw.

Zmiana punktu widzenia przez konfrontację punktów widzenia

Fotograf tworzący obraz na płaszczyźnie fotografii musi przed wykonaniem zdjęcia wybrać jeden punkt, z którego robi zdjęcie. Decydujący dla zdjęcia jest punkt widzenia, światło, jakie pada na przedmiot fotografowany, ogniskowa obiektywu aparatu, odległość oddalenia aparatu od przedmiotu. Jeśli zmienimy któryś czynnik, następuje zmiana obrazu przedmiotu fotografowanego. Zmiany te mogą być tak dalekie, że możemy nie rozpoznać fotografowanego przedmiotu.

Psychoterapia (fotografia) jest właściwie szkołą widzenia – umiejętności spostrzegania własnego problemu, samego siebie i świata (obiektu fotografowanego) z różną ostrością, głębią i dystansem. Z rozmaitych perspektyw. W psychoterapii nie tylko zmiana punktu widzenia na inny jest lekiem, lecz raczej możliwość i wolność wyboru wielu różnych perspektyw. Fotografia, która jest właśnie sztuką spojrzenia z różnych perspektyw, może – tak jak psychoterapia – wspomagać zmianę wewnętrzną. W fotografii chodzi o to „fizyczne” widzenie, w psychoterapii o to psychiczne. Zarówno jednak w fotografii, jak i psychoterapii tworzywem jest punkt widzenia. Jeśli go zmienimy, „zmiany te mogą być tak dalekie, że możemy nie rozpoznać fotografowanego przedmiotu”... i samego siebie.

Interesuje mnie ta podwójność, dwa kierunki percepcji –z jednej strony jako procesu fizycznego, z drugiej psychicznego, ukierunkowanego na zewnątrz i do wewnątrz. Widzimy świat, ale zawsze poprzez siebie, patrząc na to, co na zewnątrz, zawsze spoglądamy poprzez to, co wewnątrz nas.

Zmiana punktu widzenia na przestrzeń widzenia

Często zmienia się punkt widzenia, a nawet ma się świadomość różnych punktów widzenia danej rzeczy. To pomaga, to rozszerza horyzont, ale dalej pozostaje to po prostu zbiorem różnorodnych punktów, rozsypanych, oderwanych, niezebranych w całość. Na jednym zdjęciu zrobionym z jednego punktu patrzenia widać jeden obraz rzeczywistości jednego momentu i oświetlenia. Życie

jednakże, jak film, złożone jest z nieskończonej ilości fotografii, ruch powstaje niejako z ich średniej, z połączenia przestrzeni między nimi, dzielących ich różnic.

Prawda kryje się może nie tyle w zmianie punktu widzenia, ile w połączeniu różnych punktów w przestrzeń – jeden zachodzący ciągle proces dochodzenia do własnej istoty, sensu życia, własnego kierunku życia i umierania. Przestrzenie liminalne, obrazując próg, „bycie pomiędzy”, „zarówno to, jak i to”, inspirują do opisanego „wielopunktowego”, a raczej „przestrzennego” spostrzegania świata i siebie. Stworzone przeze mnie fotografie są dokumentem mojej podróży zewnętrznej i wewnętrznej w poszukiwaniu takich obszarów (zarówno tych „na zewnątrz”, jak i tych „wewnątrz”).

Integracja

To łączenie na nowo punktów widzenia na świat i siebie. Podróżnik wchodzi do trzeciego etapu rytuału przejścia: integracji. To koniec podróży. Jest to powrót do domu i do codziennych zajęć. Podróż się skończyła. Uczestnicy zostają przyjęci do nowej grupy wraz z przynależnymi temu prawami i obowiązkami. Niemniej nic nie jest takie, jak było wcześniej, zwłaszcza podróżnicy – powracają ponownie do codzienności, ale już pod nową postacią, jako inne osoby, o nowym statusie. Rodzą się na nowo. To, co zwiemy początkiem, często bywa kresem,

A dojście do kresu oznacza początek.

Kres jest tam, skąd wyruszamy [...],

Nie ustaniemy w poszukiwaniach,

A kresem wszelkich naszych wypraw

Będzie dojście tam, skąd wyruszyliśmy

I poznanie tego miejsca po raz pierwszy.

T.S. Eliot, Little Gidding

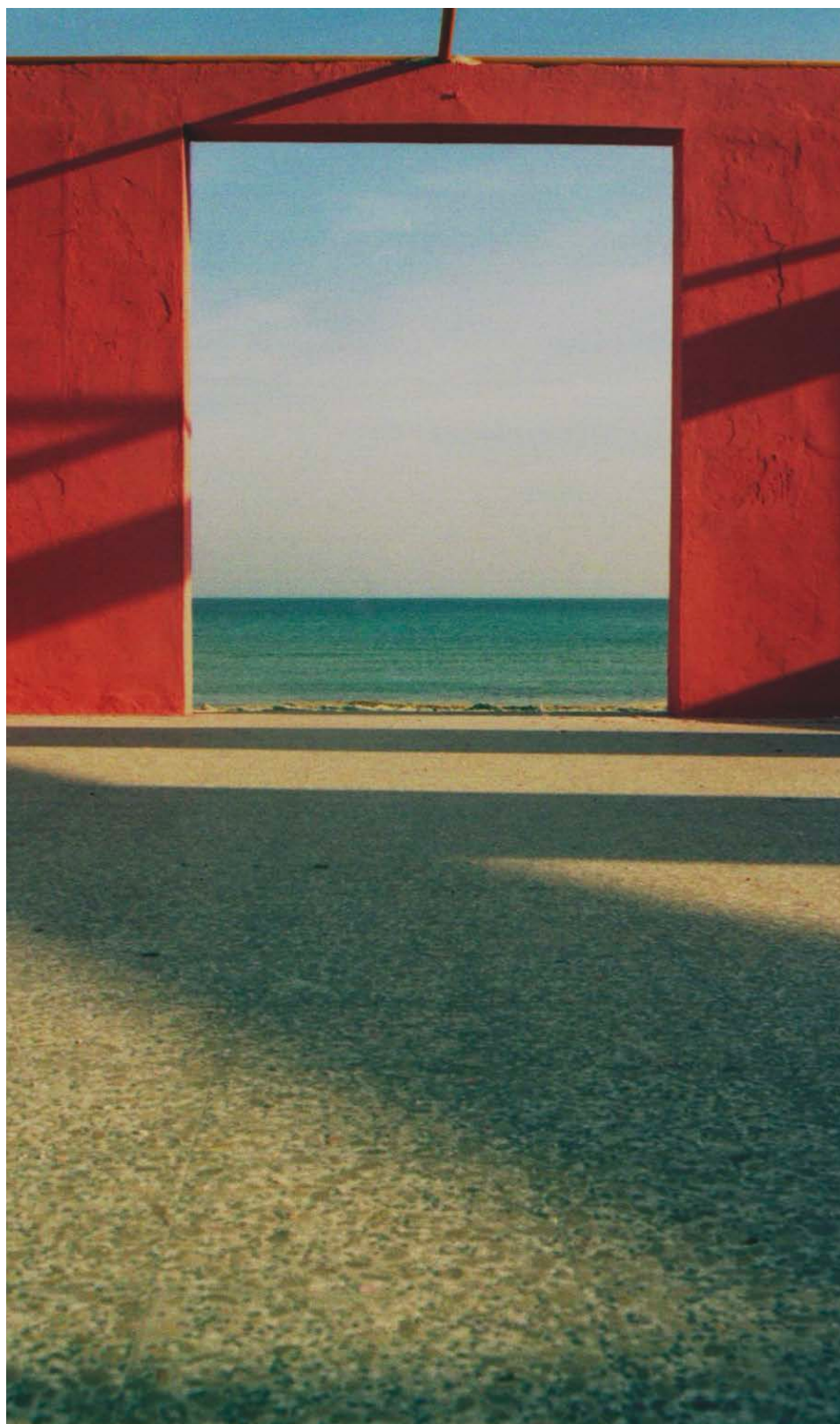
Dr Agnieszka Pawłowska-Górska

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

PUSTY DOM

Cykl "Pusty dom" jest serią fotografii analogowych o formacie 100x70 cm.
Nie dokonywano w nich fotomontażu.

TOM 1, NR 1 (2020)



Z cyklu „Pusty dom”, Agnieszka Pawłowska-Górska, fotografia analogowa
Źródło: archiwum autora

Pusty dom to sprzeczność,

bo dom to miejsce, gdzie ktoś mieszka.
Połączenie słów „pusty” i „dom” sprawia,

że z dwóch określeń przestrzeni rodzi się czas.
Pusty dom to taki, który czeka na zamieszkanie.

Pustka nie jest miejscem, gdzie nic i nikogo nie ma,
ale gdzie jest przestrzeń.....otwarta na przyszły czas.



Z cyklu „Pusty dom”, Agnieszka Pawłowska-Górska, fotografia analogowa
Źródło: archiwum autora

Dom to miejsce bezpieczne.
Chroni przez zamknięcie skrawka przestrzeni
z przestrzeni na wszystko otwartej.

Jestem bezpieczna bo zamknięta w swoim domu.



Z cyklu „Pusty dom”, Agnieszka Pawłowska-Górska, fotografia analogowa
Źródło: archiwum autora



To jednak szczeliny i otwory w mym kokonie łączące z przestrzenią otwartą
pozwalają wejść powietrzu, życiu do mojego schronienia.

Okna i drzwi na świat współtworzą mój dom niby obrazy wiszące na ścianie.

TOM 1, NR 1 (2020)



Z cyklu „Pusty dom”, Agnieszka Pawłowska-Górska, fotografia analogowa
Źródło: archiwum autora



Z cyklu „Pusty dom”, Agnieszka Pawłowska-Górska, fotografia analogowa
Źródło: archiwum autora



inAW Journal
Multidisciplinary Academic Magazine

TOM 1, NR 1 (2020)

A gdyby za oknami nie było ulicy, a wielkie bezkresne morze?
Ależ jest! Jeśli popatrzymy od wewnątrz, to na zewnątrz tego,
co tu i teraz, jest „może”.

Bibliografia

Bataille Georges, *Doświadczenie wewnętrzne*, cz. 2, tłum. O. Hedemann, Warszawa 1998.

Gennep Arnold, van, *Obrzędy przejścia. Systematyczne studium ceremonii: o bramie i progu [...] i o wielu innych rzeczach*, Warszawa 2006.

Mircea Eliade, *Świat. Miasto. Dom*, tłum. I. Kania, „Znak”, 1991, nr 12, s. 12–22.

Richard Rohr, *Wszystko ma swoje miejsce*, Kraków 2005.

Turner Victor, *Betwixt and between: The liminal period in rites of passage. Betwixt and between: Patterns of masculine and feminine initiation*, 1987, s. 3–19.

Turner Victor, *Liminalność i communitas*, [w:] *Badanie kultury. Elementy teorii antropologicznej – kontynuacje*, red. M. Kempny, E. Nowicka, Warszawa 2004, s. 240–266.



inAW Journal

Multidisciplinary Academic Magazine

ANETA FAUSEK-KACZANOWSKA

CZY SZTUKA PARTYCYPACYJNA MOŻE ZAISTNIEĆ W INTERNECIE?

**Realizacja akcji artystyczno-społecznej
online na przykładzie „#dziękujza”**

ABSTRAKT

Artykuł przedstawia cele, koncepcje i metody działania oraz charakterystykę przebiegu akcji artystyczno-społecznej „#dziękujza” w mediach społecznościowych w oparciu o założenia sztuki partycypacyjnej. Opisuje jej elementy składowe, sposób powstania i znaczenie wykonanej pracy artystycznej będącej finałem akcji. Artysta stawia pytania: „Czy sztuka partycypacyjna może zaistnieć w internecie?” i „Czy działania artysty oparte na sztuce partycypacyjnej pozwolą rozbudzić i unaocznic uczucie wdzięczności w grupie ludzi?”. Odpowiedzi próbowano uzyskać na podstawie rozważań o sztuce partycypacyjnej, wdzięczności oraz przeprowadzonego działania artystycznego w internecie.

SŁOWA KLUCZE

Clair Bishop ; Adam Chmielowski ; Barbara Lee Fredrickson ; Philip H. Friedman ; Łukasz Horbów ; Michalina Kostecka ; Janusz Łukaszyński ; Karina Marusińska ; Magdalena Morawik ; Dawid Radziszewski ; Krystiana Robb-Narbutt ; Alicja Rogalska ; Erna Rosenstein ; Chiharu Shiota ; Georg Simmel ; Patrycja Steczek ; Zuzanna Surma ; Łukasz Surowiec ; Małgorzata Szcześniak ; Ewa Małgorzata Tatar ; Janina Turek ; Marcin Wnuk ; akcja artystyczno-społeczna ; edukator ; Facebook ; fotografia ; Internet ; kolekcja ; koronawirus ; lista podziękowań ; lockdown ; maseczka ochronna ; media społecznościowe ; obiekt artystyczny ; oczy ; pandemia ; pozytywne emocje ; profil społecznościowy ; społeczeństwo ; szklane ampułki ; sztuka partycypacyjna ; teoria ; twórca ; uczestnik ; wdzięczność

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](#).

Wydawca: Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Wydział Architektury Wnętrz

Redakcja: prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, mgr Marika Wato

Opracowanie graficzne: Marika Wato

Fotografia na stronie tytułowej: Aneta Fausek-Kaczanowska / Źródło: archiwum autora

Czasopismo "inAW Journal" powstało dzięki dofinansowaniu w ramach Projektu "Projektowanie Przyszłości - Program Rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018 - 2022"



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



mgr Aneta Fausek-Kaczanowska

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

Czy sztuka partycypacyjna może zaistnieć w Internecie?

Realizacja akcji artystyczno-społecznej online na przykładzie „#dziękujza”

Wprowadzenie	2
Wdzięczność	4
Główne założenia akcji „#dziękujza”	6
Finalny obiekt artystyczny akcji	11
Opinie uczestników	14
Wnioski	19

Wprowadzenie

Definicja sztuki partycypacyjnej C. Bishop (2015) brzmi: „sztuka zaangażowana społecznie, rodzaj strategii, poprzez którą ludzie stają się twórczymi dzieła artystycznego. Artysta aranżuje sytuację i zachęca jej uczestników do zachowania się w określony sposób we wskazanym miejscu. Artysta jest współpracownikiem i wytwórcą sytuacji społeczno-artystycznych, a publiczność staje się współtwórcą lub uczestnikiem. Efemeryczne działania oparte są na spotkaniu ludzi, mają na celu wywołanie emocji, poruszenia, stworzenie tymczasowej społeczności, pobudzenie energii. Geneza sztuki partycypacyjnej wywodzi się z działań włoskich futurystów – wieczornych przyjęć (*serate*), spotkań z publicznością oraz futurystycznych akcji prowokacji, które zapowiadały późniejsze działania sztuki performance i happeningu”.

Jak wykazuje C. Bishop, to artysta jest pomysłodawcą i współpracownikiem. To on wybiera czas i miejsce. Działania będące przykładem sztuki partycypacyjnej w fizyczny sposób stykają pomysłodawcę z odbiorcami. Taką aktywność podejmował Paweł Althamer, tworząc różnorodne społeczności w trakcie swoich projektów opartych na współpracy z ludźmi.

Co, jeśli jedynym miejscem dostępnym artyście jest jego komputer w pokoju oraz łącze internetowe? Do takiej sytuacji doszło w marcu 2020 roku w czasie zaistnienia nowych realiów, w trakcie pandemicznego *lockdownu*. Skłania ona do zadania pytań: „Czy sztuka partycypacyjna może zaistnieć w internecie?” i „Czy działania artysty oparte na sztuce partycypacyjnej pozwolą rozbudzić i unaocznić uczucie wdzięczności w grupie ludzi?”.

Przeniesienie wyżej wymienionych założeń do internetu wprowadza nowy rozdział w twórczość artysty odizolowanego od swojego twórcy. Staje się jedynym bezpiecznym sposobem zgromadzenia większej liczby osób i dotarcia do nich. Strona na Facebooku staje się dziełem i służy do utworzenia tymczasowej społeczności ludzi będących głównym elementem w rękach artysty. Zaangażowanie odbiorców pozwoli twórcy i edukatorowi na przeprowadzenie założonych działań i stworzenie wizualnego efektu. Wytworzona sytuacja ma za zadanie wzbudzić emocje, pobudzić wewnętrzną energię, uświadomić i uwrażliwić na umiejętność doceniania dobra wokół nas, skierować grupę na drogę wdzięczności podczas trwającej pandemii.

Celem tej pracy jest przedstawienie wyników akcji artystyczno-społecznej online pod tytułem „#dziękujza”, zakładającej wzmocnienie uczucia wdzięczności w dobie pandemii przy użyciu założeń sztuki partycypacyjnej określonych przez C. Bishop oraz odpowiedzi na wyżej postawione pytania.

Wraz z rozwojem technologii i zmianami podejścia społeczeństwa do niej ewoluowała sztuka. Działania artystyczne w sieci sięgają lat 90. XX wieku, przyjęły one nazwę net-art. Zaczęto wykorzystywać popularność stron www, a następnie mediów społecznościowych. Nadaje to nowe możliwości formom wyrazu, pozwala nawiązać interakcję z odbiorcami na gruncie globalnym. *Social media* odgrywają znaczącą rolę w dzisiejszym funkcjonowaniu w świecie, zwłaszcza w zaistniałej sytuacji w roku 2020. Potencjał ten wykorzystują wszystkie dziedziny życia, w tym kultura, a także sami artyści. Instytucje kultury przybrały strategię działań popularyzatorskich, organizuje się wernisaże i wystawy online, wirtualne oprowadzanie, panele dyskusyjne, warsztaty i inne niecodzienne pomysły na kontakt z widzami. Realizacja Dawida Radziszewskiego *Wystawa*

w *twoim mieszkaniu* ma postać filmików nagranych w jego mieszkaniu i umieszczonych na Instagramie. Artyści również nie zostali obojętni. Na Facebooku podjęto próbę łańcuszkowego wyzwania #żyweartystki. Media społecznościowe zostały również użyte do podzielenia się rezultatami nietypowych rezydencji artystycznych w projekcie *Self-House Residency* Magdaleny Morawik i Łukasza Horbowa. Udokumentowano też działania podjęte przez Patrycję Steczek i Zuzannę Surmę. Wizualne interpretacje stanów emocjonalnych zaprezentowano na fanpage'u „Dotykane/Odtajanie” i w przestrzeni Krakowa. Świat wirtualny kryje wiele takich realizacji pod hasłem #sztukawczasachzarazy.

Wdzięczność

Jak podaje *Słownik współczesnego języka polskiego*, jest to uczucie będące odpowiedzią na doświadczone dobro, poczucie zobowiązania moralnego, chęć odwzajemnienia, podziękowania za coś, pamięć o czyjejś dobroci. Przymiotnik „wdzięczny” ma w słowniku aż cztery różne znaczenia: pierwsze – zobowiązany, poczuwający się do wdzięczności za coś, pragnący zrewanżować się, podziękować; drugie – wywołujący przyjemne wrażenie, pełne wdzięku, ładny, ujmujący, słodki, miły; trzecie – przynoszący satysfakcję, dający przyjemność, zadowolenie, korzystny, miły; czwarte (o człowieku) – przychylny, dobrze usposobiony, życzliwy, pozytywnie nastawiony, pojętny. Trzy ostatnie definicje mają i wywołują pozytywny wydźwięk. Natomiast czasownik „dziękować” w swoich aż pięciu znaczeniach ma wydźwięk zarówno pozytywny, jak i negatywny. Po pierwsze oznacza on: wyrażać wdzięczność, podziękowanie, być wdzięcznym; po drugie: wyrażać w grzeczny sposób odmowę; po trzecie: rezygnować, podawać się do dymisji, odmawiać swego udziału w czymś, akceptacji dla czegoś; po czwarte: odprawiać kogoś, zwalniać, dymisjonować, wyrażać niezadowolenie z kogoś; i po piąte: obciążać kogoś lub coś winą za coś, winić, obwiniać. To wszystko wskazuje nam na sposób patrzenia na daną rzecz lub sytuację.

Optymistyczny pogląd na naturę ludzkiej wdzięczności prezentował Georg Simmel (1975): „gdyby za jednym zamachem usunąć z duszy ludzkiej zdolność do reagowania wdzięcznością za doznane w przeszłości dobrodziejstwa, społeczeństwo, a przynajmniej społeczeństwo, jakie znamy – rozpadłoby się”. Wywody te udowadniają, jak ważna jest to cecha, która odróżnia ludzi od środowiska przyrodniczego, krajobrazu, nieba, skał, kwiatów, ryb, zwierząt itp., które nie wiedząc nic o wdzięczności, nie okazują jej sobie wzajemnie i którym nie można podziękować za doznania estetyczne czy przekazaną wiedzę (Dront 2004 za: Łukaczyński 2015, s. 134–135).

Szklane ampułki z portretem oczu i podziękowaniami



www.inawjournal.pl

Źródłem wdzięczności może być zarówno drugi człowiek, natura, Bóg, kosmos, jak i zwierzę. Zgodnie z definicją Friedmana (1989, za: Wnuk 2017, s. 57) można być wdzięcznym za okoliczności życiowe, za to, co się otrzymało, czego się doświadczyło czy nauczyło, duchowe zasoby, za to, co się ofiarowało lub przebaczyło, wewnętrzne cechy, przyszłe pozytywne doświadczenia, dobrobyt czy błogosławieństwo. W moim przekonaniu wdzięczność przynależąca każdemu człowiekowi niezależnie od poglądów oraz wyznawanych przez niego wartości świadczy o potencjale i ważności tego uczucia. Wdzięczność prowadzi do szczęścia i radości, pobudzenia pozytywnej siły oraz różnie rozumianej energii w człowieku często zestresowanym, zabieganym czy w sytuacji pandemii niepewnym przyszłości. Potwierdzają to filmy na portalu YouTube proponujące tematykę, od medytacji wdzięczności, porad coachingu, utworów muzycznych, aż po wykłady chrześcijańskie (Fausek-Kaczanowska 2020, s. 28–29). Zafascynowanie wdzięcznością rozpoczęło się od prowadzenia w brulionie zapisu dziesięciu rzeczy, za które jestem w danym dniu wdzięczna. Następnie zrodził się pomysł pisania podziękowań na wąskich karteczkach i umieszczaniu ich w szklanych ampułkach. Powstała praca zawierająca 365 ampulek. Pośród nich są też puste czekające na uzupełnienie bądź czarne, które są symbolami gorszych dni. Cała ta praktyka pokazała, czym tak naprawdę jest wdzięczność. Znalazłam swój sposób jej wyrażania.

Jako artystka młodego pokolenia zaangażowana w pracę z ludźmi, w dobie pandemii przeniosłam swoje działania w świat wirtualny. Starłam się, aby powyższe zagadnienia znalazły swoje odzwierciedlenie w obszarze zaistniałego przedsięwzięcia społeczno-artystycznego, jakim jest akcja „#dziękujza”. W tym celu wykorzystałam środowisko internetu, zwłaszcza serwis Facebook. Zasugerowałam przyszłym uczestnikom docenienie oraz zauważenie rzeczy, za które chcą podziękować, i wypisanie ich na kartce. Zaproponowałam wykonanie zdjęcia i przesłanie go w wiadomości prywatnej lub udostępnienie na swoim profilu społecznościowym. Otrzymane fotografie posłużyły do pracy nad utworzeniem obiektu artystycznego, zawierającego portrety oczu uczestników akcji wykonane na szklanych ampułkach wraz z podziękowaniami zamkniętymi w środku. Połączenie ampulek wizualizuje wirtualne spotkanie.

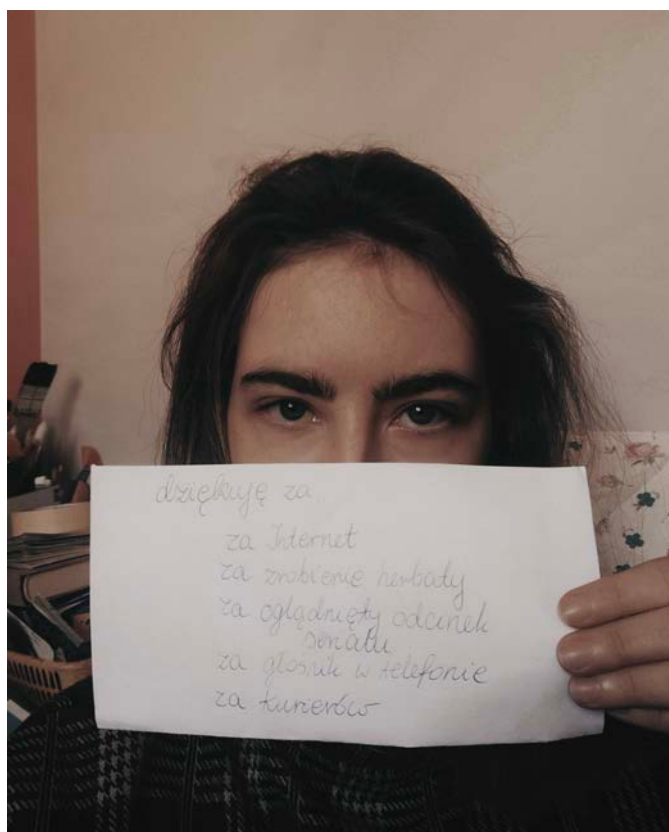
Główne założenia akcji „#dziękujza”

Prezentację podjętych działań rozpocznę od przedstawienia celów akcji i opisu sposobu dotarcia do uczestników oraz uzyskania materiału potrzebnego do wykonania obiektu artystycznego. Po przeanalizowaniu projektów społecznych oraz wpływu i poglądów na temat wdzięczności obrałam następujące cele akcji:

- uwrażliwienie społeczeństwa na świadome przeżywanie swojego życia i docenienie tego, co ma się przed stratą, a nie tego, co po niej;
- motywowanie do zmiany postrzegania rzeczywistości;
- wsłuchiwanie się w swoje wnętrze duchowe;
- zachęcenie ludzi do przemyśleń i uwrażliwienie ich na potrzebę wdzięczności, a tym samym dziękowania w każdej sytuacji;
- odkrywanie rzeczy małych i wielkich, za które można dziękować, dzięki którym można świętować i którymi można się radować;
- pogłębienie relacji społecznych;
- budowanie wewnętrznej pozytywnej siły i energii będącej darem, z którego korzystamy;
- podjęcie trudu w odnajdywaniu rzeczy, za które chcemy podziękować, i pragnienie odkrywania i smakowania tego, co naprawdę dla nas ważne;
- zatrzymanie się i odnajdywanie, co mają w sobie niezwykle drobne i codzienne rzeczy pomiędzy wielkimi przełomami, które zdarzają się rzadziej;
- pokazanie piękna i siły wyrazu ludzkich oczu, które stały się metodą komunikacji po wprowadzeniu obowiązku zakrywania ust i nosa;
- wzmocnienie uczucia zadowolenia i pewności, co pozytywnie wpływa na układ fizjologiczny;
- akceptacja siebie i obecnej chwili;
- wywołanie pozytywnych emocji;
- wykonanie pracy plastycznej (portret oczu i zamknięte w ampułkach listy podziękowań) w oparciu o nadesłane zdjęcia – bazuje ona na założeniach sztuki łamiącej bariery i granice, praca będzie łączyć fizycznie oddalone od siebie osoby, które wyraziły swoją wdzięczność, poprzez złączenie szklanych ampulek w obiekt artystyczny;
- użycie technik plastycznych jako wotum wdzięczności – rysunek oczu wraz ze szklaną ampulką z podziękowaniami zostanie wysłany w postaci grafiki jako wyraz wdzięczności za udział w akcji;
- edukowanie wizualnością, by zachęcać wszystkich do wdzięczności;
- przeprowadzenie akcji w oparciu o założenia sztuki partycypacyjnej (Fausek-Kaczanowska 2020, s. 33–34).

Jak już wspomniałam wyżej, celem akcji było utworzenie wspólnoty doceniającej wdzięczność i zamiana negatywnych myśli na pozytywne. „Dziękuję za ...” to słowa rozbudzające w odbiorcy pozytywny tok myślenia, odwrócenie uwagi od panującej rzeczywistości, w której dominują niepewność i strach. Podziękowania są materiałem do budowania wirtualnej grupy i rozbudzają w uczestnikach uczucie radości. Według Barbary Lee Fredrickson (amerykańskiej profesor psychologii, zajmującej się teorią pozytywnych emocji) „teoria «wzbogaca–buduje», potwierdzona wynikami badań empirycznych, ukazuje, że wdzięczność stanowi potężny rezerwuuar transformacyjny dla pojedynczych osób, organizacji i wspólnot”. Według autorki „wdzięczność nie jest jedynie odpowiedzią na sprawiające przyjemność działanie drugiej osoby, ale stanowi emocję o wyjątkowo silnym potencjale, który wzbogaca osobowość i buduje wspólnotę” (Fredrickson 2004, za: Szcześniak 2007, s. 104–105).

Wzorcowe zdjęcie z kartką



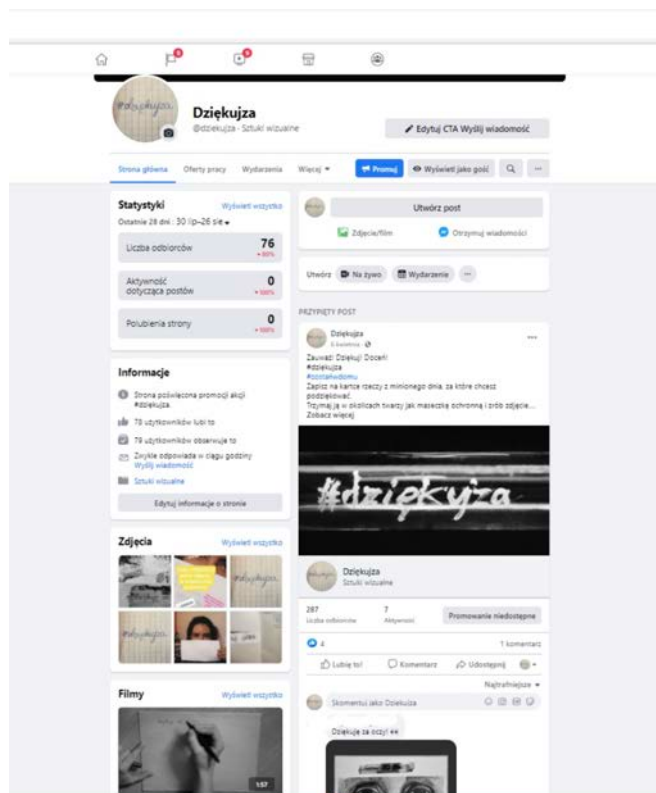
Źródło: archiwum autora

Dotarcie do określonej grupy odbiorców nastąpiło 6 kwietnia 2020 roku poprzez utworzenie strony „Dziękujza” na Facebooku (<https://www.facebook.com/dziekujza>). Ta data wyznacza początek akcji. Wtedy umieszczono pierwsze wzorcowe zdjęcie z własną listą podziękowań oraz instrukcją postępowania dla przyszłych uczestników. Zalecono napisanie na kartce listy podziękowań oraz opisano kolejne czynności realizacji założeń akcji: wykonanie zdjęcia z wyżej wymienioną kartką trzymaną na wysokości nosa i ust na wzór maseczki ochronnej oraz zamieszczenie go na prywatnym profilu społecznościowym. Również na stronie „Dziękujza” pojawiły się zdjęcia autorskich prac:

1. ze słów, za co dziękuję (poezja wizualna, poezja konkretna);
2. ze znaków wizualnych, form, kompozycji, które mówią o dziękowaniu, o wspólnocie, o bezinteresownym działaniu, obdarowywaniu itp.

Celem było edukowanie wizualnością odwiedzających profil.

Strona „Dziękujza” na Facebooku



Źródło: archiwum autora

Pomimo promocji działania na portalu społecznościowym akcja spotkała się z brakiem odzewu. Zrodziło się pytanie „Dlaczego?”. Wyjaśnienie uzyskałam w ankiecie końcowej, do czego nawiążę później. Adresaci obawiali się okazywania swoich uczuć publicznie. Po wprowadzeniu możliwości przesłania zdjęcia w wiadomości prywatnej przysłano pierwsze zdjęcia i liczba uczestników zaczęła wzrastać. Liczba osób obserwujących stronę oraz biorących czynny udział w akcji wzrastała stopniowo. Od założenia strony do 18 maja 2020 roku pojawiło się 70 osób, które ją lubią i obserwują, na dzień 13 czerwca 2020 było ich już 77. Obecnie od dnia 2 lipca 2020 liczba polubień strony to 78. Od 18 maja 2020 przesłano 30 zdjęć. Od 13 czerwca 2020 roku liczba 50 zdjęć pozostała bez zmian. Podsumowując, otrzymałam 50 zdjęć, które wykorzystałam do dalszej pracy podczas kolejnego etapu akcji, którym było wykonanie obiektu artystycznego. Ta liczba jest tożsama z liczbą uczestników akcji „#dziękujza” na 2 lipca 2020 roku.

Zdjęcia otrzymane od uczestników akcji



Źródło: archiwum autora

Finalny obiekt artystyczny akcji

Oparcie się na formie pamiątek, dzienników, blogów itp. pozwoliło zaproponować archiwizację życia codziennego w postaci listy podziękowań z danego dnia lub czasu. Inspiracją stały się skrupulatne zapiski krakowskiej diarystki Janiny Turek. Notowała i numerowała ona przez 57 lat fakty z własnej egzystencji. Dzięki zmianie tradycyjnej metody prowadzenia zapisu codzienności i w oparciu o nadesłane zdjęcia będące wyznacznikiem uczestnictwa osób trzecich, a także przy wykorzystaniu szklanych ampulek powstał finalny obiekt. We wnętrzu każdej probówki zamknięta jest karteczka z przepisana ze zdjęcia listą podziękowań. Na ampulce znajduje się rysunek oczu osoby dziękującej. Złączenie 50 gotowych „szkatulek wdzięczności” tworzy zbiór będący zamianą tradycyjnych metod prowadzenia zapisu codzienności. Wskazuje to na połączenie wszystkich uczestników w wizualną i fizyczną pracę o wdzięczności i wspólnocie w czasie trudnych doświadczeń, jakimi są pandemia i wiążąca się z nią izolacja. Praca swoją techniką i wykonaniem ma pokazywać, jak szerząca się i wypowiedziana wdzięczność buduje społeczność oraz łączy jednostkę i społeczność. Taki sposób działania wykazuje, że dzięki internetowi oraz pracy artysty zbudować można na odległość grupę osób skupioną wokół jednego projektu, nie zaburzając ich funkcjonowania w codzienności.

Kolejnym ważnym aspektem powstałego dzieła jest rysunek portretu oczu wykonany tą samą techniką, czarnym tuszem, ołówkiem oraz białym akrylem. Nie wpływa to na zmianę ich formy wyrazu artystycznego. Jedne są konkretnym odwzorowaniem anatomii oczu, a drugie są mało czytelne, co podkreśla różnorodność w jedności. Delikatnie majaczą i pulsują w połączeniu z tekstem zapisanym długopisem z niebieskim tuszem, wskazują na notowanie emocji i codzienności nieprzeestetyzowanej. Niebieski, zwyczajny długopis odzwierciedla chwycenie tego, co mamy akurat w okolicy dłoni i w zasięgu wzroku, do zapisu ważnych myśli.

W momencie wprowadzenia nakazu zasłaniania ust i nosa oczy stały się głównym elementem komunikacji. Fakt ten wiąże się ściśle z czynnością wykonywaną przez uczestników na zdjęciu. W oczach jesteśmy w stanie odczytać wiele informacji o człowieku. Wyrażają jego emocje, nastroje i stany ducha, jak ból, strach oraz kłamstwo. Przez nie zaglądamy w głąb człowieka. Mają rangę identyfikacji danej osoby, co staram się wyrazić w rysunkach, personalizując każdą ampulkę uczestnika wraz z przepisana kartką z jego słowami. Kartka papieru trzymana przy twarzy to natomiast propozycja zamiany jej na maseczkę pozytywnej energii. Na zdjęciu ma ona osłaniać przed szerzącym się narzekaniem na wzór maseczki ochronnej. Sprawia to lista rzeczy w postaci

rzeczowników, wyrażen lub zdań: wszystko, co w danej osobie wzbudza uczucie wdzięczności, a tym samym powoduje zmianę postrzegania wydarzeń codzienności.

Ponadto obiekt powstał z ampulek, które zyskały rangę poprzez ważny zapis w środku oraz wizerunek oczu. Wpłynęło to na ich nobilitację, z nieużytecznych przedmiotów stały się czymś ważnym i potrzebnym, rzeczą niezbędną do zabezpieczenia przed utratą podziękowań tak jak szklana powłoka pełni rolę ochronną dla materiału biologicznego pobranego i zamkniętego w szczelnej probówce. Skupia to uwagę na istocie dziękowania za rzeczy często niezauważane i niedoceniane.

Jedna strona obiektu artystycznego



Źródło: archiwum autora

Druga strona obiektu artystycznego



Źródło: archiwum autora

Prezentowane dzieło wykonano z 50 takich samych szklanych, przeznaczonych do wyrzucenia, ampulek z rysunkami oczu i listą podziękowań, tworzą one kolekcję. Jest to kolejny argument przemawiający za wpisaniem pracy w obszar sztuk wizualnych. Potwierdzają to przykłady działań artystów i artystek skupionych wokół zbieractwa niepotrzebnych przedmiotów. Gromadzili oni okruchy życia, nadając im wyższą rangę. Za Ewą Małgorzatą Tatar (2010) wymienić należy przykład dwóch artystek: Erny Rosenstein oraz Krystiany Robb-Narbutt. Obie artystki w swojej twórczości

Ankieta końcowa

The image shows a survey form titled "Wpływ działania akcji #dziękujza". At the top, there is a header with the hashtag "#dziękujza" in a stylized font. The main text of the survey asks participants to thank someone for their contribution to the project, listing specific actions like "za udział", "za poświęcony czas", "za zdjęcie", "za Twoje oczy", and "za rzeczy, które doceniłeś". It then asks for their response to the project and to choose a color, shape, or image that represents their feelings. At the bottom, there is a section for "Powodzenia i #dziękujza" and a red asterisk indicating a required field.

#dziękujza

Wpływ działania akcji
#dziękujza

Dziękuję Ci:
za udział,
za poświęcony czas,
za zdjęcie,
za Twoje oczy,
za rzeczy, które doceniłeś

Twoje odpowiedzi powiedzą mi, jak odczuwasz udział w zadaniu zaproponowanym przez projekt #dziękujza.

Wybierz kolor, kształt, obraz, który skojarzysz z udziałem w akcji #dziękujza. Powiąż go z odczuciami i myślami towarzyszącymi Ci w momencie tworzenia listy rzeczy, za które dziękowałeś oraz podczas wykonywania zdjęcia.

W każdej parze wybierz jedną opcję.

Powodzenia i #dziękujza

*Wymagane

Źródło: archiwum autora

wykorzystywały elementy określone w kulturze jako odpady. Rosenstein odnajdywała w nich piękno. Robb-Narbutt magazynowała zebrane przedmioty według ułożonych kategorii, by móc skorzystać z nich w swojej sztuce. Przytoczone artystki to tylko niewielki fragment ze świata sztuki, w którym odnajdujemy poszukiwanie czegoś więcej w rzeczach do bólu zwyczajnych.

Kolekcjonowanie może też zbliżyć do siebie ludzi i pozwolić im nawiązać wspólnotę. Takie akcje przeprowadzili za pomocą sztuki partycypacyjnej inni artyści. Alicja Rogalska i Łukasz Surowiec w 2014 roku stworzyli kolekcję łez pozyskanych od dobrowolnych dawców. Nazwali ją *Skup łez*. Takie „kolekcje” odkrywają ludzkie przeżycia zebrane od indywidualnych jednostek i nadają im nową rangę, na przykład *Dress Code* Michaliny Kosteckiej – szereg obiektów wykonanych z przetworzonych, znoszonych ubrań i połączenie ich z kodem DNA, który przenoszą. Kolejnym

przykładem jest *Tester* Kariny Marusińskiej, mieszanka zamknięta w szklanym flakonie wytworzona z zebranego potu drużyny piłkarskiej zaaplikowana przypadkowym ludziom w łaźni sportowej. Doskonałym wzorcem jest też twórczość japońskiej artystki Chiharu Shioty tworzącej w Berlinie, a konkretnie jej praca *A Room of Memory*: ramy okienne ze zniszczonych budynków po upadku muru berlińskiego

Zbiór oczu i podziękowań oparty na ujednoliconym systemie graficznym wpisuje się w zbieractwo w ramach idei artystycznej, co w konsekwencji prowadzi do zaangażowania uczestników we współpracę w projekcie bez fizycznego kontaktu ze sobą. Wykonanie obiektu zakończyło akcję 2 lipca 2020 roku, natomiast strona „Dziękuj” nadal ma za zadanie przyciągać nowych odbiorców.

Opinie uczestników

Utworzenie ankiety i wypełnienie jej przez uczestników pozwoliło zweryfikować postawione przed akcją cele. Miało sprawdzić, czy zaproponowane działanie wywołało poruszenie, wzbudziło pożądane uczucia oraz czy akcja artystyczno-społeczna online przyniosła zamierzone skutki. Na ankietę składały się: cztery pytania, miejsce na własne przemyślenia oraz polecenie odszukania własnej pary oczu. Nadesłano 26 odpowiedzi. Pragnęłam uzyskać informację, czy podjęte działanie miało swój wydźwięk i czy spełniło założone cele, a także co sądzą o nim inni.

Odpowiedzi na jedno główne pytanie stanowiły cztery pary obrazów przedstawiających kształt, kolor lub zdjęcie. Każdy badany miał za zadanie wybrać jedną z opcji w danej parze poprzez powiązanie jej z odczuciami i myślami towarzyszącymi wykonywaniu listy rzeczy oraz zdjęcia. Pierwsze dwa pytania zawierały odpowiedzi w postaci zdjęć o konkretnych skojarzeniach z odczuciami i emocjami, natomiast dwa następne to abstrakcyjne pojęcia różnorodnie interpretowane przez każdego z osobna. Wybrałam obrazki tak, aby w danej parze znajdowały się skrajne odczucia ukryte w postaci znaków, kształtów, obrazów, by móc odczytać pozytywny lub negatywny odbiór.

W dwóch pierwszych pytaniach 100% ankietowanych wybrało zdjęcia, które łatwo skojarzymy z pozytywnymi emocjami. Wskazano zdjęcia kształtu uśmiechniętych ust oraz czystego, zielonego krajobrazu. Na różnorodność oddziaływań koloru i abstrakcyjnej faktury wskazuje różnica w wyborze danej opcji w pozostałych dwóch pytaniach. Żółty i szary kolor oraz łuszczącą się

i czystą ścianę interpretować można różnie. Różnice w tych wyborach odczytywać należy poprzez wrażliwość danego badanego.

Uzyskane od uczestników wypowiedzi opisują ich wrażenia oraz przemyślenia. Otrzymane komentarze wskazują na siłę akcji. Poniżej prezentuję niektóre z nich:

Chciałabym powiedzieć, że to jest mega superakcja, która może pozwolić ludziom uświadomić sobie, co jest dla nich ważne.

Akcja „#dziękujza” jest moim zdaniem owocna w uśmiech i dobre samopoczucie, miło nie myśleć o problemach i smutkach, które niestety towarzyszą nam codziennie, przez co zapominamy o tych dobrych rzeczach w dniu, powinniśmy tę akcję wcielić na dobre w nasze życie i chociaż przez 5 min usiąść i pomyśleć, co wspaniałego nas dziś spotkało.

Superinicjatywa z dziękowaniem, prosta a bardzo potrzebna praktyka, która powinna towarzyszyć nam na co dzień. I sama forma przedstawienia projektu z buteleczkami okraszonymi rysunkami oczu też sugestywna i trafiona. Skojarzyło mi się to z wrzucaniem zatkanej butelki w morze, z naszym listem w środku. Dzięki Tobie nie musimy tego robić, dewastować środowiska! Jesteś mediatorem w przekazywaniu pozytywnych emocji.

Dziękuję za tę akcję, która pozwoliła mi zobaczyć, za jak dużo rzeczy można dziękować, i to każdego dnia, a czasem zapomina się o tym. Szczególnie ważne jest to podczas pandemii, gdy z zewnątrz dochodzą do nas trudne wydarzenia. Uświadamia, że jest w życiu coś więcej, po co nie zawsze sięgamy na co dzień, a wdzięczność zmienia człowieka. Powoduje też, że sami możemy jeszcze więcej dać sobie innym i czujemy się pełniejsi. Skojarzyło mi się to z naczyniem, do którego możemy coś wlać, ale ono też może dać potem coś od siebie. Ta akcja była takim światełkiem, podniesieniem się i przypomnieniem sobie o ważnych rzeczach i pozwalała nie poddawać się złym myślom. Widok przybywających rysunków oczu

TOM 1, NR 1 (2020)

zachęcał do działania. Trochę przypomina mi to część z ignacjańskiego rachunku sumienia, ale bardziej przystępniejszą dla wszystkich, także niewierzących, i myślę, że to jest bardzo ważne. Rozpowszechnia też sztukę. Ostatnio opisywałam obraz Adama Chmielewskiego Ecce Homo i na tym obrazie ważne są oczy, które brat Albert namalował tak, że patrzą w głąb, odkryłam to niedawno. Twarz jest najbardziej rozpoznawalna u człowieka, a jak malowałaś same oczy, to i tak było wrażenie, że to jest już człowiek, twarz, a nie tylko element.

Inicjatywa, która otworzyła moje oczy na sprawy drobne, codzienne, często niedostrzegalne. Warto było wziąć udział!

(Fausek-Kaczanowska 2020, s. 46–49).

Podsumowując powyższe wypowiedzi, akcja #dziękujza oceniona została pozytywnie.

Relacja jednego z uczestników na Facebooku



Źródło: archiwum autora

www.inawjournal.pl

nieprzeprowadzony w bezpośrednim kontakcie z uczestnikami, spełnia swoje zadanie. W gronie odbiorców wzbudził on potrzebę gestu wdzięczności, zauważenia i docenienia. Pokazał wiele możliwości, które wystarczy dostrzec w życiu przepełnionym wieloma bodźcami. Spowodował zatrzymanie się i rozbudzenie świadomości oraz *mindfulness*. Zachęcił do praktykowania nawyku wdzięczności. Również dzięki kontaktowi online mogłam sprawić, by akcja nie pozostała bez śladu.

Na dowód uczestnictwa oraz podziękowania rozesłane zostały grafiki. Są to zdjęcia rysunku oczu oraz osobistej ampułki.

Grafika dla uczestnika akcji



Źródło: archiwum autora

Wnioski

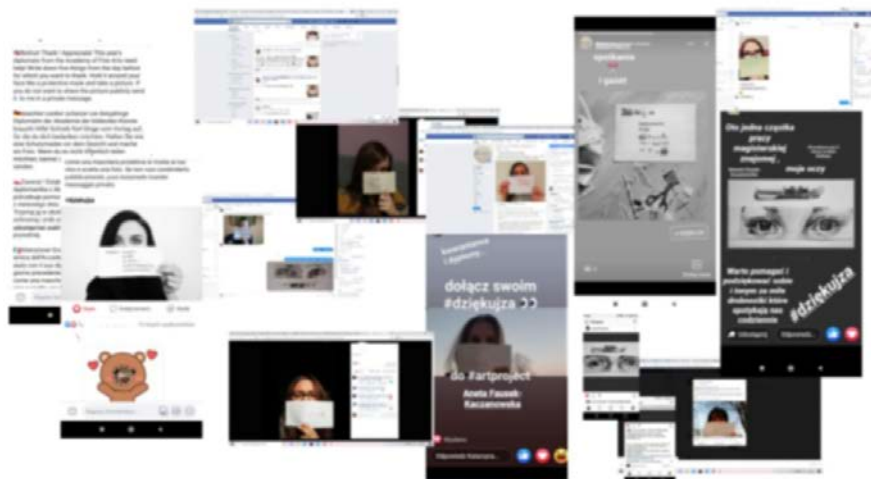
Jako artyści chwytny się każdej drogi spotkania z odbiorcą. To dla niego podejmujemy nasz wysiłek twórczy. Moment izolacji jedynie go wspomógł i nadał nowe kierunki jego rozwoju. Przyniósł potrzeby rozwiązywania problemów społecznych, kulturalnych i artystycznych. W moim przekonaniu internet jest jedną z godnych metod do wykorzystania przez artystę i edukatora. W okresie pandemii staliśmy się zagrożeniem sami dla siebie, dlatego świat wirtualny przejął część naszego życia. Wymusił użycie nowoczesnych środków komunikacji na rzecz wyjścia w przestrzeń publiczną z działaniami artystycznymi. Umożliwił dotarcie do szerszego grona odbiorców. Jak już wspomniałam, uważam poczynania w formie sztuki partycypacyjnej za możliwe do wykorzystania poza środowiskiem realnym. W końcu żyjąc realnie, możemy żyć wirtualnie. To spotkania offline mają jednak większą rangę i pozostają ważniejsze jakościowo, spotkania online wspomagają zaś ich atrakcyjność.

Podziękowania uczestników na stronie „Dziękujza”



Źródło: archiwum
autora

Przykłady zaangażowania uczestników w przebieg akcji



Źródło: archiwum autora

Podjęte założenia zawężają grupę odbiorców do użytkowników sieci, jednak oni mogą dotrzeć do reszty i zwerbować ich do projektu. Pragnę zwrócić uwagę na możliwość rozwiązania problemu poprzez dzielenie się wrażeniami odbiorców z innymi, a tym samym na próbę zmiany ich postawy, która oddziałuje na otoczenie, w którym żyją.

Akcję „#dziękuj” uważam za udaną. Oparcie jej na założeniach sztuki partycypacyjnej według definicji C. Bishop pozwoliło zbudować trzon jej przebiegu. Założenia te zainspirowały mnie do konkretnych działań, które starałam się wdrożyć w społeczność zbudowaną na odległość, próbowałam stać się jej organizatorem, ale i współtowarzyszem, nadając większe znaczenie uczestnictwu oraz ludziom, bez których całość strategii nie była w stanie się urzeczywistnić. Przyniosła ona wiele pozytywnych skutków. Potwierdzają to opinie wyrażone w końcowej ankiecie oraz niespodziewane podziękowania uczestników za otrzymane grafiki z portretem ich oczu. Wdzięczność uważam za cechę wnoszącą wiele pozytywnego w nasze codzienne życie. Pandemia w sposób szczególny przyczyniła się do jej praktykowania. Jak wskazuje Simmel (1975), jest ona ważnym budulcem społeczeństwa, a według Fredrickson (2004) ma wpływ na jednostkę i wspólnotę. W moim przekonaniu akcja spełniła swoje założenia i pokazała ważność wdzięczności.

Internetowe działania skierowane na aktywizację społeczeństwa pobudzają do przemyśleń i wywołują wiele pytań. Czy internet nada nowe możliwości praktyce artystycznej w budowaniu interakcji społecznych przez edukatorów sztuk plastycznych i artystów? Czy pośrednie oddziaływanie na widza jest w stanie zastąpić realny kontakt? Czy wzbudzi w nim te same odczucia? Czy takie działanie ma nadal wymiar estetyczny? Czy taka forma przyniesie trwałe skutki i zmiany w odbiorcach?

BIBLIOGRAFIA

Bishop Claire, *Sztuczne piekła. Sztuka partycypacyjna i polityka widowni*, tłum. J. Staniszewski, Warszawa 2015.

Dront Roger-Pol, *101 zabaw filozoficznych. Doświadczenie codzienności*, tłum. E. Urscheler, Gdańsk 2004.

Encyklopedia sztuki w Polskim Języku Migowym. Mediateka i Publikacje, Zachęta, <https://zacheta.art.pl/pl/mediateka-i-publikacje/sztuka-partycypacyjna> [dostęp: 31.08.2020].

Fausek-Kaczanowska Aneta, #dziękujza – akcja artystyczno-społeczna online, 2020.

Łukaszyński Janusz, *Wzajemność i wdzięczność/Reciprocity and Gratitude*, „Społeczeństwo i Ekonomia. Society and Economics”, 2015, nr 1 (3), s. 134–151.

Simmel Georg, *Socjologia*, Warszawa 1975.

Słownik współczesnego języka polskiego, red. B. Dunaj, J. Fronczak, Warszawa 2001, s. 130, 506–507.

Szcześniak Małgorzata, *Wdzięczność w świetle wybranych koncepcji psychologiczno-społecznych*, „Roczniki Psychologiczne”, 2007, nr X (1), s. 93–111, https://dlibra.kul.pl/Content/20922/RPsych_10_2007_nr_1_093-111_Szczesniak.pdf [dostęp: 31.08.2020].

Tatar Ewa M., *Śnione słońca*, [w:] *Nowoczesność kolekcji*, red. K. Lewandowska, A. Kluczeńska-Wójcik, T.F. de Rosset, Toruń 2010, s. 207–219.

Wnuk Marcin, *Wdzięczność i lojalność wobec organizacji jako istotne elementy wymiany pracownik–organizacja*, „Zarządzanie Zasobami Ludzkimi”, 2017, nr 5 (118), s. 55–73, <http://yadda.icm.edu.pl/yadda/element/bwmeta1.element.desklight-a423dada-59ab-4bf6-857c-6daaa32211be> [dostęp: 31.08.2020]



inAW Journal
Multidisciplinary Academic Magazine

JOANNA ŁAPIŃSKA

ODNALEZIONE W KRAJOBRAZIE - POCZĄTEK

**Chaos i porządek – poszukiwanie metody
i źródeł**

ABSTRAKT

*Mogłam być sobą – ale bez zdziwienia,
a to by oznaczało,
że kimś całkiem innym.*

Wisława Szymborska, *W zatrzęsieniu* / fragment

Artykuł oraz zadanie badawcze „Odnalezione w krajobrazie – niepozorne / upragnione – przestrzenie wyobrażone”, w ramach którego ten artykuł jest pisany, zostały zapoczątkowane inspiracją wierszem Wisławy Szymborskiej „W zatrzęsieniu”, w którym podkreślona została wartość postawy odrzucającej schematy, poszukującej, nastawionej na afirmację i pozytywne zaskoczenie. Takie podejście do otaczającego świata pozwala na odkrywanie nowych wartości, obrazów, miejsc, co stanowić może początek procesu twórczego. Artykuł stanowi wstęp do powyższego zadania badawczego: wyjaśnia tytuł, założenia i wprowadza pierwsze formy – przestrzenie wyobrażone odnalezione w krajobrazie.

SŁOWA KLUCZE

Kōbō Abe ; Rafał Borcz ; Julian Charrière ; Norman Foster ; Piotr Gajewski ; Herzog & de Meuron ; Beata Gibała-Kapecka ; Juliusz Kosin ; George de Mestral ; Ryūe Nishizawa ; Patrycja Ochman ; Elżbieta Pakuła-Kwak ; Mick Pearce ; Renfro ; Fariborz Sahb ; Diller Scofidio ; Hasan Syed ; Tetsuo Kondo ; Transsolar ; Julian Vincent ; Leonardo da Vinci ; Ai Weiwei ; bionika ; forma ; fragment ; inspiracja ; rizom ; kłacze ; krajobraz ; model ; natura ; początek ; projekt badawczy ; przestrzenie wyobrażone ; przestrzeń ; przestrzeń zapisana ; semantyka ; zmienność ; Blur Building na jeziorze Neuchâtel w Yverdon-Les-Bains ; Cloudscapes (Biennale Architektury w Wenecji w 2010 r.) ; Eastgate w Harare ; Esplanade-Theatres on the Bay w Singapurze ; Grace Farms – River Building w New Canaan ; Rolex Learning Center w Lozannie ; Stadion Guangzhou Evergrande ; Stadion Narodowy w Pekinie ; Świątynia Bahaitów w Bahapur ; Velcro

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](#).

Wydawca: Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Wydział Architektury Wnętrz

Redakcja: prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, mgr Marika Wato

Opracowanie graficzne: Marika Wato

Fotografia na stronie tytułowej: [Jeremy Bishop](#) / [Adobe Stock](#)

Czasopismo "inAW Journal" powstało dzięki dofinansowaniu w ramach Projektu "Projektowanie Przyszłości - Program Rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018 - 2022"



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



dr Joanna Łapińska

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

Odnalezione w krajobrazie - początek

Chaos i porządek - poszukiwanie metody i źródeł

Hipoteza	6
Zanurzenie – początek	6
Piasek	7
Idea	10
Nadawanie znaczenia – igraszka chwili, jedno słowo, obraz, myśl	11
Sposoby zapisu idei – metoda badawcza	12
Drzewa, liście, kwiaty...	13
Chmury	16
Kopczyki, szeregi i punkty. Teza	17

Hipoteza

Z chaosu wyłania się porządek. Dotyczy to także pracy badawczej, której początek oznaczać może gromadzenie pozornie niepowiązanych elementów, które prowadzą do określenia metod badawczych i selekcji źródeł.

Zanurzenie – początek

Strzępy, zrywy, fragmenty, wszystko to szuka nowej formy, wtedy w grę wchodzi rytm i zaczynam pisać w tym rytmie, pisać dla niego, to on mnie popycha, a nie to, co nazywamy myślą [...], natychmiast rozpoczyna się swing¹.

Każdy początek jest zanurzeniem się w bezkres Niewiadomego, sięganiem w głębiny pamięci, zbieraniem i odrzucaniem napływających myśli, płynięciem z prądem i pod prąd, tonięciem, szarpaniem, motaniem się, poszukiwaniem perły aż do utraty tchu, wyławianiem wszystkich kamyków w nadziei, że któryś z nich jest filozoficzny, układaniem ich w szeregi, kolumny, kurhany, dolmeny...

Dzieci bawiące się białymi kamykami, przeistaczają je w zastępy żołnierzy toczące zawzięte bitwy mogące zmienić obraz świata. Nadając sens rzeczom, przemieniają świat².

Taki też jest początek projektu badawczego „Odnalezione w krajobrazie – niepozorne/upragnione – przestrzenie wyobrażone”, który oficjalnie wystartował 1 września 2020 roku zanurzeniem w Nieznanym, gromadzeniem, segregowaniem, pomijaniem, poszukiwaniem w różnych kierunkach. Niczym kłacze rozgałęzia się on we wszystkie strony, łapie różne niepowiązane ze sobą wątki, budując rizomatyczną sieć, przestrzenny labirynt, aby, tak jak kłacze, wydać z każdego fragmentu przynajmniej jeden węzeł z pękiem i stać się niezwykłym. Pomału więc wyławiam i zbieram kamyki, na razie niewielkie, ale w dużych ilościach, i segreguję je, układam w kopce, ścieżki, w dolmeny na razie nie, bo nie wpadłam do kociołka, żeby przynosić menhiry, ale kto wie, może kiedyś? Kamyków jest masa, trudno dokonać selekcji na tym etapie,

¹ J. Cortázar, *Gra w klasy*, Warszawa 2006, s. 486.

² A. Oz, *Dotknij wiatru, dotknij wody*, Poznań 2011, s. 124.

a będzie ich jeszcze więcej. Wiele zostanie odrzuconych, niektóre roztrzaskają się w żwir, a żywioł oczyści piasek.

Piasek

Woda obmywa piasek, przesuwa ziarenko po ziarenku. Miliony ziarenek w jednej fali przemieszczają się, kotłują, zderzają, ocierają i giną pod lawiną innych, by za chwilę znaleźć się na szczycie. Budują wzniesienia, wgłębienia, wybrzuszone pasma i rowy, ale tylko na chwilę, by zaraz zatrzeć formę, stopić się w pozorną jedność, jednolitą płaszczyznę gotową przyjąć każdy kolejny ruch.

Morze i piasek, fot. Joanna Łapińska



Źródło: archiwum autora

Wszystko, co posiada formę, jest ułudą. Jedynie pewny jest ruch piasku, negujący wszelkie formy³...

Woda pomaga piaskowi, sprawia, że staje się kleisty i dłużej utrzymuje formę, ale woda również niszczy, wprawiając ziarenka w ruch, burząc to, co zostało zbudowane.

Strumienie wody i powietrza wywołują niespokojne prądy. Najmniejsza długość fali takiego wzburzonego strumienia jest mniej więcej równa przekrojowi ziarna piasku na pustyni. Zgodnie z tą właściwością, tylko taki piasek wysysany jest z ziemi w kierunku prostopadłym do przepływu prądu. Jeśli spoistość ziemi jest mała, nawet lekki wietrzyk porywa piasek w powietrze. Kamienie i glina pozostają nieruszone, piasek zaś, opadając na ziemię, gromadzi się po stronie zawietrznej. Wydaje się zatem, że podstawowa właściwość piasku należy do zakresu aerodynamiki⁴.

Piasek jest luźną skałą osadową złożoną głównie z kwarcu. Przekrój ziarenek wynosi od 1/16 do 2 mm, przeciętnie 1/8 mm. Jak czytamy w *Kobiecie z wydm* Kōbō Abe: „Piasek nigdy nie odpoczywa. Powoli, lecz zdecydowanie naciera na powierzchnię ziemi”⁵.

Kobieta z wydm jest zachwycającą powieścią opiewającą potęgę piasku. Fabuła rozpoczyna się, gdy mężczyzna przyjeżdża nad morze w poszukiwaniu rzadkiego gatunku owada. Nie mogąc wrócić do domu, przed zmrokiem dociera do nietypowego miejsca.

Dziwiło go, że tylko tam, gdzie stały domy, teren się nie podwyższał. Droga pięła się pod górę, a wieś pozostawała na tym samym poziomie. Nie, nie tylko droga wznosiła się, podwyższał się również teren pomiędzy budynkami. Właściwie cała wieś leżała na wznoszącym się zboczu, a tylko domy stały na tym samym poziomie. To wrażenie pogłębiało się ciągle, aż wreszcie zaczęło mu się wydawać, że wszystkie domy wybudowano w wielkich jamach wydrążonych w zboczu wydmy. Piaskowe wzgórza, poprzez które biegła droga, znajdowały się teraz powyżej dachów. A domy kryły się coraz głębiej w piasku [...]. Mężczyzna spojrzał w stronę wsi i zobaczył szeregi wielkich jam, które były tym większe, im bliżej znajdowały się grzbietu wydmy. Zwrócone w stronę osady, tworzyły kilka równoległych warstw i wyglądały zupełnie jak komórki

³ K. Abe, *Kobieta z wydm*, Kraków 2007, s. 36.

⁴ Kōbō Abe, *Kobieta z wydm*, Kraków 2007, s. 15.

⁵ Kōbō Abe, *Kobieta z wydm*, Kraków 2007, s. 16.

w rozpadającym się plastrze pszczelim. Na wydmy nałożona była wieś, albo inaczej – wydmy nakładały się na wieś⁶.

Mieszkanka wsi wydrążonej w piasku udziela mężczyźnie gościny, co okazuje się równoznaczne z uwięzieniem go. Od tej pory musi on walczyć nie tyle z wieśniakami, ile z piaskiem zasypującym jamę i wdzierającym się w każdy otwór, gotowym zasypać go żywcem. Liczne opisy działania ziarenek o przekroju $1/8^7$ budują atmosferę grozy, wydobywają moc drżącą w czymś, wydawałoby się, niepozornym, co jednak w masie stanowi znaczące zagrożenie. Mężczyznę nachodzi myśl: „A może właśnie nieposiadanie formy jest najlepszym wyrazem siły?”⁸.

Piasek Bałtyku, fot. Joanna Łapińska



Źródło: archiwum autora

⁶ Kōbō Abe, *Kobieta z wydmy*, Kraków 2007, s. 11–12.

⁷ Metonimia dotycząca piasku stosowana przez Kōbō Abe.

⁸ Kōbō Abe, *Kobieta z wydmy*, Kraków 2007, s. 29.

Piasek na plaży nad Bałtykiem jest jednym z przyjemniejszych w Europie: drobny, żółty, w ciepłym odcieniu, zupełnie niepodobny do tego stanowiącego śmiertelne zagrożenie w japońskiej powieści. Przyjmuje wszystkie ślady: stóp, łap, dłoni, jest służalczy wobec morza, zwilżony opiera się wiatrom, suchy przenoszony jest przez każdy podmuch. Brak mu formy, jest w ciągłym ruchu i ta niestałość zachwyca. Obrazy malowane falą i płaskorzeźby drążone przez prądy powietrza stanowiąc będą część bazy niniejszego projektu badawczego. Z nich, z ich widoków wyprowadzane będą przestrzenie wyobrażone.

Idea

Idea projektu pojawiła się w trakcie pandemii, czasie izolacji od krajobrazów, od natury, kiedy wyobraźnia musiała nadgonić niedobór bodźców, kiedy sztuka stanowiła jedną z wielu dróg ucieczki przed szaleństwem. To odpowiedź na problematykę wystawy *Natura w sztuce*, która odbyła się w 2019 roku w MOCAK-u, gdzie obok zachwycających prac malarskich Rafała Borcza czy Juliusza Kosina przedstawiających naturę w bardzo subiektywny sposób, z niespodziewanego punktu widzenia, znalazły się *Panoramy* Juliana Charrière – krajobrazy wysokogórskie sztucznie wytworzone przez artystę przy użyciu maki i proszku gaśniczego na hałdach ziemi na berlińskich placach budowy. Szwajcarski artysta „odnajduje” piękno skrywane w niepozornych nieużytkach, mimo wszystko stanowiących krajobraz, i dostrzega w nich „przestrzenie wyobrażone”, alternatywny świat skrywany pod powłoką codzienności.

Taka jest też idea projektu badawczego „Odnalezione w krajobrazie – niepozorne/upragnione – przestrzenie wyobrażone”, aby z fragmentu rzeczywistego krajobrazu wydobyć inną przestrzeń, niezwykłą, niekoniecznie związaną z danym miejscem, z oryginałem, co jest też bliskie malarstwu Rafała Borcza, który swe syntetyczne pejzaże buduje z wybranych motywów oczyszczonych ze zbędnych elementów.

Dr Patrycja Ochman podczas konferencji Międzynarodowego Biennale Architektury Wnętrz w 2018 roku wygłosiła wykład dotyczący przestrzeni możliwej, budowanej z fragmentów, ze skrawków rzeczywistości, z których to – jak sama podkreśliła – jesteśmy w stanie budować nowe, niezliczone terytoria.

Widząc miasto czy dom, nie postrzegamy tego, co się na nie składa, z czego są zbudowane, lecz widzimy znaki – kształty, którym przypisujemy określone znaczenie. Czytamy przestrzenie jednym spojrzeniem, skanem, wychwytyjemy obrazy, które znamy. A przecież jedno miasto i jeden dom zawierają w sobie nieskończoną ilość takich znaków, jak nieskończoną ilość miast zawiera w sobie Wenecja u Italo Calvino⁹.

Pozwolę sobie sparafrazować wypowiedź dr Patrycji Ochman na użytek własnego projektu w ten sposób: widząc drzewo czy hałdę ziemi, nie postrzegamy tego, co się na nie składa, lecz widzimy fragmenty, którym możemy przypisać dowolne znaczenie. Czytamy obrazy jednym skanem, ale czasami wzrok zwodzi, płata figle i przez chwilę widzimy coś zupełnie innego, niespodziewanego. Każdy fragment krajobrazu – chmura, mgła, drzewo, liść czy kwiat może zawierać w sobie nieskończoną ilość przestrzeni wyobrażonych, które objawiają się odbiorcy jako fundament modelu myślowego, jako podwalina przyszłych działań przestrzennych w procesie nadawania znaczenia.

Nadawanie znaczenia – igraszka chwili, jedno słowo, obraz, myśl

Nadawanie znaczenia podczas doświadczania przestrzeni polega na z reguły nieuświadomianym odczytywaniu zapisanych wartości bądź nadawaniu nowych. Jest to skomplikowany proces angażujący różne partie mózgu, a w zasadzie [...] całego człowieka i jego otoczenie. Nie obciąża on jednak odbiorcy, gdyż ten, żyjąc w określonej kulturze, praktycznie od początku swojego istnienia jest wprowadzany w obowiązujący kod – alfabet znaczeń i oznaczników – i na jego podstawie buduje otaczający go świat¹⁰.

Popatrzmy na sposób nadawania znaczenia w grupie o ograniczonej liczbie elementów. W polskim alfabecie istnieją 32 litery (znaki), co daje 263 130 836 933 693 530 167 218 012 160 000 000 kombinacji. W słownikach znajduje się ok 150 tys. słów; przy dodaniu do tego zdrobnień możemy dojść do milionów, ale nie kwintyliardów¹¹ wyrazów posiadających znaczenie. Przy czym, co ciekawe, do komunikacji wystarcza 1200 słów. Przeciętny Polak zna kilkanaście tysięcy słów,

⁹ P. Ochman, *Intro. Przestrzeń możliwa*, [w:] *Publicspace re/in/venting*, red. Beata Gibała-Kapecka, Kraków 2018, s. 77.

¹⁰ J. Łapińska, *Przestrzeń zapisana*, praca doktorska, Kraków 2013, s. 49.

¹¹ W angielskiej nomenklaturze: decylionów.



Źródło: archiwum autora

a na co dzień posługuje się około 2 tysiącami wybranymi z ponad $263 \cdot 10^{33}$ możliwości¹². A przecież ilość kombinacji punktu, linii i płaszczyzny jest niezliczona¹³! Jedynym ograniczeniem w tym wypadku jest sam odbiorca, co będzie podważane w opisywanej pracy badawczej, w działaniach na styku literatury, sztuki i architektury.

Sposoby zapisu idei – metoda badawcza

„W projektowaniu architektonicznym model myślowy jest podstawowy do powstania projektu. Ten model może być przetransferowany na projekt za pomocą zapisu idei [...]. Wydaje się, że

¹² Zob. Piotr Komander, *Czy język polski jest bogaty?*, 10 stycznia 2016, <http://secundum.pl/czy-jezyk-polski-jest-bogaty/>.

¹³ Zob. Kandinsky Wassily, *Punkt i linia a płaszczyzna* (Łódź 2019) i Adrian Frutiger, *Człowiek i jego znaki* (Kraków 2010).

w architekturze istnieje sześć sposobów zapisu idei¹⁴. Nie są to oczywiście sposoby przypisane wyłącznie architekturze, dlatego też warto je w tym momencie przypomnieć. Są to opis, rysunek skalarny (rysunki techniczne), rysunek przestrzenny (ukazujący przestrzeń), film, model cyfrowy i model fizyczny¹⁵. Profesor Piotr Gajewski wprowadza dodatkowo podział na trzy kategorie modeli: model homologiczny, który powiela zasadę budowy oryginału – „Obserwacja natury albo zjawisk naturalnych jest źródłem niezliczonych modeli zastosowanych dla homologicznych rozwiązań”¹⁶; model analogiczny, w którym odnaleźć można cechy budowy lub funkcji – „Analogia wiąże się też z inspiracją. Twórczy architekt buduje rzeczy nowatorskie, ale one też są osadzone w istniejącej rzeczywistości, czyli są inspirowane przez byty istniejące”¹⁷; a także model izomorficzny naśladujący formę. Wymienione tu sposoby zostaną zastosowane jako metoda badawcza wydobywająca przestrzenie wyobrażone w projekcie „Odnalezione w krajobrazie – niepozorne/upragnione – przestrzenie wyobrażone”.

Drzewa, liście, kwiaty...

Drzewa, liście, kwiaty od zawsze fascynowały artystów i architektów. W starożytnym Egipcie, krainie pozbawionej lasów, gdzie drewno sprowadzane z dalekich krajów było luksusem, wykształcił się pierwowzór budowli wspartej na kamiennej kolumnadzie, w której dzisiaj dostrzegamy podobieństwo do równo rosnących szkółek leśnych. Kolumny zwieńczone były głowicą w kształcie kwiatu lotosu lub palmy. Forma kolumny rozwijana przez następujące po sobie cywilizacje zyskiwała atrybuty zbliżające ją do świata natury: głowica w formie akantu w starożytnej Grecji, smukła gotycka kolumna z rozrzeźbioną głowicą w formie liści czy barokowy trzon opleciony kamiennym powojem.

Wykorzystanie wizerunku rośliny śródziemnomorskiej – akantu, od którego nazwę wzięł sam motyw dekoracyjny, nie ograniczało się tylko do motywu zdobniczego w architekturze. Stosowane było też w malarstwie wazowym i płaskorzeźbie, a później w średniowieczu – w dekoracji manuskryptów. W renesansie obok liścia akantu jako ornament pojawił się także jego kwiat.

¹⁴ P. Gajewski, *Model*, Kraków 2019, s. 59.

¹⁵ Zob. P. Gajewski, *Zapisy myśli o przestrzeni*, [opis bibliograficzny do uzupełnienia].

¹⁶ P. Gajewski, *Model*, Kraków 2019, s. 73.

¹⁷ P. Gajewski, *Model*, Kraków 2019, s. 85.

Kwiat lotosu z kolei, obecny w egipskiej ornamentyce, współcześnie stał się inspiracją zarówno dla świątyni bahaitów we wsi Bahapur w okolicach New Delhi projektu Fariborza Sahby, zaprzeczającej tradycyjnej formie budowli sklepionej kopułą na planie zaokrąglonego dziewięciokąta, jak i dla nowo budowanego stadionu piłkarskiego drużyny Guangzhou Evergrande projektu amerykańskiego architekta Hasana Syeda, który ma zostać trzecim pod względem wielkości stadionem na świecie. Struktura płatków tej rośliny, o licznych wypustkach, które nie zatrzymują wody, a ponadto powodują oczyszczanie powierzchni, pozwoliła naukowcom na opracowanie samoczyszczących się powierzchni, np. pokryć dachu.

Bionika, zwana też biomimetyką i biomimikrą, jest nauką przekładającą obserwacje natury na rozwiązania technologiczne, wykorzystującą osiągnięcia przyrody do udoskonalania życia człowieka, przetwarzającą to, co odnalezione w krajobrazie, w sztuczne, zazwyczaj użyteczne twory. Przykładów takiego działania jest wiele, wśród nich można wymienić strukturę kadłuba łodzi imitującą grubą skórę delfina, zastosowanie podpatrzonych u nietoperzy ultradźwięków w medycynie czy też implant ślimakowy – protezę zakładaną u osób niedosłyszących. W 1941 roku owoc łopianu, który przyczepił się do sierści psa podczas spaceru, stał się podstawą do wynalezienia przez jego właściciela George’a de Mestrala rzepu syntetycznego (z ang. *Velcro*). Brytyjski biolog Julian Vincent, światowej sławy specjalista w dziedzinie biomimetyki, już na studiach opracował projekt inteligentnej odzieży dostosowującej się do temperatury otoczenia, inspirowanej zasadą budowy i działania szyszki, której łuski otwierają się pod wpływem ciepła. Na podobnej zasadzie działa także fasada kompleksu Esplanade – Theatres on the Bay w Singapurze projektu miejscowego biura DP Architects (DPA), która pokryta jest aluminiowymi panelami otwierającymi się i zamykającymi pod wpływem światła. Z dziedziny architektury warto wymienić jeszcze projekt kompleksu biurowo-handlowego Eastgate w Harare (Zimbabwe) autorstwa Micka Pearce’a, w którym rozwiązanie systemu wentylacyjnego wzorowane jest na pionowych kanałach w kopcach termitów, oraz oczywiście londyński biurowiec zaprojektowany przez Normana Fostera, zwany Korniszonem, który powstał z inspiracji lekką a bardzo wytrzymałą budową szkieletu prymitywnej oceanicznej gąbki z gatunku *Euplectella aspergillum*, zwanej koszyczkami Wenery.

Bionika nie jest jednak wynalazkiem współczesnym. Już w XV stuleciu Leonardo da Vinci, wykorzystując zmysł obserwacji i wiedzę o różnych organizmach żywych, projektował maszyny, którymi do dziś zachwycają się miliony.

Istnieje wiele udanych realizacji architektonicznych, które nie tylko czerpały rozwiązania technologiczne ze świata przyrody, ale też same są w pewnym sensie wyrazem hołdu dla naturalnego piękna, są przeniesieniem do megaskali drobnych wytworów zwierzęcych, jak na przykład Stadion Narodowy w Pekinie „Ptasie gniazdo” zbudowany na Igrzyska Olimpijskie w 2008 roku projektu zespołu Herzog & de Meuron we współpracy z Ai Weiweiem, albo transpozycją krajobrazu odnalezionego na język budownictwa, co można zaobserwować między innymi w wielu dziełach japońskiego biura SANAA. Rolex Learning Center ich autorstwa powstałe w 2010 roku w Lozannie (Szwajcaria) to 37 tys. m² dwóch falujących warstw z powietrzem pomiędzy i wdzierającym się przez otwory, stanowiące nawiązanie do miękkiego, górzystego szwajcarskiego krajobrazu. W New Canaan (USA) duet Kazuyo Sejima i Ryūe Nishizawa zaprojektował nowy budynek River Building dla fundacji Grace Farms – błyszczącą wstęgę wijącą się niczym rzeka w dolinie, odbijającą błękitny i szarości nieba.

Cloudscapes, Tetsuo Kondo + Transsolar, fot. Joanna Łapińska



Źródło: archiwum autora

Chmury

Działalność biura SANAA ze względu na wrażliwość jego pracowników umiejscowiona powinna być na pograniczu architektury i poezji. Ich budowle, przy użyciu skromnego zasobu środków, są delikatne, efemeryczne, emanują z nich spokój i wiedza pokoleń, zacierają granice pomiędzy zewnętrzem i wnętrzem, pomiędzy rzeczywistością a snem. Dzięki zastosowaniu refleksyjnych płaszczyzn, takich jak blacha polerowana i szkło, zmieniają się w zależności od warunków atmosferycznych: nasłonecznienia, zachmurzenia, i od aktywności środowiska. Zupełnie jak chmury w wierszu Wisławy Szymborskiej:

Z opisywaniem chmur
musiałabym się bardzo śpieszyć –
już po ułamku chwili
przystają być te, zaczynają być inne.

Ich właściwością jest
nie powtarzać się nigdy
w kształtach, odcieniach, pozach i układzie¹⁸.

Są zmienne, niestałe, nie zwracają uwagi na nic, na nas, obserwujących je, na życie pod nimi.

Nie muszą być widziane, żeby płynąć¹⁹.

Tu warto wspomnieć dwie chmury sztucznie utworzone, fascynujące, zadziwiające, a jednocześnie wyciszające, przenoszące odbiorców w inną rzeczywistość, pozwalające na doświadczenie bycia w chmurze, przez co bliższe poezji niż architekturze.

Pierwsza chmura unosiła się na jeziorze Neuchâtel w Yverdon-Les-Bains, wiatr przewiewał obłok, rozciągał go, odsłaniając fragmenty stalowej konstrukcji, 35 tys. dysz. To Blur Building autorstwa Diller Scofidio + Renfro zbudowany na Expo w Szwajcarii w 2002 roku.

¹⁸ Wisława Szymborska, *Chmury*, [w] tejże, *Chwila / Moment*, Kraków 2003.

¹⁹ Wisława Szymborska, *Chmury*, [w] tejże, *Chwila / Moment*, Kraków 2003.

Chmura druga unosiła się nad posadzką hali w weneckim Arsenale, tuż nad głowami zwiedzających, rozpuszczając wizualnie kolumny, zacierając widok wzwyż. To Cloudscapes autorstwa Transsolar + Tetsuo Kondo wyprodukowane na Biennale Architektury w Wenecji w 2010 roku.

Obie były jedynie chwilowymi emanacjami, zmiennymi w czasie, uwiecznionymi, przypisanymi wbrew swojej naturze do miejsca, których materialność przeminęła wraz z zakończeniem wydarzeń, natomiast idea pozostała w tych, którzy mieli szczęście ich doświadczyć. Jak pisze profesor Beata Gibała-Kapecka, „jakość przestrzeni (architektury) wewnątrz mierzy się także jej zdolnością wychodzenia poza swoje własne założenia, kreując «sensotwórcze» iluzje, które czynią obiekt komunikatem i bodźcem, tworząc jednocześnie odmienną rzeczywistość”²⁰.

Kopczyki, szeregi i punkty. Teza

Niniejszy tekst okazał się – jak każdy początek – zbiorem myśli ocierających się o temat, wyłowionych z otchłani Niewiadomego i ułożonych w kopczyki, szeregi i punkty, czym potwierdził hipotezę postawioną na początku artykułu.

Teza: Z chaosu wyłonił się porządek.

Jako wstęp do projektu artystyczno-badawczego artykuł ten pozwolił na wyklarowanie się idei i określenie metod badawczych (zapis literacki, rysunek, fotografia, sposoby zapisu idei profesora P. Gajewskiego, nadawanie znaczenia, praca nad mechanizmami budowy i zasadami działania). Inspirację stanowiły fragmenty krajobrazu będące wyrazem zmienności i chwilowości zjawisk w przyrodzie (chmury, piasek, woda) „odnalezione” w trakcie pisania i uchwycone aparatem fotograficznym (to one staną się źródłami, z nich będę czerpać w pracy badawczej – projekcie artystycznym) oraz liczne dzieła literatury pięknej, zawsze obecne na mojej ścieżce artystycznej, z których między innymi czerpałam podczas pracy nad dysertacją doktorską *Przestrzeń zapisana. Literackie wątki doświadczania przestrzeni*, w której scharakteryzowałam wątki doświadczania przestrzeni znalezione przeze mnie w licznych dziełach literatury pięknej, co następnie przełożyłam na projekt przestrzeni dla książki. Promotorem pracy była profesor Elżbieta Pakuła-Kwak, z którą również wspólnie prowadzimy badania. Jak piszemy o naszej działalności:

²⁰ B. Gibała-Kapecka, *Rzecz o kształtowaniu przestrzeni. Wzory związków pomiędzy ideą i formą, treścią i strukturą*, [w:] *Trans-formacja lokalnej tożsamości. Forum. Cracovia. NOT*, red. B. Gibała-Kapecka, Kraków 2013, s. 19.

Tekst literacki jest nieodłączną częścią naszych badań; podlega on przekształceniom i przystosowaniom zależnym od zbiegu inspirujących zjawisk i wnikliwości obserwacji. Słowa i obrazy nawarstwiają się, łączą w rizomatycznej sieci, przekraczając systemowo zdefiniowany język architektury. Tak powstała procesualna sieć słów i obrazów o niezliczonej liczbie połączeń aktywizuje proces projektowania. Pozwala więcej widzieć, więcej wiedzieć, więcej odczuwać²¹.

Projekt „Odnalezione w krajobrazie – niepozorne/upragnione – przestrzenie wyobrażone” jest niestały, zmienny, płynący jak chmury, jest procesem składającym się z nieograniczonej liczby fragmentów, które niczym ziarenka piasku są w ciągłym ruchu i w tej niestałości formy tkwi jego siła.

²¹ E. Pakuła-Kwak, J. Łapińska, *Otwarte / zamknięte – warsztaty. Aneks*, [w:] *Aneksy kultury. Dziedzictwo, współczesność, wirtualność*, red. Jacek Siwczyński, Patrycja Ochman-Tarka, Kraków 2019, s. 50.

BIBLIOGRAFIA

Abe Kōbō, *Kobieta z wydm*, Kraków 2007.

Cortázar Julio, *Gra w klasy*, Warszawa 2006.

Eco Umberto, *Nieobecna struktura*, Warszawa 1996.

Frutiger Adrian, *Człowiek i jego znaki*, Kraków 2010.

Gajewski Piotr, *Model*, Kraków 2019.

Gibała-Kapecka Beata, *Rzecz o kształtowaniu przestrzeni. Wzory związków pomiędzy ideą i formą, treścią i strukturą*, [w:] *Trans-formacja lokalnej tożsamości*. Forum. Cracovia. NOT, red. Beata Gibała-Kapecka, Kraków 2013.

Kandinsky Wassily, *Punkt i linia a płaszczyzna*, Łódź 2019.

Komander Piotr, *Czy język polski jest bogaty?*, 10 stycznia 2016, <http://secundum.pl/czy-jezyk-polski-jest-bogaty/>.

Łapińska Joanna, *Przestrzeń zapisana*, praca doktorska, Kraków 2013.

Natura w sztuce, red. Delfina Jałowik, Maria Anna Potocka, Kraków 2019.

Ochman Patrycja, *Intro. Przestrzeń możliwa*, [w:] *Publicspace re/in/venting*, red. Beata Gibała-Kapecka, Kraków 2018, s. 77–86.

Oz Amos, *Dotknij wiatru, dotknij wody*, Poznań 2011.

Pakuła-Kwak Elżbieta, Łapińska Joanna, *Otwarte / zamknięte – warsztaty. Aneks*, [w:] *Aneksy kultury. Dziedzictwo, współczesność, wirtualność*, red. Jacek Siwczyński, Patrycja Ochman-Tarka, Kraków 2019, s. 47–62.

Szyborska Wisława, *Chwila / Moment*, Kraków 2003.



inAW Journal

Multidisciplinary Academic Magazine

**AGNIESZKA CIEŚLIŃSKA-KAWECKA
KIMBA FRANCES KERNER**

**TRANSFORMACJA XVIII-WIECZNEJ
METODY TRANSFERU OBRAZU
GRAFICZNEGO NA CERAMIKĘ
W NOWOCZESNE TECHNOLOGIE
W WARUNKACH WARSZTATU
GRAFICZNEGO. METODY TRANSFERU
GRAFIKI NA CERAMIKĘ**

**Projekt artystyczno-badawczy realizowany
w Pracowni Interdyscyplinarnej Technik
Klasycznych, Wydział Grafiki
ASP w Warszawie**

ABSTRAKT

Artykuł dotyczy wdrożenia XVIII- wiecznej metody transferu grafiki na podłoża ceramiczne w oparciu o współczesny warsztat graficzny. Technika nazywana transferware, spopularyzowana w XVIII i XIX wieku w Anglii, wykorzystywała matryce rytownicze, a dekoracja była przenoszona na ceramikę za pomocą bibuły i wypalana w dwustopniowym procesie. Ważnym elementem wdrażania nowej metody transferu grafiki na ceramikę jest opracowanie receptur współczesnych małatoksycznych lub nietoksycznych farb ceramicznych w podstawowej gamie kolorystycznej – pigmenty ceramiczne naszkliwne oraz podszkliwe. Tworzone i testowane barwniki, ze względu na zakres parametrów fizycznych badanego zjawiska, mogą być obiektami badanymi spektroskopowo. Proces wdrażania transferu opisuje także badanie nośników obrazu, począwszy od matryc wkłētodrukowych po wypukłodrukowe, opracowanie receptur składu farb graficzno-ceramicznych, metod wypału, sposobów nanoszenia obrazu, użytych papierów. Wstępne doświadczenia pokazują, że transfer grafiki – obrazu z matrycy graficznej na ceramikę jest nie tylko możliwy, ale daje ciekawe efekty artystyczne bez stosowania toksycznych

rozpuszczalników. Odtworzenie starych metod transferu grafiki na ceramikę w połączeniu z nowymi technologiami jest nowatorskim założeniem. Metoda transferu matrycy na ceramikę tworzy innowacyjny warsztat oraz pozwala na działanie interdyscyplinarnej pracowni w strukturze grafiki artystycznej. Celem wdrożenia nowej metody techniki jest wykorzystanie jej do rozwiązań artystycznych.

SŁOWA KLUCZE

Marek Cecuła ; Jean-Baptiste Le Prince ; John Sadler ; Małgorzata Warlikowska ; Staffordshire ; Ćmielów Design Studio ; Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie ; skala Baumego ; Instytut Ceramiki i Materiałów Budowlanych w Warszawie ; ceramika ; pigmenty ; pigmenty ceramiczne ; porcelana ; transferware ; fajans ; glina ; produkcja ceramiki ; grafika ; grafika warsztatowa ; akwaforta ; akwatinta ; linoryt ; spektroskopia ; druk ceramiczny cyfrowy

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](#).

Wydawca: Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Wydział Architektury Wnętrz

Redakcja: **prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka**, mgr Marika Wato

Opracowanie graficzne: Marika Wato

Fotografia na stronie tytułowej: Kimba Frances Kerner / źródło: archiwum autora

Czasopismo "inAW Journal" powstało dzięki dofinansowaniu w ramach Projektu "Projektowanie Przyszłości - Program Rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018 - 2022"



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



prof. dr hab. Agnieszka Cieślińska-Kawecka

Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

mgr Kimba Frances Kerner

Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

Transformacja XVIII-wiecznej metody transferu obrazu graficznego na ceramikę w nowoczesne technologie w warunkach warsztatu graficznego. Metody transferu grafiki na ceramikę

Projekt artystyczno-badawczy realizowany w Pracowni Interdyscyplinarnej Technik Klasycznych, Wydział Grafiki ASP w Warszawie

Wstęp	3
Historia transferu, metody i jego zastosowanie	3
Transfer wykorzystywany współcześnie i problemy z nim związane	4
Ceramiczny druk cyfrowy	5
Właściwości transferu z matrycy metalowej	5
Metody wklęsłodrukowe	6
Metody wypukłodrukowe	7
Badania związane z farbami ceramicznymi	7
Badania spektroskopowe wypalonych pigmentów	7
Współczesne zastosowanie w Polsce	8

Wstęp

Badania nad odtworzeniem klasycznych metod transferu grafiki na podłoża ceramiczne zostały podjęte w ubiegłym roku w Pracowni Interdyscyplinarnej Technik Klasycznych (ASP w Warszawie). W oparciu o nasze wspólne zainteresowania grafiką klasyczną, jak i porcelaną rozpoczęliśmy analizę ciekawego i zapomnianego zagadnienia, jakim jest transfer obrazu na ceramikę z wykorzystaniem matrycy graficznej. Naszym celem było nie tylko odtworzenie XVIII-wiecznej metody ozdabiania porcelany, ale także wdrożenie jej do współczesnego warsztatu technik graficznych oraz wykorzystanie jej do naszych artystycznych rozwiązań.

Historia transferu, metody i jego zastosowanie

Metoda przenoszenia obrazu graficznego z matrycy na ceramikę, odkryta we Włoszech, została spopularyzowana w XIX-wiecznych manufakturach w Anglii, przede wszystkim w regionie Staffordshire. Jednym z wynalazców transferware był John Sadler, XVIII-wieczny angielski grafik, który na bazie obserwacji dziecięcych zabaw opracował technikę umożliwiającą masowe przenoszenie wydruków na płyty ceramiczne¹. Transferware to dekoracyjna forma ceramiki, której wzór został nałożony poprzez przeniesienie obrazu z ręcznie grawerowanej blachy miedzianej lub stalowej na mokrą bibułę, a następnie na korpus dekorowanej ceramiki. Transferware najczęściej znajdował się na wyrobach ceramicznych, ale także na porcelanie. Większość transferware została wyprodukowana w regionie Staffordshire w Anglii. Miedziana płyta była drobiazgowo ręcznie grawerowana wzorem przy użyciu różnych metod (m.in. stemplowanie punktowe, które tworzy cieniowanie i różnorodność tonalną) oraz narzędzi, takich jak ruletka lub rylce grawerskie, które sprawiają, że w rowki w kształcie litery „V” dostawał się pigment. Głębokość grawerowania i dokładność linii lub kropki determinowały siłę koloru. Trzeba pamiętać, że wykonanie płyty miedzianej zajmowało kilka tygodni. Gotowa wygrawerowana płyta była ogrzewana na kuchence. Tlenek metalu (zazwyczaj kobaltu) mieszany z olejem drukarskim był wcierany w rowki matrycy, aby zapewnić dobry odcisk rysunku i transfer. Nadmiar mieszaniny przygotowanej farby ceramicznej był ścierany, dzięki czemu tusz – farba pozostawał tylko w rowkach płyty, podobnie jak w technikach wklęsłodrukowych graficznych. Następnie w procesie transferu odpowiednią bibułę zwilżoną roztworem mydła nakładano równomiernie na podgrzaną miedzianą płytkę. Tak przygotowaną płytkę z bibułą przepuszczano przez prasę pokrytą filcem, co powodowało odcisnięcie tuszu na papier bibuлки, po czym umieszczano płytkę z powrotem na kuchence, aby

1 William Turner, *Transfer Printing on Enamels, Porcelain and Pottery*, London 1907.

bezpiecznie ją zdjąć z matrycy. Papier z odbitym obrazem (lustrzane odbicie) był kolejno umieszczany na ceramice, wygładzany z wszelkich zmarszczek, a następnie pocierany sztywnym włosiem, aby nadruk został przeniesiony na przedmiot porcelanowy. Tak przygotowany przedmiot umieszczano w wannie z zimną wodą, a bibułkę usuwano bez niszczenia koloru i obrazu. Obiekt był następnie wypalany przez dziesięć godzin w temperaturze 680–750°C, tak aby najpierw wyparował olej. Przedmiot ceramiczny był wtedy wypalany po raz drugi w temperaturze 1050°C, aby projekt zmienił kolor na niebieski. Wraz z rozwojem technik druku metody przenoszenia obrazu na ceramikę uległy licznym przekształceniom.

Transfer wykorzystywany współcześnie i problemy z nim związane

Obecnie powszechnie praktykowany jest system drukowania sitodrukiem, rzadziej drukiem cyfrowym. W technice sitodruku formą drukarską jest drobna siatka naciągnięta na ramę i pokryta emulsją światłoczułą. Przygotowanie jej do druku polega na wykonaniu szablonu, czyli zakryciu miejsc, które nie będą zadrukowane. Emulsja światłoczuła na siatce naświetlana jest stykowo w kopioramie. Po wywołaniu (wyflukaniu nienaświetlonej emulsji) i wysuszeniu siatka z szablonem jest gotowa do druku. Wydruk jest tworzony przez przetłaczanie farby na podłoże za pomocą rakla. W procesie tym szybko wykonuje się obraz – szablon, często przygotowując go w komputerze. Materiały sitodrukarskie przeznaczone do ceramiki (farby, zaprawiacze, lakiery) są jednak wysoce toksyczne, dlatego praca nad transferem grafiki za pomocą tej metody jest praktycznie w warunkach warsztatu artystycznego niemożliwa. Jednym z najważniejszych płynów chemicznych stosowanych w technice sitodruku jest rozpuszczalnik. Rozpuszczalniki najczęściej składają się z mieszaniny acetonu (ok. 30%) oraz toluenu (ok. 70%). Niektórzy producenci stosują w jego składzie także ksylen, etylobenzen, octan metylu, octan etylu, różne alkohole i inne dodatki. Z wymienianych powyżej toluen jest używany w największej ilości i jest bardzo szkodliwy. Jego negatywne działanie obejmuje możliwe uszkodzenia układu oddechowego, krwionośnego, rozrodczego, nerwowego i immunologicznego, a przede wszystkim układu nerwowego, składającego się w dużej mierze z tkanki bogatej w lipidy, w których toluen jest rozpuszczalny. Inne używane w sitodruku szkodliwe substancje to łatwopalna nafta i terpentyna.

Ceramiczny druk cyfrowy

Drugą powszechnie stosowaną metodą jest druk cyfrowy pigmentami ceramicznymi. Wzór kalki ceramicznej zostaje precyzyjnie opracowany w komputerze ze specjalistycznym oprogramowaniem, a następnie za pomocą skalibrowanej pod konkretny zestaw pigmentów drukarki przenoszony jest na obiekt do przyszłego wypału. Gama kolorów do druku z palety barwnej CMYK daje szerokie możliwości działania. Tym ciekawsza jest to propozycja dla artysty, że możliwa jest praca z kolorami, które zostały przetestowane w celu uniknięcia błędów po wypale (95% zgodności kolorystycznej po wypale). Transfer obrazu za pomocą drukarki cyfrowej podobnie jak druk z matrycy jest prawie nietoksyczny. Proces przygotowywania następuje szybko ze względu na odmienne parametry. Jest to narzędzie bardzo skuteczne, zapewniające bogactwo efektów i bardzo dużą przewidywalność użytych kolorów w efekcie końcowym. Drukarki cyfrowe z pigmentami ceramicznymi są jednak prawie niedostępne do badań artystycznych, ponieważ nie są powszechne, a usługi z tym związane są bardzo drogie.

Właściwości transferu z matrycy metalowej

Wstępne doświadczenia pokazują, że transfer grafiki – obrazu z matrycy graficznej na ceramikę nie tylko jest możliwy, ale daje ciekawe efekty artystyczne bez stosowania toksycznych rozpuszczalników. Jedną z najważniejszych różnic w transferze druku cyfrowego w odniesieniu do transferów sitodruku jest to, że transfery wydruków cyfrowych mają gamę tonów. Dzięki jednemu szybkiemu wydrukowi można uzyskać gradację koloru, podczas gdy przy użyciu metody sitodruku efekt taki wymaga wielu obrazów nakładanych na siebie. Jednocześnie barwy nakładane z użyciem sita czy druku cyfrowego są różne i posiadają zarówno swoje ograniczenia, jak i wyjątkowe walory. Idea zbadania i rozwinięcia klasycznego procesu, a także wdrożenia go w warunki współczesnego warsztatu graficznego może poszerzyć warsztat metod, którymi dziś dysponuje grafika artystyczna. Jednocześnie metoda ta oferuje wiele możliwości tworzenia struktur i materii wynikających z istoty matrycy graficznej. Na przykład głębokie linie akwaforty wyczuwalne są na powierzchni porcelany także po jej wypaleniu w piecu ceramicznym. Transfer klasyczny nawiązujący do tradycji XVIII-wiecznej w naszych badaniach opiera się na pozyskiwaniu obrazu technikami grafiki klasycznej. Analizie i dostosowaniu do obecnego stanu wiedzy poddane zostały zarówno preparowanie matryc (wykorzystanie rozwiązań z różnych technik wklęsłodrukowych), jak i sam sposób transferu na ceramikę – wykorzystanie różnego rodzaju papierów, kalki i bibuły.

Metody wkłęsłodrukowe

W technikach druku wkłęsłego farbę wciera się w miejsca wyżłobione lub wytrawione, które w stosunku do powierzchni płyty są wkłęsłe. Rysunek opracowuje się igłami grawerskimi, skrobakami oraz ruletkami. Odbitkę wykonuje się na papierze ryżowym i kalce przy użyciu prasy graficznej. Pierwsze odbitki drukowane z rytých płyt metalowych pojawiły się w Europie w połowie XV wieku. Obok rozpowszechnionego stalorytu czy miedziorytu, które oferowały możliwość realizacji dużych nakładów, równocześnie rozwijała się technika suchej igły – suchoryt, zbliżony w swoim charakterze do miedziorytu. Rysunek w tej metodzie wykonuje się na przygotowanej matrycy metalowej. Do badań używamy blach cynkowych i blach aluminiowych z powodu ich odmiennych walorów. Odpowiednio operując kreską, można uzyskać w tej technice przejścia tonalne od bardzo subtelnych delikatnych szarości po głębokie czernie.

Kolejną testowaną techniką będzie akwaforta (łac. *aqua fortis* – mocna woda) – technika trawiona, wynaleziona na przełomie XV i XVI wieku. Opracowany linearnie rysunek na przygotowanej – pokrytej asfaltem – powierzchni płyty metalowej zostaje poddany trawieniu. Technika pozwala za pomocą trawienia uzyskać bardzo zróżnicowany linearny rysunek. Metoda trawienia akwaforty wydaje się najbardziej optymalną techniką do wykorzystania do transferu. W procesie trawienia użyte zostaną kwas azotowy, chlorek żelazowy i siarczan chlorku sodu. Najbardziej ekologiczną metodą jest użycie chlorku żelazowego i siarczanu chlorku sodu. Do trawienia płyty miedzianej użyty zostanie chlorek żelazowy o stężeniu 45 stopni w skali Baumego, podczas gdy do trawienia aluminium – siarczan chlorku sodu w roztworze 75 g na litr wody. Trawienie dla cynku w kwasie azotowym będzie przebiegać w roztworze o stężeniu wody do kwasu 7:1 (po zakończeniu kąpieli roztwór neutralizujemy przy użyciu sody oczyszczonej).

Próby testowania graficznych podłoży do transferu obejmą także technikę akwatinty (wł. *aquatinta*, barwiona woda). Akwatinta została wynaleziona w 1768 roku przez Jeana-Baptiste’a Le Prince’a. Płytę metalową posypuje się sproszkowaną kalafonią, a następnie podgrzewa, aby ziarenka kalafonii roztopiły się i przykleiły do powierzchni metalu (kalafonia jest żywicą pochodzenia naturalnego, z drzew iglastych – skład kalafonii to w 90% mieszaniny dwóch izomerycznych kwasów żywicznych). W ten sposób tworzy się rodzaj rastra, który zabezpiecza powierzchnię płyty przed działaniem kwasu azotowego. Technika pozwala za pomocą trawienia uzyskać zróżnicowane walorowo płaszczyzny.

Metody wypukłodrukowe

Kolejne badania obejmą technikę druku wypukłego: linoryt, którego nazwa pochodzi od matrycy, linoleum, wynalezione w 1863 roku i bardzo szybko wykorzystanego przez artystów. W metodzie tej farbę nadaje się z wałka na powierzchnię matrycy, zaczerniając wypukłe miejsca, które nie są wyżłobione, a linie i płaszczyzny wklęsłe pozostają białe. Rysunek wycinany jest dłutkami i nożykami. Efekt tej metody jest jednak odmienny od technik wklęsłodrukowych. Gradacja szarości jest konsekwencją natężenia wyciętych białych linii i punktów, które tworzą przejścia tonalne od czerni do jasnych szarości. Sposób odbicia sprawia, że odbitka pozbawiona jest materii graficznych, jednak posiada charakterystyczny relief.

Badania związane z farbami ceramicznymi

Bardzo ważnym elementem wdrażania metody transferu grafiki na ceramikę jest opracowanie receptur współczesnych mało toksycznych lub nietoksycznych farb ceramicznych w podstawowej gamie kolorystycznej, przeznaczonych do ceramiki, porcelany, szkła. Testowane przez nas pigmenty, wypełniacze i utrwalače mają utworzyć zestaw materiałów do graficznych metod transferu. Skuteczna metoda przenoszenia graficznego obrazu na podłoża ceramiczne wymaga wdrożenia testów i przeprowadzenia badań w celu ustalenia receptur, odczynników i procesów technologicznych; zbadania i opisanie nośników przenoszonego obrazu, począwszy od matryc wklęsłodrukowych po wypukłodrukowe; opracowania receptur składu farb graficzno-ceramicznych, metod wypału, sposobów nanoszenia obrazu, użytych papierów. Tworzone i testowane barwniki, ze względu na zakres parametrów fizycznych badanego zjawiska, mogą być obiektami badanymi spektroskopowo.

Badania spektroskopowe wypalonych pigmentów

Spektroskopia jest stosowana w chemii analitycznej do ilościowego oznaczania różnych związków organicznych. Chemiczna analiza ilościowa umożliwia poznanie liczbowej wartości w odpowiednich jednostkach miary, na przykład w gramach, molach, składu chemicznego badanych mieszanin barwników. Jest wiele specyficznych metod analizy ilościowej wykorzystywanych w zależności od chemicznych właściwości badanych substancji. W prowadzonych badaniach będziemy poddawać wykorzystane substancje barwne analizie chemicznej ilościowej i jakościowej. Jej celem będzie ustalenie składu farb czy wypełniaczy (udział procentowy poszczególnych składników

w mieszaniu wybranego składnika – analiza ilościowa oraz ustalenie, z jakich składników składa się dana substancja – analiza jakościowa). Spektroskopia jako metoda polegająca na generowaniu i interpretacji widm (popularnych w analizie chemicznej składu), intensywności farb jest najlepszą metodą opisaną testowanych przez nas barwników.

Współczesne zastosowanie w Polsce

Obecnie w Polsce zagadnieniem transferu grafiki na ceramikę w ujęciu artystycznym zajmuje się przede wszystkim dr hab. Małgorzata Warlikowska na Wydziale Grafiki i Sztuki Mediów ASP we Wrocławiu, realizuje ona ćwiczenia związane z transferem grafiki na ceramikę metodą sitodruku. Technika sitodruku stosuje się też w warunkach przemysłowych, na przykład w pracowni Ćmielów Design Studio kierowanej przez Marka Cecułę. Gdy jednak projekt wymaga tylko niewielkiej liczby wydruków, cały proces drukowania w sitodruku staje się bardzo niewygodny. Wiele projektów nie wymaga dużej liczby odbitek, zwłaszcza gdy są wykorzystywane do mniejszych rzeźb lub prac koncepcyjnych. Dodatkowo technika ta obciążona jest dużą toksycznością, która w warunkach warsztatu artystycznego jest poważną wadą. Technika klasycznego transferu minimalizuje natomiast obciążenia tylko do kilku wydruków, dlatego proponowana metoda klasyczna, zaktualizowana do współczesnego użytku przez artystów, wydaje się wyjątkowo użyteczna w procesie twórczym.

TOM 1, NR 1 (2020)

Kimba Frances Kerner, "See the Red Sol"
instalacja z cyklu "Transformacje Alchemiczne"



Źródło: archiwum autora

TOM 1, NR 1 (2020)

Porcelana, szkliwo, druk ceramiczny i techniki mieszane, 2020



Źródło: archiwum autora

BIBLIOGRAFIA

Burnett Jason B., *Graphic clay: ceramic surfaces & printed image transfer techniques*, New York 2014.

Coldwell Paul, *Printmaking: a contemporary perspective*, London 2010.

Grabowski Beth, Fick Bill, Goździkowski Andrzej, *Grafika: techniki i materiały. Przewodnik*, Kraków 2011.

Krejča Aleš, Dulewicz Andrzej, *Techniki sztuk graficznych. Podręcznik metod warsztatowych i historii grafiki artystycznej*, Warszawa 1984.

Petrie Kevin, *Ceramic transfer printing*, London 2011.

Turner William, *Transfer printing on enamels, porcelain and pottery*, London 1907.

Wandless Paul A., *Image transfer on clay: screen, relief, decal & monoprint techniques*, Asheville 2013.

Wandless Paul Andrew, *500 prints on clay: an inspiring collection of image transfer work*, Asheville 2013.

Krasodomska Małgorzata, *Zastosowanie spektroskopii UV/VIS do określania struktury związków organicznych*, <https://docs.google.com/document/d/1NCDo4kX5LINjUZaqjJe-NKIOJNV62ylfffCpFSOEhrM/edit> [dostęp: 24.11.2020].



inAW Journal
Multidisciplinary Academic Magazine

ŹRÓDŁA



inAW Journal

Multidisciplinary Academic Magazine

TADEUSZ PIETRZKIEWICZ

REINVENTING – EFEKT KOMPROMISU W PROJEKTOWANIU

ŹRÓDŁO:

PUBLICSPACE RE/IN/VENTING, red. B. Gibała-Kaceka, Kraków 2018.

ABSTRAKT

Re-in-venting, rozumiany jako powtórne przemyślenie podejmowane w stosunku do nowych realizacji architektonicznych, prowokowany jest zjawiskiem, które określam jako błędy będące konsekwencją kompromisu. Błędy te wynikają z następujących przyczyn: przemijania, utraty uniwersalnych wartości oraz częstego pozostawania projektantów w niezgodzie z własnymi przekonaniem. Błąd przemijania polega na ignorowaniu przez projektantów zjawiska przemijania. Przejawia się on w niedostatecznym uwzględnianiu przez projektantów znaczenia zmienności funkcji oraz wpływu tempa zmian cywilizacyjnych na uwarunkowania przestrzenne. Powyżej wskazane skłonności prowadzą do rozdzwieniu pomiędzy architekturą a jej czasem. Błąd drugi to kompromis, jakiemu podlega uniwersalny system wartości. Błąd ten prowokowany jest przez ponowoczesny indywidualizm. W dobie ponowoczesności przemijanie i odchodzenie są nie do wyjaśnienia i jakże trudne do przyjęcia. Brak stabilnych wartości powoduje też poważne przeszkody etyczne przenikające do projektowania w przestrzeni. Trudno jest nam odróżnić to, co jest dobre, od tego, co przynosi zło. Powstają normy prawne, które z góry zakładają domniemanie nieuczciwości. Ustawa o zamówieniach publicznych to forma przedziwnego kompromisu zawartego pomiędzy człowiekiem (projektantem, inwestorem, wykonawcą), istotą projektowania w przestrzeni i samym prawem.

W ramach tego kompromisu projektantowi odebrano prawo do wolnego formowania twórczych zespołów wykonawczych, swobodnego doboru materiałów oraz sprzętów. Wskutek tych założeń architektura podlega procesowi dehumanizacji. Trzecią płaszczyzną omawianego kompromisu jest dość powszechny paradoks niezgody z własnymi przekonaniem, w jakim często trwają projektanci. W dużej mierze sami odstępujemy od tworzonych przez siebie idei. Myślę tu o nowych prądach, ideach architektonicznych, które (jako projektanci) widzimy, podziwiamy, współtworzymy, ale z różnych przyczyn odstępujemy od ich realizacji.

SŁOWA KLUCZE

architektura ; architektura wnętrz ; projektowanie ; teoria projektowania ; etyka projektowania

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](#).

Wydawca: Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Wydział Architektury Wnętrz

Redakcja: prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, mgr Marika Wato

Opracowanie graficzne: Marika Wato

Czasopismo "inAW Journal" powstało dzięki dofinansowaniu w ramach Projektu "Projektowanie Przyszłości - Program Rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018 - 2022



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



prof. dr hab. Tadeusz Pietrkiewicz

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

Reinventing – efekt kompromisu w projektowaniu

ŹRÓDŁO:

PUBLICSPACE RE/IN/VENTING, red. B. Gibała-Kaceka, Kraków 2018.

Architekt – dyktat – kompromis	2
Kompromis czy dyktat?	3
Koegzystencja dobra i zła	3
Reinventing – efekt kompromisu	4
Kompromis – „błąd” przemijania	5
Kompromis – błąd utraty systemu wartości	7
Kompromis – paradoks niezgody z własnymi przekonaniem	11

Architekt – dyktat – kompromis

Taki dyktat

Architekt zajmuje miejsce na szczycie. Szczyt budzi obawę i nadzieję. Pozwala odkryć wymiar przestrzeni i skalę własnej wartości. Zmusza do poszukiwania. Powoduje konieczność podjęcia ryzyka. On nakazuje działać i przyjąć odpowiedzialność za działanie. Szczyt oznacza osamotnienie.

Nikt nigdy nie był i nie jest tak osamotniony jak stojący na szczycie człowiek ponowoczesności.

Projekt jest autorytatywnie wyrażonym twierdzeniem. Jest rodzajem dyktatu. Nie ma w tym nic dziwnego, bo projekt wymaga podejmowania kategoriycznych, wiążących i trwałych decyzji. Ich podważenie potencjalnie może spowodować katastrofę polegającą na serii niekończących się poprawek, ponieważ dobry projekt jest ciągiem decyzji wzajemnie zespolonych ze sobą. Nawet doświadczonemu projektantowi często trudno jest w pełni przewidzieć, które z decyzji projektowych są możliwe do skorygowania, a zmiana których zniweczy projekt.

Należy jednak pamiętać, że powstawaniu projektowego dyktatu towarzyszą ciągle wątpliwości, wahania i obawy powodowane troską o dobro, jakie ma wyniknąć z podejmowanych decyzji. Wątpliwości wynikają z poszukiwań prowadzonych w poczuciu własnej siły projektowej, ale także wobec zwątpienia w nią.

Kompromis czy dyktat?

Porozumienie osiągnięte w wyniku wzajemnych ustępstw odruchowo postrzegamy jako coś powszechnie oczekiwanego. To odczucie wydaje się uzasadnione, zwłaszcza gdy odnosimy się bezpośrednio do projektowania jako urynkowanej i społecznie aktywnej dziedziny twórczości. Sztuki projektowe wydają się wiecznie skazane na kompromis.

Odstępstwo od zasad, założeń lub poglądów w imię ważnych celów lub dla praktycznych korzyści budzi społeczne uznanie, ponieważ kojarzone jest z koegzystencją pomiędzy wszystkimi podmiotami biorącymi udział w określonym zadaniu.

W jaki sposób należałoby jednak połączyć kompromis z autorytatywnym charakterem projektu? Można twierdzić, że w projektowaniu jest czas na kompromis oraz moment odejścia od niego.

Gdy się trochę głębiej zastanowimy nad istotą działań twórczych, to szybko się przekonamy, że kompromis stanowczo nie godzi się z istotą sztuki. To twórczość sprzeciwia się jakiegokolwiek formie kompromisu. „Gdzie on się rozpoczyna, tam ona się kończy” – przemawia do mnie „stojący na szczycie”. „Bez owocu z tego drzewa nie ma twórczości. Przed chwilą wyrażone tu stwierdzenie jest najwykleszą konsekwencją zdarzeń. Owoc drzewa poznania został już zerwany” – przypomina mi głos ze „szczytu”.

Koegzystencja dobra i zła

Czyżby twórczość niosła ze sobą element koegzystencji dobra ze złem? Nie należałoby się dziwić tego rodzaju pogładowi. Przecież bierzemy udział w rzeczywistym świecie. Rzeczywistość ma kłopot z kontrastem pomiędzy bielą a czernią. Rzeczywistość to skala szarości. Nie zmienia to faktu, że przyjmowanie pozycji autorytatywnej budzi w nas zrozumiały niepokój. Kogoś, kto wywiera na

swoje otoczenie wspomniany tu przed chwilą rodzaj dyktatorskiej presji, zechcemy postrzegać jako osobę opresyjną. Twórczość w praktyce niechętnie wyznaje jednak utopijne zasady demokracji oraz daleko posuniętych konwenansów. Ma bardziej męską urodę charakteru. Jest trochę chropowata.

Możemy dyskutować i spierać się, ale ostateczna decyzja musi być po stronie twórcy. Po stronie tego, kto ma kontrolę nad ukierunkowaniem całokształtu zadania. Nie powinno się doprowadzić do momentu zachwiania jego determinacji. Byłaby to nierozsądna, nieuczciwa, a przede wszystkim niekonsekwentna rywalizacja, ponieważ w każdym przypadku szkodziłaby ostatecznemu efektowi. Jeżeli zechcemy przeszkodzić projektantowi, musimy sobie zdawać sprawę, że wówczas ktoś inny będzie musiał przejąć inicjatywę.

Należy domniemywać, że projektowy dyktat nie tylko wyraża osobiste preferencje projektanta, ale również broni jakości miejsca i potrzeb ludzi wiążących swoje losy z miejscem podlegającym projektowaniu. Nie jesteśmy upoważnieni do wysuwania podejrzeń co do nieuczciwości czyichkolwiek zamiarów. Dyktat projektu może zatem bronić dobra ogółu, jednocześnie broniąc kreatywności i osobistych poglądów projektanta. Nigdy się nie dowiemy, czyje intencje były czyste. Porażki też bywają prawdziwe. Nie dowiemy się, kto i na ile błędził, i na ile faktycznie zbłądził. Nie dowiemy się, na ile to błędzenie wzbogaciło czy też zubożyło błędzącego i jego otoczenie oraz beneficjentów projektowanych miejsc. Nie dowiemy się, czy bardziej błędzi projektant wspierający dialog i kompromis, czy też ten przyjmujący postawę dyktatora.

Wspólnie jesteśmy odpowiedzialni za otaczające nas przestrzenie. One zostaną po nas i będą świadczyć o naszej świadomości rozumienia przestrzeni. Przede wszystkim muszą sprostać temu, by pokolenia następujące po nas mogły jeszcze z tych miejsc korzystać. Raz dotkniętego miejsca nie da się już przywrócić do jego poprzedniego stanu. W powyżej przytoczonym sensie miejsca, w których żyjemy, odkształcają się trwale. Wobec powyższego jakże trudno znaleźć w architekturze miejsce na kompromis.

Reinventing – efekt kompromisu

Reinventing

Reinventing – zgodnie z intencją organizatorów w naszej dyskusji na V Biennale AW – ma dotyczyć przestrzeni realizowanych współcześnie, a nie historycznych. Przyjęte przez organizatorów założenie prowokuje do szczególnej refleksji.

Zapytacie: „Dlaczego kompromis miałby odpowiadać za *reinventing*?”. Tu należy zaznaczyć, że pytanie to nie musi sugerować negatywnej czy wątpliwej wymowy określenia *reinventing* ani szczególnie pozytywnego jego znaczenia. Można je uznawać za „coś” pozostającego w harmonii

z naturą rzeczy. Podobnie jak naturalne są: błąd, utrata wartości czy też paradoks pozostawiania w niezgodzie z samym sobą lub przemijanie. Nie należy też czuć się zagrożonym z tytułu objęcia naszych dokonań tym, co określone zostało jako *reinventing*.

Reinventing z kompromisem łączy skojarzenie błędu wymuszanego przez kompromis. Nie jest to obiektywny błąd w rodzaju błędu ortograficznego, lecz błąd zawarty niejako w naturze rzeczy. Takim błędem może być dla kogoś na przykład przemijanie, a dla kogoś innego ignorowanie przemijania. Przemijanie następuje wprost proporcjonalnie do prędkości zachodzących wokół nas zmian, a także przewartościowań jakże częstych i modnych współcześnie. Przewartościowania, redefinicje – one są motorem przemijania. Są katalizatorem odchodzenia i następowania nicości. O tym problemie szeroko pisali już Friedrich Nietzsche i Martin Heidegger. Nazwali go nihilizmem. Kompromis, na który idziemy z „czymś” bądź „kimś”, wymusza rodzaj „błędu”, który daje pole do tego, co moglibyśmy określić jako *reinventing*.

Kompromis – „błąd” przemijania

Zastanówmy się, dlaczego „coś – w sumie – jeszcze dość nowego” musimy powtórnie przemyśleć, na nowo odkryć.

Po pierwsze prowokuje to **błąd**, który przybliżyłbym jako **błąd przemijania**. Jest to rodzaj błędu projektowego stymulowanego przez kompromis wymuszający ignorowanie przemijania.

Nie chcemy przemijać, ale przemijanie jest nieuchronne. W związku z utratą kulturowo utrwalonego systemu wartości nie potrafimy się dobrze odnaleźć wobec nieuchronnego charakteru przemijania. Dlatego podświadomie uciekamy przed nim lub przynajmniej pragniemy je wymazać ze swojej świadomości, czyli zignorować. W tym sensie idziemy na swoisty kompromis z samym sobą. Chcemy przemijanie traktować jako błąd natury. Często nie chcemy zaakceptować starzenia się otaczających nas miejsc i materiałów będących w naszym otoczeniu, a przecież jest ono naturalną kolejną rzeczą i na tej zasadzie stanowi urodę materiałów.

W Gdańsku zaobserwowałem interesujące zjawisko wymagania od projektantów użycia materiałów niezniszczalnych, niestarczających się, zawsze nowych. Przechadzając się po ulicach Krakowa, zdziwiłem się, jak często są tu stosowane materiały ulegające degradacji, nawet w miejscach narażonych na działanie warunków atmosferycznych. W Krakowie obecne są przeszłość i świadectwa następstwa działania czasu. Możemy się cofać nieomal w dowolnym dystansie, wskazując na konkretne kamienice, miejsca, wodząc dłonią po konkretnych murach. Jest także ciągłość świadków czasu jako fizycznie znanych nam osób będących świadkami przemijania. Wobec całkowitej pacyfikacji Gdańska (myślę o konsekwencjach II wojny światowej) – w Gdańsku wszystko jest nowe. Nawet zabytki są nowe, bo są odbudowane. Nowe są Głównie i Stare Miasto,

także ludność Gdańska uległa nieomal całkowitej wymianie. W Gdańsku nie mamy doświadczenia upływu czasu i starzenia się materiałów w naszym otoczeniu. Nie mamy odporności na przemijanie i doświadczeń jego przebiegu w przestrzeni... Nie mamy nawet grobów bliskich i świadectwa o osobach nam bliskich w naszych miejscach i naszej przestrzeni. Prawdopodobnie z tego powodu pragniemy wokół siebie rzeczy nowych i niestarzejących się.

Jeszcze trudniej się pogodzić z przemijaniem poglądów dotyczących rozumienia przestrzeni. Brak gotowości na ich zmienność to prawdopodobnie efekt starzenia się, efekt przemijania.

Błąd przemijania zawiera w sobie także kłopoty z akceptacją postępującej zmienności funkcji architektury. Funkcja budynków przemija szybciej niż kiedyś. To prawda, że abstrahowanie do funkcji architektury jest niezwykle trudne. Z drugiej strony należy szukać formuły obiektów maksymalnie uniwersalnych funkcjonalnie (Należy tutaj zauważyć, że o ile architektura traci związek z funkcją, o tyle jej wnętrza ją zachowują. Tyle że współcześnie funkcja wewnątrz szybciej się zmienia). Bazylika – w pewnym sensie – może stanowić archetyp rozwiązania przestrzennego otwartego na zmienność funkcji. Tego rodzaju eksperymentalne poszukiwania architektury otwartej na zmienność funkcji wymagają od projektantów szybkiej reakcji skutkującej elastycznością projektowanych założeń oraz odwagi w projektowaniu. Należałoby bowiem zaprzeczyć schematom wypracowanych i rentownych odruchów projektowych. Trzeba byłoby także podjąć ryzyko inspirowania nowej idei architektonicznej. Architekci musieliby sobie przywrócić, czy też na nowo wypracować, prawo poszukiwania i formułowania idei. Projektowanie ryzyka twórczego w architekturze jest zadaniem samym w sobie.

Uwzględniając współczesne realia przestrzeni, w tym przemijanie, niektórzy projektanci starają się nadawać architekturze coraz mniej zobowiązującą formę, aby demonstrowała ona swoją ulotność, gotowość do zmiany, a nawet odejścia. Pisząc o formie, nie mam na myśli tylko kształtu bryły architektonicznej czy jej poszczególnych elementów, lecz ogólny sposób jej traktowania, tworzenia. Tendencję tę dostrzeżemy głównie w doborze materiałów, technologii i wynikającego z tych zależności swoistego napięcia wewnątrz przekazu i znaczenia architektury. Sama jej forma świadczy często właśnie o dużej ekspresji twórczej, a czasem – podobnie jak w przypadku materiałów i technologii – ulega wycofaniu się z ambicji do szczególnego jej znaczenia. Opisywane zjawisko tłumaczyć może pogląd, że nie może być trwale to, co z góry jest skazane na nietrwałość z powodu tempa przemijania.

U podłoża tempa tych zmian leży rozwój systemów rozpowszechniania informacji i stojący za nim postęp technologiczny. Dotyczy to zwłaszcza nowoczesnych technologii cyfrowych. Pod jego wpływem ulegamy gwałtownym transformacjom. Innymi słowy: przemijaniu.

Korespondencja pomiędzy rzeczywistością wirtualną a tą realną dla poszczególnych pokoleń odbywa się niewątpliwie w zupełnie innym wymiarze. Młodzi są w stanie bardzo swobodnie wiązać

wirtualność z realnością. Inni, ci bardziej zachowawczy (w ich rozumieniu właściwie stabilni), mniej gotowi na przenikanie się wirtualności z faktyczną rzeczywistością, będą mówić o **błędzie przemijania** objawiającym się wymieszaniem dwóch wspomnianych tu form rzeczywistości. Będą go postrzegać jako błąd powstały w ramach kompromisu polegającego na dopuszczeniu do zachwiania stabilności i trwałości architektury.

Zbyt powszechne przywiązanie do tradycyjnej formy architektury i porządku urbanistycznego, ignorujące nieuchronnie zachodzące zmiany, staje się problematycznym kompromisem naszego czasu. *Reinventing* jest ratunkiem, szansą na przywrócenie architektury do jej współczesnych wymogów. Jest formą jej „tuningu”.

Wewnątrz **błędu przemijania** mieści się również upadek autorytetu. Wobec poziomu aktualnej średniej przeciętnego wykształcenia wzrasta (nie zawsze uzasadnione) poczucie własnej wartości poszczególnych jednostek. Na ogół realna wiedza powoduje świadomość rozległości stojącego jeszcze przed każdym z nas obszaru niewiedzy. Doba społecznych komunikatorów (zwłaszcza internetowych) zagłusza naturalne poczucie dystansu do własnej wartości na rzecz chęci zawierzenia w siłę postawy celebryckiej. Dlatego na przykład niechętnie słucha się wykształconych architektów, którzy namawiają do rozsądku. Łatwiej nadstawić ucha na nawoływanie do stosowania się do zabiegów modnych, łatwych, ale mało odpowiedzialnych.

Różnie można podchodzić do zjawiska pauperyzacji projektów, a także do poziomu ich krytyki. Istotny jest fakt przesuwania się ciężaru z wiedzy merytorycznej na wiedzę budującą indywidualne, autonomiczne odczucia. Osoby werbalizujące te indywidualne (bardzo osobiste) odczucia, z powodu samego przyzwyczajenia do istnienia uniwersalnych wartości, chcą postrzegać swoje odczucia jako powszechnie obowiązujące.

Kompromis – błąd utraty systemu wartości

Kompromisowi podlega podstawowy, **uniwersalny system wartości**. Dotychczasowy system chrześcijańskich podstaw etycznych naszej zachodnioeuropejskiej kultury, budowany na fundamencie kultury śródziemnomorskiej, traci swoje znaczenie. Z punktu widzenia narracji ideologii nowoczesnego i ponowoczesnego świata on już nieomal nie istnieje. Jeżeli jeszcze egzystuje, to tylko w ludzkich sercach. Ewentualne twierdzenie o zaistnieniu nowego, współczesnego, ponowoczesnego i uniwersalnego systemu wartości byłbym skłonny uznać tylko za czyjeś indywidualne jego wyobrażenie. Joseph Campbell na stronicach *Potęgi mitu* twierdzi: „Literatura grecka, łacińska i biblijna stanowiły kiedyś część przeciętnej edukacji. Kiedy je z niej usunięto, zagubiona została cała zachodnia tradycja informacji mitologicznej. W przeszłości zwykle było tak, że te historie tkwiły w umysłach ludzi. Kiedy nosisz w umyśle taką bądź inną historię, spostrzegasz jej związek z tym, co przytrafia ci się w życiu. Daje ci ona pewną perspektywę, w której umieszczasz to, co ci się przydarza. Ze stratą takiej historii utraciliśmy coś istotnego, bo nie

mamy na jej miejsce żadnej porównywalnej z nią literatury. Te fragmenty informacji z dawnych czasów, związane ze sprawami, które pomagały ludziom żyć, budowały cywilizacje i przez całe tysiąclecia kształtowały religie, mają też ścisły związek z głębokimi problemami wewnętrznymi, z duchowymi tajemnicami i progami, jakie musimy forsować, i jeśli nie masz na tej drodze żadnych drogowskazów, musisz wypracować je sobie sam”¹.

Poza powyżej zamieszczoną tezę J. Campbella należałoby przytoczyć opinię, jaką na ten temat w ramach rozważań o *Muzeum wyobraźni* sformułował André Malraux: „Zniknął zasadniczy porządek narzucony światu przez chrześcijaństwo (a zwłaszcza przez katolicyzm, ponieważ protestantyzm nie wznosił katedr ani Watykanu). Porządek wielkich monarchii stracił swoje uzasadnienie, które umysł wyprowadzał z porządku duchowego, i stracił swój nietykalny charakter. Rozum przegrał przy próbie budowania swojego własnego porządku [...]. Niezdolna do zbudowania swoich katedr, a nawet swoich pałaców, niechętna powtarzaniu tego, co zbudowali jej poprzednicy, nowa cywilizacja jest także niezdolna do zainspirowania wielkiej ekspresji świata, wielkiej ekspresji człowieka”².

W nowoczesnym świecie wraz z systemem wartości zmienia się pogląd na rzeczywistość. Zmienia się również rozumienie sztuki.

André Malraux twierdzi tym, że język rzeźb tworzonych przez Fidiasza miał tę samą specyfikę co język twórców starożytnych budowli bądź mistrzów romanizmu, czy też gotyku. Język tworzonych form przeplatał się z procesem opanowania techniki, również techniki posługiwania się iluzją pozwalającą dążyć twórcom w kierunku odkryć, aby mogli tworzyć to, co nierealne³. Czynili to faktycznie, ponieważ przed nowoczesnością w ich oczach nierealne było realnie obecne. Malraux twierdził, że Michał Anioł nie mógł zmasakrać swoich grzechów stworzonymi przez siebie postaciami, ponieważ nawet w rozumieniu samego Buonarrotiego były one tylko reminiscencjami stworzenia, reminiscencjami Pana Boga⁴. Tutaj przebiegała granica mocy twórczej człowieka. Bóg zachowywał swoje prawa. Z jednej strony On niejako ograniczał rolę człowieka, z drugiej dawał człowiekowi szczególny wymiar wolności poprzez pozostawienie mu obszaru przestrzeni nierealnej. Chodzi o sferę bytów materialnie nieistniejących (podlegającą doświadczeniu i wyobrażeniu o nich), ale faktycznie permanentnie istniejących i biorących realny udział w ludzkim życiu. Jakże ważny to obszar dla tych spośród nas, którzy dostrzegają realne bytowanie tego, co jest niematerialne, ale ewidentnie jest... Co powiedzieć na temat miłości?

¹ *Potęga mitu. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbellem*, oprac. B.S. Flowers, tłum. I. Kania, Znak, Kraków 2013.

² A. Malraux, *Muzeum wyobraźni*, Warszawa 1978 (Studia estetyczne, 15), s. 359.

³ Tamże, s. 353.

⁴ A. Malraux, *Ponadczasowe*, Krajowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1985, s. 10.

Do czasu schyłku nowoczesności człowiek nie uzurpował sobie praw do stworzenia jako budowania istoty i sensu swojego bycia. Nie wchodził w rolę Boga. Nie tworzył systemu wartości.

André Malraux odkrywa dla nas pojęcie „muzeum wyobraźni”. Píše on: „Krucyfiks romański nie był najpierw rzeźbą, Madonna Cimabuego nie była przede wszystkim obrazem, nawet Atena Fidiasza nie była od początku posągim”. W ten sposób daje nam znać, że w dziełach twórców gromadzonych w muzeach nie dostrzegamy ich samych, lecz coś zupełnie innego. Następnie rozwija wywód, nadając swojej myśli głębszy sens: „Jeżeli popiersie Cezara, konny portret Karola V są jeszcze Cezarem i Karolem V, to książę Olivares jest już tylko Velázquezem. Co nas obchodzi zidentyfikowanie *Człowieka w hełmie* czy *Mężczyzny z rękawiczką*? Nazywają się oni: Rembrandt i Tycjan. Portret przestaje być przede wszystkim czymś portretem. [...] Muzeum nie zna świętości ani świętego, ani Chrystusa, ani przedmiotu czci, podobieństwa, wyobraźni, ozdoby czy własności, są tylko obrazy rzeczy, różne od rzeczy samych i wywodzące z tej specyficznej różnicy racje własnego istnienia. Muzeum jest konfrontacją metamorfoz”⁵. André Malraux przedstawia skutek odmiany rzeczywistości. Indywidualizm sankcjonowany ponowoczesnością stawia jednostkę na do tego stopnia wysokiej pozycji, że nie dostrzegamy już świata wartości kulturowo zapisanego, tylko dostrzegamy wartość postrzeganą poprzez jednostkę i nadrzędną rolę indywidualności jednostki.

Autor pojęcia **muzeum wyobraźni** odnosił stworzone przez siebie pojęcie do percepcji sztuki. Współcześnie byłbym skłonny przenosić charakter **muzeum wyobraźni** na całokształt obrazu naszej rzeczywistości. Ta swoista forma indywidualizmu promieniuje także na obraz architektury. Na tej zasadzie chciałbym dowodzić, że twórcy (również architekci) współcześnie posługują się głównie **do-wyobrażeniem twórczym**. Miejsce wypracowanych zasad, odruchów, metod i systemów wartości zajmowane jest przez indywidualnie budowane wyobrażenie, na które składa się suma zdarzeń, zjawisk – artefaktów (artefaktów rozumianych tu przeze mnie jako wytwór wyobraźni człowieka). Są to swojego rodzaju obrazy wynikające z doznań i doświadczeń, stale i nieomal podświadomie zbieranych przez człowieka. Proces tego gromadzenia toczy się, począwszy od momentu urodzin, aż po dzień dzisiejszy. Projektujemy, korzystając z tych zasobów, tych obrazów. One nadają treści naszym dziełom. Myślę, że z samego przyzwyczajenia do istnienia trwałego systemu wartości, który do niedawna i odwiecznie był nam przypisany, dziś nadal odruchowo się za nim rozglądamy. **Do-wyobrażenie twórcze** wypełnia tę lukę.

„Chwytałem ją, wchodząc do ogrodu ciotki. Nawet dziś klamka ta jawi mi się jako szczególny znak wkraczania do świata różnorodnych nastrojów i zapachów”⁶. Zumthor kojarzy swoją siłę **do-wyobrażania** z wykształceniem, pracą, ale także ze swoimi doświadczeniami z dzieciństwa: doznaniem ogrodu, zapamiętaniem przez jego dłoń kształtem klamki ogrodowej furtki, zwykłością pomieszczeń, przez które wówczas przechodził, a które później – poprzez pamięć ich zwykłości –

⁵ A. Malraux, *Muzeum wyobraźni*, dz. cyt., s. 345.

⁶ P. Zumthor, *Myślenie architekturą*, tłum. A. Kozuch, Karakter, Kraków 2010, s. 7.

nabierają jakiegoś szczególnego znaczenia. Są świadkami ustanawiania się naszego człowieczego istnienia, bytu. Świadcstwo szczególnego znaczenia tych obrazów stanowi powtórne ich przeżycie przez dojrzałego już architekta⁷. Jest to swoisty *re-inventing*. Zumthor dodaje: „Takie wspomnienia zawierają najgłębiej osadzone doświadczenia związane z architekturą, jakie są mi znane. Stanowią one trzon architektonicznych nastrojów i obrazów, które staram się zgłębić jako architekt”⁸.

Należy więc uznać, że uniwersalny system wartości zostaje wypierany przez sumę indywidualnych **do-wyobrażeń**. Dlatego – jak nigdy dotąd – narażeni jesteśmy na tworzenie „własnej architektury”, architektury własnych odczuć.

Opisywana przeze mnie zasada odstępiania od uniwersalnych wartości ma wielopłaszczyznowe i często bardzo praktyczne skutki.

Mam tu na myśli ustawę regulującą zasady dotyczące zamówień publicznych. Wspomniana tu norma prawna, a zwłaszcza nasz rodzimy sposób jej interpretacji, to forma przedziwnego kompromisu zawartego pomiędzy człowiekiem jako projektantem, inwestorem, wykonawcą, a istotą projektowania w przestrzeni i samym prawem. W ramach tego – nie całkiem zdrowego – kompromisu, jaki proponuje niniejsza ustawa, projektantowi odebrano prawo do wolnego formowania zespołów twórczych (myślę tu o zespołach wykonawczych) oraz swobodnego doboru materiałów i technologii, jakie miałyby być zastosowane w projektowanej architekturze. Prawo to przekreśla wszelkie zasady tworzenia dobrej architektury, odmawiając architektom prawa do podejmowania wiążących decyzji projektowych. W efekcie tego szczególnego kompromisu architektura staje się branżą (podobnie jak np. instalacje sanitarne i elektryczne) funkcjonującą wewnątrz zdarzenia inwestycyjnego. Rolę architekta przejmuje enigmatyczny **proces inwestycyjny** kierowany przez grupę jego decydentów, a znaczący wpływ na całość inwestycji pozostaje głównie po stronie inspektora nadzoru generalnego wykonawcy. Ten zaś, choćby był najbardziej kompetentną osobą, nie jest gotów do tworzenia architektury.

Niepokojący jest fakt, że w rozumieniu tejże ustawy człowiek niejako z góry traktowany jest jako potencjalny przestępca. Należy zwrócić uwagę, że ustawa nie nakreśla konsekwencji ewentualnych wykroczeń, lecz z góry zakłada, że one nastąpią, i tworzy system teoretycznego zapobiegania tymże wykroczeniom. Podobna zasada traktowania człowieka przyświecała totalitaryzmowi sowieckiemu jako jedna z wielu ówczesnych form opresji. Dlatego w Europie Wschodniej jesteśmy na to zjawisko szczególnie wyczuleni. Domniemanie intencji uczciwości – wobec brzmienia opisywanej tu ustawy – niestety przestaje obowiązywać.

⁷ Tamże, s. 7.

⁸ Tamże, s. 8.

W naszym kraju ustawa ta wyrosła na gruncie posowieckiej rzeczywistości. W konsekwencji padamy również ofiarą tego, co dobrze nam znany filozof ks. Józef Tischner nazwał ludzkim syndromem *homo sovieticus*. Syndrom polega nie tylko na niskim poziomie samooceny, ale także na imperatywie oparcia się na kimś silniejszym, jako bardziej kompetentnym do podejmowania decyzji (Człowiek w sowieckim systemie nie miał prawa do podejmowania wiążących decyzji). Posowiecki syndrom odcina człowieka od prawa korzystania z dobrodziejstw jakiegokolwiek systemu, teraz bądź w przyszłości, ponieważ nakazuje postrzegać siebie jako kogoś gorszego z powodu zacofania powodowanego przeszłością sowiecką. W swojej konsekwencji syndrom *homo sovieticus* cechuje poczucie, że nie mamy prawa tworzyć swojego środowiska i zasad działania, tylko musimy przyjąć go z zewnątrz. Ponadto wspomniane zewnętrzne zasady należy przyjąć w formie jeszcze bardziej bezwzględnej i wymagającej niż ta, w której przyjmują je inni, ci, którzy nie przeszli przez traumę sowiezizmu. Być może dlatego właśnie u nas ustawa o zamówieniach publicznych jest jeszcze bardziej restrykcyjnie przestrzegana niż na Zachodzie. Ponadto nasze społeczeństwo, wysoce wyspecjalizowane w obchodzeniu tego rodzaju „trudnych” zapisów prawa, bardziej skupia się na doskonaleniu tejże specjalizacji niż na doskonaleniu samego prawa.

Należy dodać, że opisywane przeze mnie wypaczenie ustawy o zamówieniach publicznych dotyczy nie tylko krajów postkomunistycznych, co jest szczególnie przykrą konkluzją. Ustawa ta działa na podobnej zasadzie w pozostałej części Europy. Architektura powstała w jej wyniku traci detal, a tym samym skalę przybliżenia jej do człowieka. Staje się ona coraz bardziej odhumanizowana.

Między innymi na podstawie wyżej wspomnianej zasady traktowania człowieka jako niezdolnego do uczciwego funkcjonowania w społeczeństwie i stąd płynącego kryzysu wzajemnego zaufania obserwuję upadek systemu wartości. Oczywiście nie jest to jedyny symptom odchodzenia wartości. Przede wszystkim należy tu przypomnieć – wcześniej wspomniany – dominujący charakter indywidualizmu.

Kompromis – paradoks niezgody z własnymi przekonaniami

Poza **błędem przemijania i upadkiem systemu wartości** w pewnym sensie pozostajemy głusi na to, co sami myślimy o architekturze. Trzecią płaszczyzną omawianego kompromisu jest więc dość powszechny **paradoks niezgody z własnymi przekonaniami**. W dużej mierze sami odstępujemy od tworzonych przez siebie idei czy też po prostu – upodobań i preferencji. Myślę tu o nowych prądach, ideach architektonicznych, które dostrzegamy, czasem werbalnie je popieramy, ale często odstępujemy od ich realizacji wobec rzeczywistości, która staje się silniejsza od nas. Ona wymaga kompromisu.

Architekci nie są zwolnieni z obowiązku zawarcia w projektowanych dziełach przekazu. Podkreślam istotę przekazu zawartego w architekturze, ponieważ obawiam się, że sztuki projektowe

niosą ze sobą pewien margines możliwości zaniechania na tym polu pod pretekstem rozwiązania tzw. problemu. W dziedzinie architektury byłoby to rozwiązanie funkcjonalno-przestrzenne. Poza wszelką inną narracją przekaz architektury nadal powinien być opowieścią o aktualnym stosunku projektanta do ludzi, miejsca i przestrzeni. Z pewnością można to osiągnąć, przekazując tylko oczywiste i wielokrotnie zweryfikowane kategorie odpowiedzi. Ale jest to bardzo specyficzna sytuacja. Byłaby ona podobnie wyjątkowa jak intencja ograniczenia literatury wyłącznie do reportażu, a muzyki do dźwięków dochodzących do nas zza okna. Oczywiście zupełnie inną sytuacją jest ta, w której sam autor świadomie deklaruje wycofanie się ze swoich ambicji, by pozostać niejako krok z tyłu za rzemiosłem i z tej pozycji kontrolować projekt. Każda świadomie przyjęta postawa wobec obowiązku przekazu (podjęcia w projekcie ryzyka świadomej wypowiedzi, komunikatu) jest obowiązkiem projektanta.

Aby wskazać na trudności stojące przed komunikatem architektonicznym, przytoczę znaczącą wypowiedź Petera Zumthora: „Raz po raz natrafiam na budynki, które ukształtowane są dużymi nakładami i wolą nadania im wyjątkowej formy, i czuję rozdrażnienie. Architekt, który popełnił tę rzecz, jest nieobecny, ale przemawia do mnie bezustannie poprzez każdy detal budynku i cały czas mówi mi jedno i to samo, czym przecież prędko tracę zainteresowanie. Dobra architektura winna człowieka przyjmować, pozwalać mu przeżywać i mieszkać, a nie wmawiać mu coś”⁹. Pośród niniejszych rozważań świadomie staram się znaleźć osąd utrudniający zbyt prostolinijne rozumienie kreacji (przekazu) w przestrzeni. Jako projektanci musimy umieć zachować umiar również w tym, czego brakuje – nadal twierdzę, że w architekturze brak rzetelnego przekazu, który należy odróżnić od gadulstwa (Tu należałoby podać rękę cytowanemu architektowi). Z drugiej strony trzeba zauważyć, że autor tej sentencji ma prawdziwą zdolność przemawiania architekturą – przemawiania doniośle, mimo formalnego samoograniczenia. On także, mimo swojej oczywistej nieobecności – na szczęście – jest dość wyraźnie słyszany w swoich wypowiedziach.

P. Zumthor przytacza też inne zdanie, które wskazuje na poetycki kontekst narracji architektonicznej. Wydaje mi się ono szczególnie znaczące. Pochodzi z dyskusji na temat poezji, w której włoski eseista Italo Calvino stanowczo stwierdza: „Poetą nieokreśloności może być tylko poeta precyzji!”¹⁰. Jest to bardzo celna wypowiedź, którą polecałbym projektantom jako priorytet. Dla architekta, który dostrzega – skądinąd słusznie – metaforyczny, zatem poetycki język architektury, może być ona drogowskazem.

Jest coś na rzeczy w tym, by architekturę rozumieć poetycko, ponieważ język poetyckiej metafory jest właściwy do opisania znaczeń określających sens rzeczywistości. Wypowiedź architektoniczna dotyka zwykle rejonów odnoszących się do kwestii pryncypialnych dla naszego uczestniczenia

⁹ Tamże, s. 33.

¹⁰ Tamże, s. 30.

w świecie. Trudno o nich mówić językiem dosłownym, by nie popaść w płytkość, przed którą przestrzega P. Zumthor.

Z powyżej wspomnianego powodu architektura – podobnie jak poezja – posługuje się rytmem, a także bardzo wymagającą logiką stosowanego w niej języka. Dziś trochę trudniejszą do określenia w obydwu dziedzinach: zarówno w poezji, jak i architekturze. Poezja, podobnie jak architektura, ma swoją konstrukcję i strukturę: określony porządek sylab, ilości wersów, rymów i ich rodzaju. Szczególnie architektoniczny może wydawać się sonet. Pytanie, czy tego rodzaju poezja i tego rodzaju architektura ma dzisiaj prawo do zaistnienia wobec wspomnianego przeze mnie kryzysu wartości?

Podobnie jak poezja wymyka się z obszaru powszechnie poruszanego (kiedyś nieomal każdy licealista pisał wiersze), tak i również architektura traci swoje miejsce w przestrzeni. Pozostaje pytanie o naszą tęsknotę do poezji i architektury na poziomie klarownego komunikatu, będącego dojmującą ekspresją „poety precyzji”.

BIBLIOGRAFIA

Potęga mitu. Rozmowy Billa Moyersa z Josephem Campbell, oprac. B.S. Flowers, tłum. I. Kania, Znak, Kraków 2013.

Malraux, Muzeum wyobraźni, Warszawa 1978 (Studia estetyczne, 15).

A. Malraux, Ponadczasowe, Krajowa Agencja Wydawnicza, Warszawa 1985.

P. Zumthor, Myślenie architekturą, tłum. A. Kozuch, Karakter, Kraków 2010.



inAW Journal

Multidisciplinary Academic Magazine

BEATA GIBAŁA-KAPECKA

DŹWIĘK PRZESTRZENNY – POCZUCIE OTOCZENIA DŹWIĘKIEM

ŹRÓDŁO:

B. Gibała-Kapecka, T. Kamisiński, T. Kapecki, *O dźwięku, akustyce i hałasie w przestrzeni miasta*, Kraków 2019.

ABSTRAKT

Nie postrzegamy rzeczywistości, tylko reakcje swojego mózgu. Jest jedna rzeczywistość, ale jej reprezentacja w różnych mózgach jest inna. Im bardziej różne mózgi, tym bardziej odmienne reprezentacje.

[John Locke]

Prawdziwe to są tylko sygnały elektryczne interpretowane przez twój mózg¹.

[Morfeusz do Noego, *Matrix*]

W świecie antropocenu² bezwzględnie zmienionym przez człowieka, w którym zachodzące procesy często wymykają się nam spod kontroli, nasza wizja świata jest **jakaś** niekompletna, nie do przewidzenia, lecz jeśli popołączymy naszej nieskrępowanej wyobraźni, to jawi się przed nami przynajmniej możliwość poszerzania horyzontów naszego i innych – pola widzenia.

SŁOWA KLUCZE

architektura ; dźwięk ; cymatyka ; antropologia dźwięku ; architektura wewnątrz ; akustyka ekologiczna ; akustyka ; przestrzeń miejska ; architektura słuchowa ; aural architecture ; audytywna architektura wewnątrz ; tranquility rating

¹ <https://www.tvp.info/41375915/w-mozgu-odkryto-nowy-rodzaj-komunikacji-miedzy-neuronami> [dostęp: 12.06.2019].

² W artykule *Klimat historii. Cztery tezy* Dipesh Chakrabarty, jako jeden z pierwszych badaczy humanistycznych, zabiera głos w dyskusji o terminie „antropocen”, który to został zaproponowany przez Paula J. Crutzena i Eugene’a F. Stoermera (2000) na nazwanie nowej epoki geologicznej, w której ludzkość stanowi główny czynnik geologiczny. Chakrabarty zadaje pytanie o to, „jak powinien zmienić się sposób myślenia o ludzkiej historii w czasach gwałtownej i nieodwracalnej zmiany klimatu”. Dokonuje analizy założeń klasycznej historiografii oraz najnowszych prac, które poświęcone zostały globalnemu ociepleniu, i dochodzi do wniosku, że „w obliczu negatywnych przemian klimatycznych konieczne jest uzupełnienie globalnych historii kapitalizmu o gatunkową historię ludzkości” (<http://tekstydrugie.pl/auth/dipesh-chakrabarty/> [dostęp: 28.06.2019]).

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](#).

Wydawca: Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Wydział Architektury Wnętrz

Redakcja: prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, mgr Marika Wato

Opracowanie graficzne: Marika Wato

Czasopismo "inAW Journal" powstało dzięki dofinansowaniu w ramach Projektu "Projektowanie Przyszłości - Program Rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018 - 2022"



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

Dźwięk przestrzenny – poczucie otoczenia dźwiękiem

ŹRÓDŁO:

B. Gibała-Kapecka, T. Kamisiński, T. Kapecki, *O dźwięku, akustyce i hałasie w przestrzeni miasta*, Kraków 2019.

Dźwięk przestrzenny. Wydzźwięk kształtów form – dźwiękowa futurologia	3
Cymatyka. Kształt formy generuje dźwięk	4
Antropologia dźwięku. Brzmienie obiektów – architektura wnętrz. Status paradygmatu	7
Akustyka ekologiczna. Interdyscyplinarna współpraca nauki i sztuki	10
Materialność dźwięku. Modus. Obiekt fizyczny. Obiekt metafizyczny	11
Dźwięk zapisany w kształcie formy. Forma generuje dźwięk	16
Materiał generuje dźwięk	19
Idea wizualnej akustyki	19
Wzrokocentryczność. Wizualizacja dźwięku	21
Powrót do przyszłości. „Stołeczny zakład usuwania dźwięków”	23
Wizualizacja (krajobrazu) dźwięku	26
Środowisko akustyczne w perspektywie transdyscyplinarnej	35
Tranquility Rating (TR) – ustalanie „oceny spokoju” środowiska	37

Dźwięk przestrzenny. Wydźwięk kształtów form – dźwiękowa futurologia

„Poczucie otoczenia dźwiękiem” zakłada równoważność występowania zarówno dla wymiaru wizualnego, jak i audytywnego w sposobie doświadczania, odczuwania, a następnie wchodzenia w filozoficznym ujęciu w proces konceptualizacji przestrzeni miejskiej, w tym także architektonicznej, kształtujących środowisko do życia człowieka. Celem jest stworzenie w miarę jednoznacznego narzędzia w wymiarze bliżej sprecyzowanego języka do użycia w eksperymentach badawczych, artystycznych, procesach projektowych, dyskusjach. Przyjawszy za punkt widzenia, że na dźwięk przestrzenny także składa się wydźwięk kształtów form, można postawić tezę, iż każdy kształt formy generuje dźwięk – **traktując ów dźwięk jako środek artystycznego wyrazu, narzędzie twórczej wypowiedzi, w myśl koncepcji Oskara Fischingera, że „każda forma materialna, każdy kształt posiada własny byt oraz przypisany mu ekwiwalent dźwiękowy”.**



Tokyo, Plaza Omotesando Haerajuku, Hiroshi Nakamura (fot. B. Gibała-Kapecka).

Cymatyka. Kształt formy generuje dźwięk

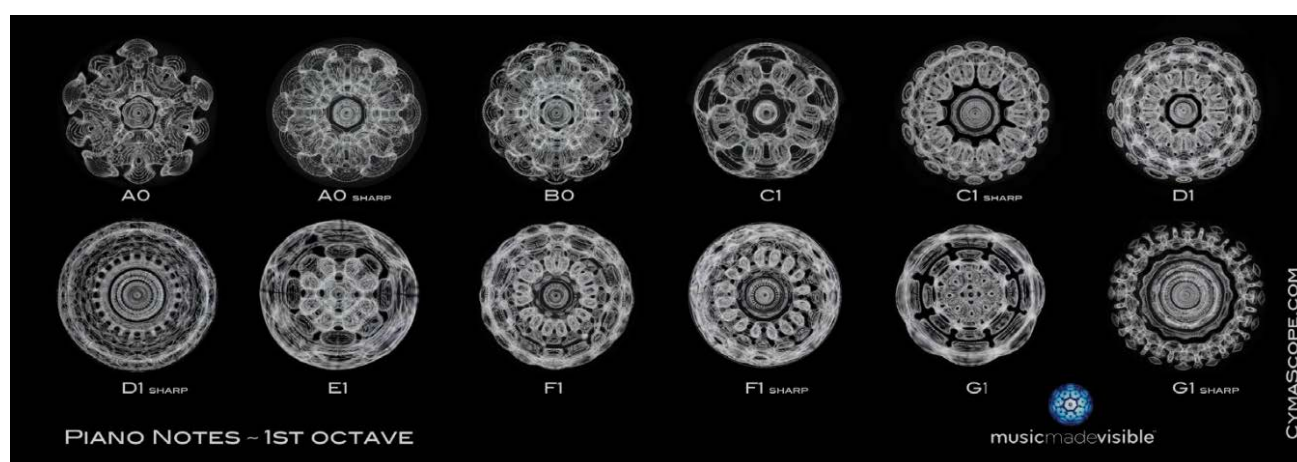
„Wszystko jest dźwiękiem, określoną wibracją, która nadaje kształt wszelkim formom”³ – wpływ dźwięku na materię, w tym jego zdolności do kształtowania substancji w przybieraniu symetrycznych, geometrycznych i organicznych wzorów czy też układów, to eksperymenty wywodzące się z prac XVIII-wiecznego niemieckiego fizyka **Ernsta Chladniego**. Opisał on zjawisko kształtowania się elementów fizycznie namacalnych w geometryczne wzory pod wpływem wibracji dźwięku, dowodząc, że „ten sam ton dźwiękowy tworzy zawsze ten sam kształt tworzony przez tzw. fale stojące”. Do badań prowadzonych przez Ernsta Chladniego nawiązał w latach 60. XX wieku **dr Hans Jenny**, który rozwinął jego metodę, tworząc nową naukę, tzw. cymatykę. Rejestrował on na taśmie filmowej oddziaływanie dźwięku na proszki, płyny oraz inne różne substancje. Zauważył, że drgania dźwiękowe wytwarzały z nich różnorodne uporządkowane wzory o geometrycznych kształtach. Niskie częstotliwości formowały proste koła opisane pierścieniami, a przy wyższych wzrastała liczba kręgów umieszczonych koncentrycznie wokół jednego koła, tworzyły się wtedy wzory o wyszukanych kształtach porównywalnych do fraktali, ponieważ wraz ze wzrostem częstotliwości fal wzrastała **złożoność tychże kształtów czy też raczej precyzyjnych ustrojów**. Eksperymenty będące efektami akustycznymi zjawisk fali dźwiękowej, które Jenny nazwał *Cymatic*, to wzory geometryczne wygenerowane przez dźwięki, pokazujące wpływ tychże fal dźwiękowych na wiele różnych rodzajów materiałów, w tym płyny i proszki. Wszystkie efekty, które Jenny zaobserwował podczas wykonywania tych doświadczeń, zostały udokumentowane i wydane w formie monumentalnego dzieła pod tytułem *Cymatics. A Study of Wave Phenomena and Vibration*⁴. Wykorzystywane przez Hansa Jenny’ego do celów eksperymentalnych substancje i tworzywa sztuczne przyjmują niewiarygodnie organiczne kształty, które przywodzą na myśl świat podwodny czy też ludzkie komórki, płatki śniegu, struktury materii mikroskopowych. Są dowodem stanowiącym o niezwykłej mocy dźwięku do tworzenia form – „widzialnych kształtów treści” (Ben Shahn). Oddziaływanie dźwięku czy też fal dźwiękowych o różnej długości, amplitudzie, różnej częstotliwości na określoną materię skutkuje tym, że to ona zostaje powołana do istnienia,

³ <http://www.nutao.pl/2017/09/24/cymatyka-cos-wiecej-niz-tylko-muzyka/> [dostęp: 23.04.2019].

⁴ H. Jenny, *Cymatics. A Study of Wave Phenomena and Vibration*, vol. 1: *The Structure and Dynamics of Waves and Vibrations*, 1967; vol. 2: *Wave Phenomena, Vibrational Effects and Harmonic Oscillations with their Structure, Kinetics and Dynamics*, 1974, <https://issuu.com/derekwillstar/docs/146864544-hans-jenny-cymatics> [dostęp: 12.05.2019].

przyjmując wzory różnych, wręcz magicznych – bo tak wieloznacznych – kształtów, można odnaleźć tu nawiązanie do **Świętej geometrii**⁵.

Po dzień dzisiejszy prowadzone są różnego rodzaju eksperymenty z wykorzystaniem urządzeń takich jak CymaSkopec, które **materializuje dźwięk w różne formy geometryczne** przy jednoczesnym rejestrowaniu zapisów zmian geometrii ich kształtów w zależności od jego rodzaju.



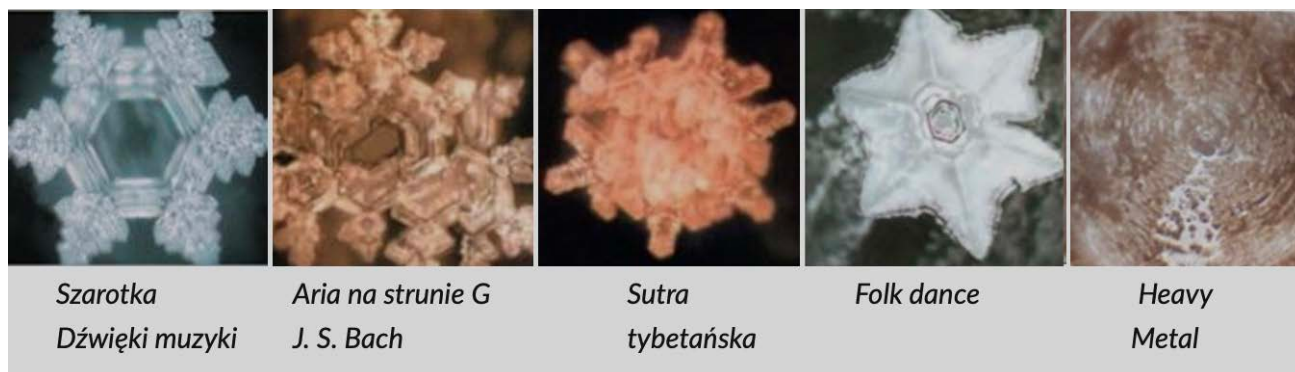
Cymatics Research - Musicology http://cymascope.com/cyma_research/musicology.html [dostęp: 10.04.2019].

Intrygujące i wiele obiecujące eksperymenty nawiązujące do geometrii kształtów przeprowadził Masaru Emoto, który udowodnił, że gdy dana materia – w tym wypadku woda – poddana zostanie oddziaływaniu różnych dźwięków, czy to muzycznych, czy modlitewnych, to w zależności od tego, jakie one są, takie kształty odpowiednio przybiera skryształizowana materia (woda). W ten sposób, nadając formę każdej nucie, **dźwięk został zamieniony w kształt**⁶. Według opracowań badacza, który postawił hipotezę, że „ludzkie emocje mają ogromny wpływ na wodę”, wszelkiego rodzaju aktywności człowieka – jak na przykład muzyka, modlitwa, słowa czy myśli, ale także warunki środowiska – w nieprawdopodobny, bezmierny sposób wpływają na kształt kryształów wody. **Przełomowym osiągnięciem Masaru Emoto było wykazanie poprzez wizualizacje, że**

⁵ *Figury Chladiniego*, <http://www.nutao.pl/2017/09/24/cymatyka-cos-wiecej-niz-tylko-muzyka> [dostęp: 7.05.2019].

⁶ <http://www.nutao.pl/2017/07/31/masaru-emoto-i-jego-eksperymenty-z-woda> [dostęp: 17.05.2019].

wymienione interesujące nas organizacje struktur dźwiękowych, na które składają się zestawy fal akustycznych o celowo dobranych parametrach, odbywające się w czasie, nie wykluczając ciszy, woda akumuluje jako dane informacyjne – tak zwana „pamięć wody”. Próbkę wody wykorzystywane w przeprowadzanych doświadczeniach poddaje się krystalizacji, by następnie, znacznie powiększając obraz pod mikroskopem, móc go sfotografować i unaocznnić. W upublicznionych przez Emoto opracowaniach wyników badań udokumentowane są ilustracje tego rodzaju „kryształów informacyjnych”, będące dowodem na posiadanie takich cech jak pamięć, w wyniku której dają się powielać, zachowując taką samą postać. Dotyczy to również różnorodności form kryształów. Eksperymenty wizualizujące pamięć wody poprzez zarejestrowane „zatrzymane” obrazy powstałe w wyniku styku z utworami muzycznymi ewokują harmonię lub dezorganizację zapisu struktury. Skoro organizm człowieka składa się w około 70 proc. z wody, można założyć analogię co do fundamentalnego znaczenia słuchanych i tworzonych kompozycji dźwiękowych, jeśli prawdą jest, iż każdy dźwięk, oddziałując bezpośrednio na wodę w naszym organizmie, wpływa na komórki i całe ciało. Masaru Emoto poddał próbkę wody destylowanej godzinnemu oddziaływaniu utworów muzycznych, po czym sfotografował jej zamrożoną, zatrzymaną w czasie strukturę.



Nu Tao - harmonia dźwięków : <http://www.nutao.pl/2017/09/24/cymatyka-cos-wiecej-niz-tylko-muzyka> [dostęp: 17.05.2019]).

W wielu utworach na przestrzeni wieków, także w czasach nam współczesnych, znajdujemy takie określenia dla dźwięku, jego częstotliwości jak „słowo” lub „myśl”. Z czasem widać, że zaczęły przejawiać się w formie energetycznej, a w końcu i materialnej. Jeśli założymy, iż przy pomocy słów, a może nawet myśli, mamy możliwość oddziaływania na strukturę wody, można odnieść tę

obserwację do naszego organizmu i otoczenia, co oczywiście pobudza wyobraźnię badaczy ku otwierającym się możliwościom wpływania na ekosystem, na całą biosferę...

Antropologia dźwięku. Brzmienie obiektów – architektura wewnątrz. Status paradygmatu

Kiedy dopuścimy możliwość wielości interpretacji, w tym też i definicji, oraz postawimy obok odmienną, iż **dźwięk może być postrzegany i odczuwany percepcją wzrokową i emocjonalną**, zachodzi konieczność uwzględnienia jak najszerszego spektrum odniesień do różnych dziedzin nauki i sztuki, ich dyscyplin i specjalności, na podstawie których można ukazać wartościowe różnicowania i jednocześnie wspólne związki. Coraz częściej poszukujemy, by odkrywać konieczne zależności, by proces działań projektowych miał charakter pandemiczny. Podejmowane w różnych specjalnościach zbliżenia do pojęcia dźwięku wyraźnie podkreślają branżową odmienną, nie wspominając już o różnicach wynikających z uwarunkowań usankcjonowanych kulturowo. Stąd **nieodzowna jest współpraca o charakterze interdyscyplinarnym pomiędzy różnymi branżami, które warunkowane są twórczym procesem projektowym**. W ten sposób budujemy płaszczyzny i przestrzenie porozumień, w których zawierają się i z których wynikają kolejne koncepcje naukowe i artystyczne. **W oparciu o nie i w relacji do nich podjęta została idea mająca na celu próbę zwizualizowania dźwięku generowanego przez kształt (formę) obiektu, i dalej: obiektów**. Forma uzyskuje współrzędne na podstawie różnych przyporządkowań, jest także – czy też bywa – w różnym stopniu za każdym razem wynikowa, głównie w odniesieniu do uwarunkowań technicznych czy technologicznych. Tak jest też wtedy, gdy to one są punktem wyjścia idei danego obiektu. Kształt dyktowany jest czynnikami funkcjonalnymi, estetycznymi, filozoficznymi i społecznymi, oczywiście ma to miejsce w różnym stopniu. Czynniki te równolegle podlegają przeprowadzanym analizom na tle obranych historii pojęć, w odniesieniu do źródeł typu doświadczenia lub też wynikają z różnych motywów poznawczych i ambicji twórczych.

Antropologia kulturowa w sposób istotny dla architektury, architektury wewnątrz i jej elementów wyposażenia wypracowała specjalizację zajmującą się relacjami człowieka z tymże środowiskiem akustycznym i przyjęła, że dźwięki i odgłosy, czyli tak zwana audiosfera, stanowią o specyfice danej przestrzeni, miejscu i integralnych obiektach. Ludzki słuch jest zmysłem wielowymiarowym. Równie wielowymiarowym zjawiskiem jest akustyka architektury wewnątrz. Niezwykle skomplikowane zagadnienie, które zależy od wielu składowych czynników i ich parametrów,

począwszy od struktury architektonicznej wnętrza, jego kubatury przez rodzaj materiałów wykończeniowych, na elementach wyposażenia kończąc. Na dodatek istotną rolę, na którą nie zawsze mamy wpływ, odgrywa dźwiękoizolacyjność materiałów budowlanych. Odnosi się to do dwóch rodzajów dźwięków: powietrznych i materiałowych. W związku z tym określone zostały grupy mierzalnych parametrów akustycznych, by można było dokonać oceny akustyki wnętrz. Parametry te ogólnie można podzielić na obiektywne, zdefiniowane wzorami i bardzo istotne, często kluczowe, oraz subiektywne – jak nazwa wskazuje, związane z podmiotową oceną właściwości akustycznych pomieszczeń, sprowadzającą się do nadawania odpowiednich określeń poszczególnym parametrom w celu sprawdzenia efektywności przyjętych rozwiązań projektowych.

Komfort naszego życia, eksploatacja obiektów architektonicznych, ich przestrzeni wewnętrznych – ale w równym stopniu także zewnętrznych przestrzeni użyteczności publicznych, wreszcie nasze samopoczucie i zdrowie również w zdecydowanym stopniu zależą od akustyki. Do jej działów należy między innymi akustyka foniczna, która z kolei dzieli się na akustykę wnętrz, a ta na akustykę **architektoniczną i budowlaną, akustykę urbanistyczną oraz akustykę środowiska**. Akustyka wnętrz w zdecydowanym zakresie stawia na wartość, jaką jest częstotliwość dźwięku opisująca zakres słyszalności przez człowieka, czyli odczuwana wysokość dźwięku, poziom głośności, i w konsekwencji określa, jak dźwięk zachowuje się w pomieszczeniu. Z pozycji architekta wnętrz, współprojektanta codziennej rzeczywistości, skupianie uwagi tylko na „klasie pochłaniania dźwięku” czy „izolacyjności akustycznej wzdłużnej”⁷ jest niewystarczające. Niechciane dźwięki słyszane czy to w biurze, domu, czy w szkole irytują, męcząc, eliminując poczucie komfortu psychicznego, skutkują zmęczeniem fizycznym i psychicznym. W celu zapewnienia przyjaznej akustyki i podnoszenia komfortu życia nie wystarczy zastosowanie tylko odpowiednich materiałów wykończeniowych, konieczne jest kompleksowe podejście do projektowania struktury architektonicznej danych wnętrz. Na przykład zbytne wygłuszenie wnętrza będzie przyczyną jego przytłumienia, ponieważ zostaje wyeliminowane tzw. „tło akustyczne”, co w efekcie sprowadza się do podwojenia mocy – na przykład odgłosy przedmiotów upadających na podłogę, „efekt spadającego długopisu” czy przesuwanych krzeseł. Przemieszczanie, przenikanie, pochłanianie, odbicia dźwięku stanowią najważniejsze aspekty akustyczne w otaczającym nas środowisku zarówno zurbanizowanym, jak i przyrodniczym.

Podążając dalej, można powiedzieć, że przestrzeń publiczna miejskiego krajobrazu urządzona elementami rozróżnionymi formalnie, bo podyktowanymi określonymi wypowiedzianymi,

⁷ <http://www.sztuka-wnetrza.pl/5283/artikul/akustyka-wnetrz-na-co-zwrocic-uwage> [dostęp: 28.12.2018].

zapotrzebowaniami społecznymi i kulturalnymi na różnorakie funkcje, **tworzy środowisko i zarazem zjawiska akustyczne**, które **transferują** i translokują wpływy społeczno-kulturowe, również historie, jak i estetyki, różnych kultur miejskich społeczności – tych lokalnych, ale także, jak w przypadku miasta Krakowa, pochodzących z konwencyjnej turystyki.

„Zjawisko akustyczne” wizualizujące dźwięk to **dźwięk zapisany kształtem, dźwięk uprzestrzenniony, bo nie tyle zamknięty w kształcie obiektu, ile zdefiniowany i określony poprzez formę szeroko pojętego obiektu**, w związku z tym odbierany w znaczeniu „przyjmowany, bo widziany i odczuwany”, czyli **słyszany odczuciami sensualnymi**. Odbierany za pomocą zmysłów, głównie takich jak wzrok i dotyk, stanowi doświadczenie z rodzaju taktylnych z grupy empirycznych wywołane czy też zależne od stanów naszej świadomości (**stany neuronalne**). Ta jednak jest różna, jak pokazują ostatnie osiągnięcia w neurobiologii autorstwa prof. Dominique’a Duranda. „Dla umysłu, jak i dowolnego układu uczącego się i poznającego, informacja nie jest abstrakcyjną miarą złożoności sygnału, ale miarą wpływu tego sygnału na stan całego układu. Niewątpliwie przełom wymaga zatem prowadzenia dalszych badań nad jego naturą i poszukiwań odpowiedzi na pytanie o rolę tej nowo odkrytej metody komunikacji dla funkcjonowania naszego mózgu. A tym samym funkcjonowania nas jako istot myślących”⁸.

W naszym procesie zmysłowym forma jest więc podstawą, sprawą zasadniczą. Ważne jest, jakie wywoła reakcje, na przykład „postrzeganie, przypominanie, ciąg skojarzeń, komentarz werbalny” lub inne działanie. Kształt działa na zmysły takie jak szlak wzrokowy, drogi słuchowe, dotykowe itp. Struktury i formy rosną, powielają się, rozrastają, a rezultaty docierają do kory skojarzeniowej i niosą informację, stając się obrazami (**perceptami**). Te kolei wywołują kolejne skojarzenia. „W rzeczywistości procesy myślowe przesuwają się często, jak wykazują kognitywiści, na osi werbalne–niewerbalne, mieszając abstrakcyjne myślenie oparte na symbolach z wyobrażeniowym, wykorzystującym aktywację kory ruchowej i zmysłowej. Oszczędza to energię i umożliwia łatwiejsze wnioskowanie na poziomie symbolicznym, uogólnianie, które jest trudne na poziomie obrazów (perceptów)”⁹.

⁸ <https://www.tvp.info/41375915/w-mozgu-odkryto-nowy-rodzaj-komunikacji-miedzy-neuronami> [dostęp: 8.03.2019].

⁹ D. Dennett nazwał to kontrastywną heterofenomenologią, czyli badaniem sytuacji, w których możemy określić co jest świadome, a co nieświadome (<https://fizyka.umk.pl/~duch/Wyklady/Kog1/B11-swiadomosc.htm> [dostęp: 12.01.2019].

Dostępne wyniki badań¹⁰ wskazują, iż w największym stopniu do pozytywnego, akceptowalnego postrzegania jakości akustycznej lokalizacji miejskiej przyczynia się obecność „pożądanych” dźwięków, a nie rzeczywisty poziom hałasu! Można zatem przyjąć, że w wyniku nagromadzenia perceptów (obrazów) o cechach formalnych i programowych (funkcjonalnych) określonych dla miejskich krajobrazów następuje skonsolidowanie **pożądanych wizualnych dokumentacji audio w zbiorową pamięć dźwiękową. Dźwięk to fala dźwiękowa, a czy kształt danego obiektu nie jest także jej źródłem!? Czy powierzchnia, linia, punkt, bryła, czyli obiekt, w wyniku swojego kształtu nie jest źródłem wynikowej energii dźwięku („widmo dźwięku”)**¹¹? Skoro fala dźwiękowa, akustyczna, jest falą mechaniczną rozchodzącą się poprzez **wprawianie w drgania kolejnych cząsteczek**, integruje w sobie dwie zmienności – w czasie i w przestrzeni – co skutkuje cyklicznymi zagęszczeniami i rozrzedzeniami powietrza („obszary o większej wartości zaburzenia mają ciemny odcień, a obszary o wartości mniejszej – jasny”), a te przesuwają się z prędkością dźwięku w jakimś kierunku, to z pewnością „wpadają” na jakiś obiekt, który odbija się swoim kształtem w **zagęszczonej materii powietrza** – pozostawia odbicie kształtu na swój wzór, w wyniku czego „widmo dźwięku” staje się odbiciem tegoż obiektu, wywołując **wrażenie dźwięku – obraz dźwięku** wynikowego (**jednostkowego**) immanentnie powiązanego z tym obiektem.

Akustyka ekologiczna. Interdyscyplinarna współpraca nauki i sztuki

W czynionych powyżej deliberacjach istotne jest wprowadzenie pojęć już powszechnie stosowanych w literaturze przedmiotu, na przykład w odniesieniu do akustyki bezpośredniego otoczenia – *environmental acoustic* – lub też *ecological acoustic*, gdy człowiek nie przebywa w środowisku stale, choć niekiedy stosowane równoważnie z określeniem *acoustic landscape*, w skrócie *soundscape*, czyli „dźwiękowy krajobraz akustyczny”. Autorem pojęcia jest Simon Fraser, który już w roku 1970 **akustykę ekologiczną określił jako „interdyscyplinarną mieszaninę filozofii, socjologii i sztuki”!** Fundamentalny udział w jej tworzeniu przypisał muzykowi R. Murrayowi Schaferowi, z którym na przełomie lat 60. i 70. XX wieku realizował wspólny projekt i który w swojej pracy pt. *World Soundscape Project* rozpracował koncepcję, podkreślając znaczenie

¹⁰ <https://www.researchcatalogue.net/view/251049/251050> [dostęp: 1.06.2019].

¹¹ http://www.fizykon.org/drgania_fale/fale_co_to_jest_fala.htm [dostęp: 16.06.2019].

wszelkich dźwięków pochodzących z otoczenia, czyli **krajobrazu akustycznego**, ponieważ dostarczają nie tylko fizycznych informacji, ale „całe bogactwo wrażeń estetycznych”¹².

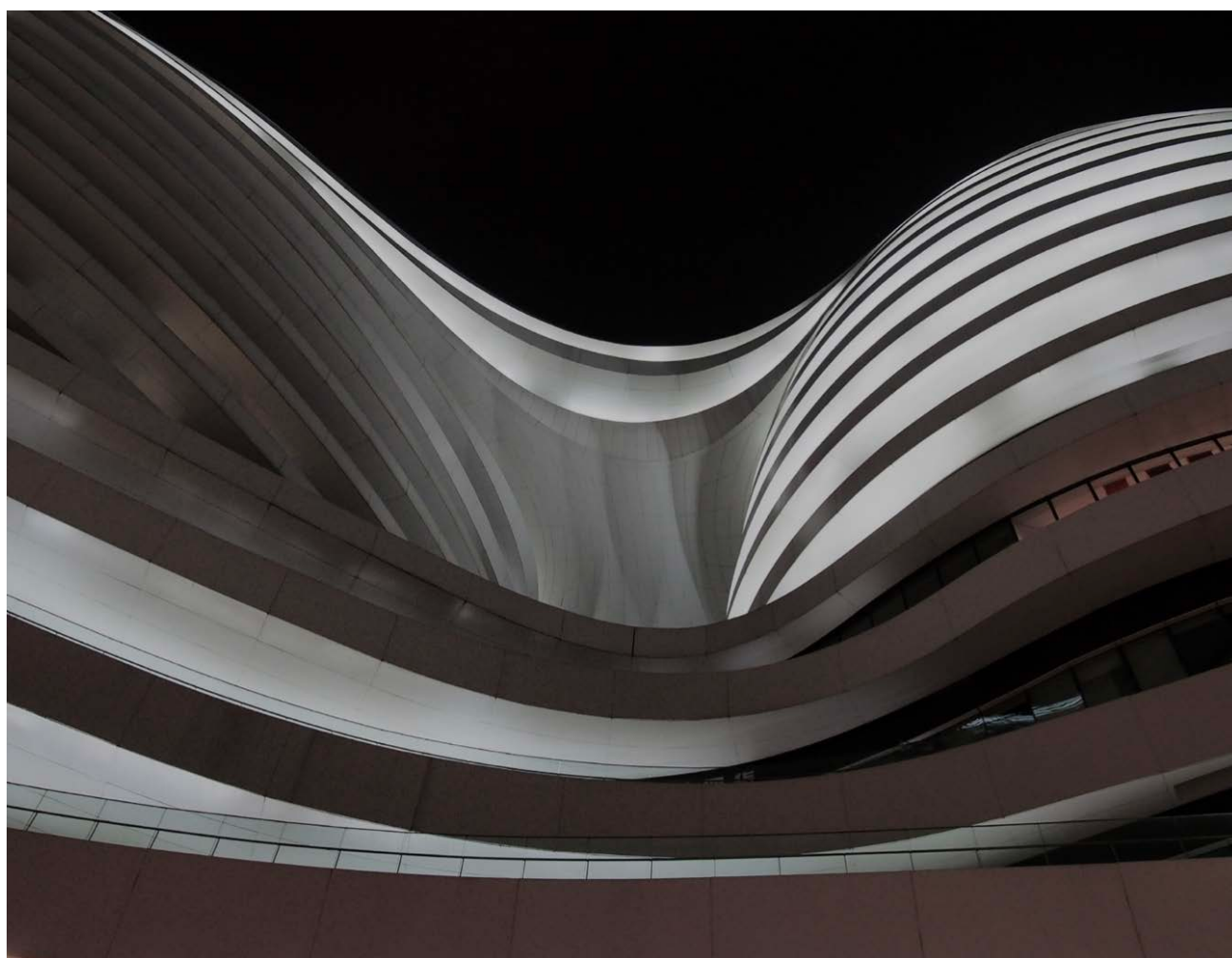
Materialność dźwięku. *Modus*. Obiekt fizyczny. Obiekt metafizyczny

Obiegowy osąd, że dźwięk jako obiekt jest ściśle połączony ze źródłem dźwięku, czyli z **brzmiącym obiektem**, wydaje się bezsporny. Z pozycji artysty zajmującego się twórczym kształtowaniem otoczenia człowieka, inspirującym do refleksji w wymiarach estetycznym czy filozoficznym, projektanta zajmującego się kształtowaniem przestrzeni i miejsc, najbliższego otoczenia człowieka, w tym architektury i jej wnętrza, dzisiaj... **to połączenie okazuje się jednak zasadniczo problematyczne**. Kwestia ta zahacza także o szerszy kontekst, jest obecna w projektowaniu architektury krajobrazu i urbanistyki. Podczas gdy wszystkie obiekty, które wykazują mechaniczny lub elektryczny ruch, pozwalają także ten ruch własnej materii akustycznie usłyszeć, to w przyjętym w tezie założeniu, iż równoprawny **dźwięk materialny** powstaje wygenerowany przez **formę obiektów, rodzaj barwy, jej faktury zależy od zachowanych proporcji kształtów i powierzchni**. **Materializuje się on wraz z przebiegiem mentalnego procesu wizualizowania obrazów na skutek intensyfikacji odczuć i doznań, w wyniku kontekstu filozoficzno-kulturowego, w zależności od sąsiedztwa występujących w nim innych elementów i obiektów, od ich układu kompozycyjnego, czyli całej złożoności form, geometrii i kształtów z uwzględnieniem źródeł światła, które wydobywają, podbijają i modułują formy, uaktywniając, wzmacniając wydzźwięk materialnego dźwięku (psychologia percepcji George Berkeley)**¹³.

¹² <http://yadda.icm.edu.pl/baztech/element/bwmeta1.element.baztech-0c260409-9688-4d15-9546-9380c14c5076/c/Lipowczan.pdf> [dostęp: 4.05.2019].

¹³ Według Locke’a tworzymy tzw. „idee proste” w oparciu o bodźce emitowane przez rzeczy materialne, nasze zmysły rejestrują wyobrażenia tychże rzeczy materialnych. Berkeley twierdził, iż dane są nam tylko dwie rzeczy – same bodźce i wygenerowane na ich podstawie idee. Podważył istnienie przedmiotów materialnych z uwagi na brak bezpośredniego dostępu do nich, jako że nie wiemy, czy istnieją rzeczywiście, czy są tylko naszymi wyobrażeniami. Stworzył on pojęcie „bytu obserwowanego”. Twierdził, że coś istnieje dla nas wtedy i tylko wtedy, kiedy możemy to obserwować, czyli kiedy mamy w pamięci ideę jakiegoś obiektu, rzeczy – np. stołu, jednak idea ta wcale nie musi odpowiadać rzeczywistemu stołowi, gdyż równie dobrze potrafimy tworzyć sobie idee rzeczy nieistniejących, których nigdy nie widzieliśmy. Berkeley nakłania nas do tego, by uznać, że czegoś takiego jak byt obiektywny nie ma, a jest „chwilowo” tylko to, co w danym momencie obserwujemy – można więc wnioskować, że: bezpośrednio dana jest nam tylko zawartość naszych własnych umysłów ([https://pl.wikipedia.org/wiki/George_Berkeley_\(filozof\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/George_Berkeley_(filozof))) [dostęp: 1.06.2019].

Tego rodzaju **odniesienia** można odnaleźć w ideach projektów architektonicznych XXI wieku, których przestrzenie wewnętrzne i zewnętrzne zaprojektowane zostały z **uwzględnieniem emisji własnego** zmaterializowanego dźwięku (kreacja rozwiązań formalnych), w efekcie odbieranego również akustycznie. Przykładem może być choćby Sky Soho w Szanghaju autorstwa Zaha Hadid Architects czy Kampus WU w Wiedniu z biblioteką Zaha Hadid. Struktury architektoniczne formalnie rozbudowane z grą brył w świetle dokonują wynikowej „**projekcji dźwiękowej**”, jednocześnie wskazując na możliwości zarządzania **dźwiękiem materialnym (procesem mentalnym)**. W mocy jest teoria kształtowania **audytywnej architektury, szerzej: otoczenia krajobrazu audytywnego, jak i dźwięków funkcjonalnych**. Zjawisko w szczególności dotyczy **przestrzeni użyteczności publicznej, gdzie należy umożliwić komfortową pracę zarówno w skali codziennego zachowania, jak i w przestrzeni architektonicznej i miejskiej**”. Efekt soniczny nie może być działaniem jakiejś przyczyny, lecz powinien włączać „kontekst otaczający obiekt i jego pojawienie się”.



Szanghaj, Sky Soho, aut. Zaha Hadid Architects (fot. B. Gibała-Kapecka, T. Kapecki).

Jean-François Augoyard i Henry Torque, projektanci współczesnych miast, odróżniają „**efekt soniczny**” od **obiektu dźwiękowego** (*object sonore*), jednak stwarzanie sytuacji akuzmatycznych¹⁴, kiedy to nacisk położony jest na percepcję materii dźwiękowej jako osobnego bytu, oddzielonego od jego fizycznych przyczyn, uważają za możliwą *ideę* instalacji artystycznej czy pejzażu dźwiękowego (*soundscape*), gdyż zdaje się zbyt szeroka i nieostra, gdy „obiekt dźwiękowy” odczytywany jest jako forma elementarna. Obiekt – z definicji przedmiot, który można zobaczyć lub dotknąć, rzecz abstrakcyjna, cecha lub pojęcie”; coś, czego dotyczą czyjeś działania, zainteresowania lub uczucia; budynek lub zespół budynków, też urządzenia terenowe”¹⁵ – **zatem może być rozpatrywany jak coś, co istnieje w świecie realnym albo w świecie idei**. Można powiedzieć, że dźwięk, jako że jest nieuchwytny w sensie ciała stałego, przynależy do świata idei – coraz częściej i liczniej dochodzimy do przekonania, że „jeszcze tylko miejsce słuchania pozostaje realne”, dźwięk natomiast staje się „stanem własnym postrzegania”, a **obiekt staje się metafizyczny**, wypełniony, naznaczony odniesieniami symbolicznymi i **tworzy znaczące konteksty w przestrzeni**.

Rezultaty długoletnich badań dr. Iégora Reznikoffa, wykładowcy na Uniwersytecie Paryskim, przybliżyły – czy też wyjaśniły – tajemnicę powstania takich metafizycznych obiektów jak prehistoryczne malowidła w grocie Le Portel (paleolityczna galeria znajdująca się koło Ariège)¹⁶. Iégor Reznikoff, specjalista od wczesnochrześcijańskiego śpiewu i archeologii akustycznej, znawca muzyki starożytnej, przemierzając grotę, doświadczył szczególnego typu rezonansu w miejscach, gdzie znajdowały się prehistoryczne malowidła. Zauważył wyraźne powiązanie między rozmieszczeniem malowideł a jakością rezonansu. Wtedy też zrodziło się podejrzenie, że w paleolicie obraz łączono z dźwiękiem. **Wrażenia akustyczne kumulowały się z optycznymi**, tworząc miejsce naznaczone *sacrum*. Badacz wykazał, że na przykład w jaskini Niaux w Arisge najwięcej znakomitych malowideł wykonano w miejscu, którego właściwości akustyczne są podobne do właściwości romańskiej kaplicy. Tym samym zakłada, że może zachodzić związek

¹⁴ Akuzmatyka odnosi się bezpośrednio do teorii redukcji fenomenologicznej Edmunda Husserla, która składa się z kilku etapów, a polega na wyłączeniu posiadanej wiedzy, by zastąpić ją źródłem wiedzy pochodzącej bezpośrednio od przedmiotów, których to z kolei możemy doświadczyć w sposób bezpośredni, i to one tworzą rzeczywistość absolutną. Kolejnym etapem redukcji jest wyzbycie się wszelkich sądów na temat poznawanego przedmiotu, co ograniczy nas w doświadczeniu danego zjawiska jedynie do obserwacji. Kolejnym etapem jest redukcja ejdetyczna, która sprowadza poszczególne doświadczenia do wspólnego mianownika i pozwala dotrzeć do istoty przedmiotu.

¹⁵ <https://sjp.pwn.pl/sjp/obiekt;2491478.html> [dostęp: 22.06.2019].

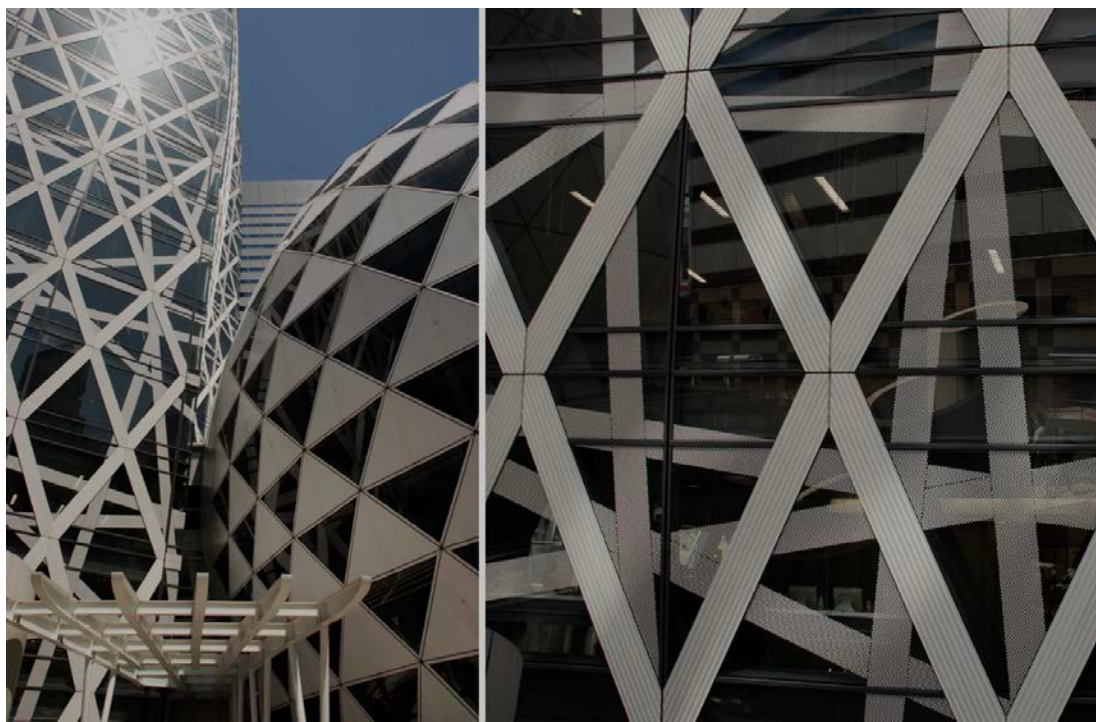
¹⁶ <https://nowosci.com.pl/jaskiniowe-rytualy/ar/11096582> [dostęp: 06.05.2010].



Wiedeń, Kampus WU, biblioteka, aut. Zaha Hadid (fot. Beata Gibała-Kapecka, T. Kapecki).



Shanghai, Zendai Himalayas Center, Arata Isozaki (fot. Beata Gibała-Kapecka, T. Kapecki).



Tokyo, Cocoon Tower (fot. B. Gibała-Kapecka, T. Kapecki).

pomiędzy malowidłem i jego przedstawieniem a rodzajem utworu muzycznego czy też pieśni, którą wykonywano w jego pobliżu. Jego zdaniem w grotach z malowidłami odprawiano rytuały – dźwięki pojawiają się jako „zdarzenia”, „włączają kontekst otaczający obiekt i jego pojawienie się”.

Teoretycy i filozofowie skupieni wokół *Cybernetic Culture Research Unit* (CCRU), kręgu umiejscawianego między nauką i sztuką, już w latach 90 XX wieku podali w wątpliwość podejście do projektowania przestrzeni miast przywiązujące zbyt dużą wagę do fenomenologii percepcji dźwiękowej, w której „przydaje się pierwszeństwo ludzkiemu słyszeniu”. Steve Goodman postuluje, by poszerzyć efekty soniczne o „ekologię wibracyjnych afektów”, która nie mieści w sobie założeń jakiegoś postrzegania w kategoriach idei złożonych *modi*¹⁷, lecz „daje możliwość zachodzenia zmian w całym sensorium, w tym także „i nieludzkich bytów”. W efekcie dźwięk byłby przede wszystkim określany przez swoje działanie. To działanie nie ma być wyłącznie recepcyjno-teoretyczne, ma mieć umocowanie antropologiczne i społeczne oraz ma być generowane technologicznie (sieci sensorycznych zdarzeń).

¹⁷ <http://sady.up.krakow.pl/antfil.locke.rozwazania.htm#locke2.12> [dostęp: 23.05.2019].

Dźwięk zapisany w kształcie formy. Forma generuje dźwięk

„All the Things that Could Possibly be Audible”¹⁸. Festiwal Sound art ¹⁹ lokuje medium, jakim jest dźwięk, poza jego muzycznymi kontekstami, poszerza perspektywę świadomości związków zachodzących między dźwiękiem a otoczeniem, patrzeniem a słuchaniem, słyszeniem a kontekstualną percepcją, w końcu „wypowiada się z perspektywy samego medium”. W ramach „przestrzeni” twórcy, stawiając pytania o kierunki ewolucji tej dziedziny sztuki, eksplorują zagadnienia relacji i połączeń prac dźwiękowych z miejscem i architekturą. Instalacja *Façade scan* „dokonuje przełożenia składowych miejskiej struktury w sygnały audytywne. Oglądamy pierzeje ulic z szeregiem elewacji frontowych niczym powierzchnie miasta. Są one „skanowane” narzędziem dźwiękowym, a fasady oraz ich poszczególne elementy są traktowane jako partytury. Zostaje wygenerowany określony w rytmie dźwięk. Poszczególne elementy fasady stają się tonami, interwałami i rytmami. Można powiedzieć, że w pewnym sensie każdy budynek wyzwala swoje indywidualne, tożsamościowe i tym samym wyjątkowe doświadczanie dźwięku, ponieważ zmiany



Tokyo, NOA , Seiichi Shirai (fot. B. Gibała-Kapecka, T. Kapecki).

¹⁸ <http://festiwal.sanatoriumdzwieku.pl/pl/program/sanatory17/> [dostęp: 12.03.2019].

¹⁹ Kuratorzy: Klaus Filip, Noid, Ulla Rauter.



Kraków, Kopiec Kościuszki, enklawy (fot. B. Gibała-Kapecka, T. Kapecki).

w tkance architektonicznej w jej poszczególnych strukturach, na przykład ubytki, stają się słyszalne”²⁰.

Współcześnie mamy do czynienia z różnorodnymi perspektywami dźwiękowymi. Podejmowane teoretyczne i praktyczne próby nie tylko myślenia o dźwięku, ale także (myślenia) przez dźwięk, równoległe uwrażliwianie ludzkiej świadomości, że nie tylko „przez” patrzenie, ale także „przez” słuchanie, przesuwają związek między konkretnym słyszeniem a kontekstualną lub refleksyjną percepcją, ilustrują, wynosząc dźwięk poza jego muzyczny kontekst, tym samym wskazując na możliwe kierunki ewolucji tej dziedziny.

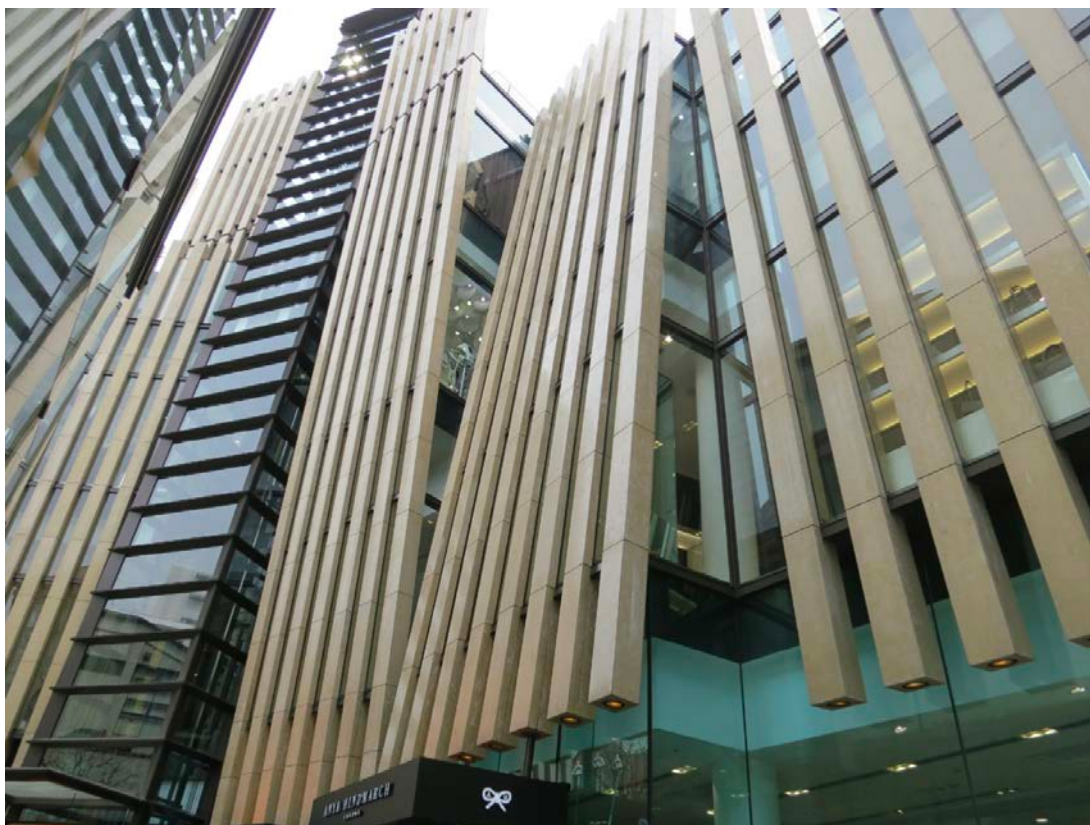
*Fluidy*²¹ to instalacja autorstwa Akiry Wakity „generująca komputerowy obraz powstający w czasie rzeczywistym niezauważalnego w codziennym doświadczeniu ruchu powietrza”, trójwymiarowe ikoniczne modele miniatury krzeseł, przykłady XX-wiecznego designu, są

²⁰ <http://festiwal.sanatoriumdzwieku.pl/pl/program/sanatory17> [dostęp: 5.05.2019].

²¹ <https://magazynsum.pl/dzwiek-plynacych-informacji/> [dostęp: 6.03.2019].

obserwowane przez oprogramowanie renderujące ruch i kolor cząsteczek powietrza opływającego krawędzie mebli. Łącząc sztukę i naukę, artysta i inżynier **wskazują na istnienie niewidocznej, a obecnej rzeczywistości „wokół” obiektów**. Koncepcja zwizualizowania dźwięku generowanego przez kształty i materie obiektów wprowadzonych w interior **będący otoczeniem** człowieka umożliwia przy pomocy nowych mediów ukazanie **pełnej zjawisk przestrzeni**, a tym samym – obserwowanie, jak zmienia się kategoria *void*. Takie uprzestrzennienie dźwięku daje możliwość wzmocnienia **„poczucia otoczenia” dźwiękiem**. W obecnych czasach sztuka we współpracy interdyscyplinarnej z innymi naukami w sposób bezkonkurencyjny przyczynia się do **wzbogacania percepcji odbiorcy – uczestnika wydarzeń**.

Takie możliwości dają prace autorstwa Pawła Janickiego, zwłaszcza projekt pt. *Vibra*, który sprowadza się do obiektu pozwalającego w sposób nietypowy na poszerzenie odczucia dźwięku jego doświadczania przy pomocy przewodnictwa kostnego. Autor projektu podjął próbę stworzenia pracy audialnej, która jest metodą niekonwencjonalną – bo polegającą na odbieraniu wibracji ciałem – ma możliwość uruchomienia percepcji dźwięku u odbiorcy z różnych powodów niemogącego słuchać dźwięku w sposób powszechny. Są to prace (soundartowe), skupiające się **bezpośrednio** na słuchaniu, ale jako czynności społecznej, oraz indywidualnym, „wewnętrznym” doświadczeniu.



Tokyo, Aoyama Omotesando, Chloe, AH Architects, Sophie Hicks, Architecture
(fot. B. Gibała-Kapecka).

Materiał generuje dźwięk

Każda przestrzeń ma swoje możliwości akustyczne wyznaczone na przykład poprzez ramy jej otoczenia, także ta architektoniczna zasadniczo kreowana jest przez jej strukturę.

W tym sensie przestrzeń i wnętrze wraz z całą strukturą architektoniczną, łącznie z kompozycją elementów wyposażenia, od samego początku stanowią instalację dźwiękową. Dopiero w etapie kolejnym poddawane są przez „instytucje” (twórcy, branżyści) różnym, już konkretnym zabiegom w celu percepcji miejsca lub zaprojektowanych interakcji między publicznością oraz przestrzenią²². Te konkretne zabiegi to rodzaj działań, które zmierzają do materializacji także możliwości akustycznych tej konkretnej przestrzeni, i w tym celu poddawana jest ona zabiegom stanowiącym o jej kompozycji. Pionierzy akustyki posługiwali się nie tylko bryłą obiektu, lecz w zasadniczym stopniu architekturą wnętrza, czyli również materiałami wykończeniowymi i elementami wyposażenia w celu regulacji jej właściwości, na przykład pogłosu. Boston Symphony Hall (1893–1900) to pierwsza sala, przy projektowaniu której brał czynny udział fizyk, Wallace Clement Sabine – jak się okazało, jedyny w tym czasie na świecie naukowiec, który miał wiedzę na temat akustyki architektonicznej (uznawany jest za jej twórcę). Charakteryzujące daną przestrzeń parametry akustyczne, w obecnych czasach ujęte w mobilne ramy, umożliwiają dostosowywanie percepcji miejsca. Traktowane są jako **dzieła sztuki dźwięku**.

Idea wizualnej akustyki

Badania prowadzone nad fenomenem pochodzenia źródeł form i **treści** kaplicy w Ronchamp (Stuart Cohen i Steven Hurtt) uwydatniają złożoność artystycznych koncepcji Le Corbusiera, takich jak **„wizualna akustyka”** czy **„akustyka krajobrazu”**, oraz ich wpływ na rozwój motywów formalnych. Architekt zalecał eksponowanie rzeźb, ale w otwartej przestrzeni, argumentując, iż „odpowiadają temu, co nazywam akustyczną plastycznością (*la plastique acoustique*), to znaczy **„formom, które emitują i słuchają”**, aby ukazać „akustyczny” rezonans z krajobrazem i metaforyczne powiązanie ze światem nieskończonej przestrzeni²³. Poczynione w ostatnich latach twórczości przez Le Corbusiera refleksje na temat celów architektury z punktu widzenia intrygującej

²² <http://glissando.pl/aktualnosci/poza-ekspozycje-dzwieku-w-poszukiwaniu-nowych-frontow-audialnego-wystawiennictwa-wokol-projektu-niewyczerpalnosc/> [dostęp: 8.05.2019].

²³ http://quart.uni.wroc.pl/archiwum/2011/19/quart19_Was.pdf [dostęp: 4.05.2019].

idei **wizualizacji akustyki** zakładają, że jej predestynacje mają zmierzać do kreowania „**przestrzeni niewyraźnych**”. To fascynujące podejście otwiera możliwość czynienia peregrynacji tej inspirującej, wielowymiarowej metafizycznej „**niewyraźności**”. Można przyjąć, że w pewnym stopniu Le Corbusier odniesieniami w rodzaju „niezwykłości” czy „nadzwyczajności” tonował forsowany przez siebie skrajny racjonalizm z pierwszych dekad swej twórczości. Stąd też niezwykle, zjawiskowe przestrzenie wewnątrz kaplicy Ronchamp naznaczone wieloznacznością nastrojowych metafizycznych obrazów kreowanych z użyciem obecnego i nieobecnego światła naturalnego nasłuchiwanego i kondensowanego przez trzy wieże wyznaczające także **przestrzenne wątki akustyczne**, do których to w sposób formalny odnoszą się pochylone pod wpływem rezonansu (pogłosu) zewnętrznego otoczenia (krajobrazu) ściany kaplicy – „**słowa kierując do krajobrazu**”.

Z czasem architekt zaczął dostrzegać konieczność podkreślania znaczenia **roli porządkującej** dzieła, obiektu, w krajobrazie, nazywając go „biernym otoczeniem” i akcentując jego wpływ, a później także nie tylko wskazując na aspekty „**mówienia**” **dzieła**, ale i na konieczność uwzględniania architektury z perspektywy **dzieła przejawiającego wymiar „słuchania”**, zmierzającego do zbierania i przetwarzania odgłosów z krajobrazu. W założeniach formalno-przestrzennych projektu Palais de la Société des Nations realizowanego w roku 1927 Le Corbusier przepracował rozwiązania elementów symbolicznych, przekładając ideę „**wizualnej akustyki**” na konkretne kształty. W celu wymiany cech pomiędzy krajobrazem a obiektem architektonicznym, w wyniku otwarcia się na dźwięki płynące z otoczenia, bryła pawilonu wejściowego do głównego pałacu została zrealizowana na planie prostokąta wygiętego po łuku i od wewnętrznej strony skierowana ku Jezioru Genewskiemu. Dialog ów został dopełniony wyniosłym ponad bryłę, rozbudowanym pomnikiem z grupą rzeźb także zwróconych ku wodzie.

Koncepcja architektury wsłuchującej się w dźwięki płynące z otoczenia, wchodzącej z nim w swoisty dialog formalny, stwarza możliwość zachowania oczekiwanej równowagi wizualizującej się w przyjmowaniu wzajemnych cech. **Wizualizacja akustyki** z zewnątrz obiektu przeniosła się także do jego wnętrza w wyniku zastosowania dla sali obrad wyraźnej krzywizny w formie stropu. Wygięcie płaszczyzny stropu pomieszczenia miało na celu wzmocnienie projekcji pożądaných dźwięków, natomiast nawiązanie łukiem elewacji pawilonu do linii brzegowej zbiornika wodnego stanowi symboliczne otwarcie się na krajobraz otoczenia. Pod koniec lat 20. XX wieku architekt coraz wyraźniej akcentował aspekt „słuchania”, rozwijając koncepcję dialogu architektury z otoczeniem, włączając w ten proces zbieranie odgłosów krajobrazu we wszystkie projektowane i zastane artefakty.

Wzrokocentryczność. Wizualizacja dźwięku

Rozważając zagadnienia związane z szeroko pojętą komunikacją międzyludzką, sięgamy do jej różnych form, szukamy wzajemnych powiązań pomiędzy umysłem, postrzeganiem i funkcjonowaniem w świecie. Skoncentrowani na przekazywaniu informacji w formie wizualnej wykorzystujemy ku temu różne środki przekazu, sięgając do takich elementów wyrazu jak: ilustracja, fotografia, typografia, infografika, film czy animacja także i wtedy, gdy projektujemy najbliższe otoczenie człowieka. Wizualna komunikacja, jeśli chodzi o przestrzeń, jest równie ważna jak ta odnosząca się do Internetu. Dziś coraz częściej komunikacja wizualna sięga po bardziej złożone formy komunikacji, o hybrydowym charakterze, które wykorzystują inne niż tradycyjnie rozumiany język formalny znaczenia odniesień symbolicznych i funkcje kodów społecznych. Wrażenia wzrokowe sięgają do doświadczeń zmysłowych wynikających z wrażeń audialnych, ponieważ bycie w świecie jest nieustannie związane z odbieraniem dźwięków z racji unikalnych warstw brzmieniowych przypisanych do każdego z miejsc, które w równym stopniu decydują o sposobie, w jaki odczuwa się konkretną przestrzeń. Jej wyróżnikiem może być oczywiście wielkomiejski ruch, obszar lęgowy ptaków, lokalny język, ale też architektura krajobrazu w formie ukształtowania otoczenia z jego umeblowaniem. To oczywiste, że **dźwięki są elementem składającym się na określoną tożsamość miejsca** czy grupy kulturowej, a te mają swoje unikalne brzmienia, lecz i wynikające z tych faktów właściwe im pozostałości w postaci zanieczyszczeń składających się z „martwych dźwięków, jakie się nagromadziły w ciągu dnia”²⁴.

Refleksja nad słuchowymi formami komunikacji jest na tyle jeszcze rzadko spotykana i raczej przypadkowa, że nieodzowne staje się przyjęcie aktywnej postawy wobec audiosfery, by uwrażliwiać nas, odbiorców, użytkowników, na dźwięki codzienności i tym samym skłonić do dbania o jakość naszego otoczenia w pełnym jego spektrum. Narzędziem, które stosuje się w projektowaniu **dźwiękowej codzienności** czy też jej odkrywaniu i poddawaniu analizie w celach jej przepracowania, jest praktyka wymyślona przez Hildegard Westerkamp. Polega na spacerach, podczas których nagrywa się dźwięki tożsame dla danej przestrzeni i danego miejsca z przyporządkowanymi mu elementami, po czym zebrane materiały poddaje się analizom wraz z dalszymi formami badań wynikającymi z programu i procesu projektowego. Idea zatrzymania

²⁴ J.G. Ballard, Wymiatacz dźwięku, przeł. Z. Uhrynowska-Hanasz, <http://robwal.cba.pl/ksiazki/Ballard%20-%20Wymiatacz%20Dzwieku.htm> [dostęp: 2.12.2019].



Berlin, Muzeum Żydowskie , instalacja Menashe Kadishmana pt. Shaleschet, betonowa wieża wypełniona zwiłokrotnionym krzykiem (fot. B. Gibała-Kapecka).

dźwięków w czasie i przestrzeni, czy to w formie muzeów, czy innej, jak *soundspace* lub *soundscape*, **wraz z wizualizacją akustyki choćby w ujęciu corbusierowskim**, wydaje się kwestią zasadniczą w odbieraniu rzeczywistości w sposób nieograniczony, generuje filozofię, której adresatem jest odbiorca mogący przeżywać rzeczywistość w sposób nieograniczony przez czas i niezależnie od rozwijanych koncepcji jej kształtowania. To, co zostaje zasugerowane poprzez ten zabieg, jest raczej próbą **wyobrażenia sobie obiektu, jego formy i kształtu, czyli i dźwięku, w czasie i w wymiarze przestrzennym**. Wspólne odniesienia do jego kontemplacji i przeżywania, doświadczania występują w muzyce **ultrasonicznej Wymiatacza dźwięków** Ballarda²⁵ – **odczuwalnej, ale nie słyszalnej, skompresowanej** do tego stopnia, że „przeszłość, teraźniejszość i przyszłość stapiają się „w jednoczesnym odbiorze”. Dotyczy to także odsłonięcia **temporalnego odbioru kształtów obiektów**, a w efekcie – wynikowego **formalnego ukształtowania otoczenia**.

Powrót do przyszłości. „Stołeczny zakład usuwania dźwięków”

Dla Ballarda przestrzenie zabudowane stają się muzeami dźwięków, ściany mają uszy, a słuchanie architektury staje się formą odsłaniania kolejnych warstw czasu. Architektura staje się czymś więcej niż przestrzenią mieszkalną. Poprzez bezpośrednie przechowywanie dźwięku śledzi również związek między obecnością ludzką a kształtem środowiska zbudowanego. W konsekwencji w takich warunkach przestrzeń akustyczna staje się nie tylko funkcją materialności i jedną z cech budynków czy obszarów zabudowanych, ale także namacalnym przedmiotem, który może oddziaływać sam z siebie.

Rytuałem staje się „oczyszczanie przestrzeni z codziennych drobiazgów, jak trzaśnięcie drzwi, odgłos przewracającego się gdzieś przepierzenia, gwizd czajnika, parę chrząknięć”²⁶.

[...] przedziwną neocorbusierowską kaplicę kościoła episkopalnego, wciśniętą między biurowce w bankowym centrum miasta [...]. Kaplica przedstawiała zadanie trudne i pracochłonne, wymagające trzech godzin pełnego skupienia. Dziekan bowiem sprowadził ostatnio z kościoła św. Franciszka z Asyżu unikatowe trzynastowieczne portyki, cudowne matryce dźwiękowe, bogate w siedem wieków śpiewów gregoriańskich, pokrytych warstwą

²⁵ Tamże, s. 99.

²⁶ Tamże.

wielowiekowego bicia na Anioł Pański. Wmontowane w ołtarz, emanowały atmosferę nabożności – szept litanii, łagodną głębię hymnu – która przywodziła na myśl podniosłe obrazy modlitwy i medytacji²⁷.

[...] zaledwie dwa lata wcześniej cała północna nawa katedry w Reims, z nietkniętym oknem rozetowym, zakupiona za rekordową cenę miliona dolarów i wbudowana w nową katedrę św. Józefa w San Diego, została pozbawiona swojego bezcennego dziedzictwa warstw dźwiękowych przez brygadę tępych wymiataczy, którzy źle zrozumieli instrukcję i przypadkowo oczyścili z dźwięków nie tę ścianę²⁸.

Wykonano szereg prac, by „przedłużyć żywot portyków z Asyżu o dwadzieścia lat; bez niego zostałyby wkrótce skażone przez różnorodne hałasy pochodzące od wiernych”²⁹.

Poszukiwana „zdolność wymiatania selektywnego – usuwał mianowicie ze ścian kaplicy wszelkie zbędne dźwięki, stanowiące zakłócenia, jak pokasywanie, płacz, brzęk monet czy szmer modlitwy, zostawiając jednocześnie śpiewy chóralne i liturgiczne, co jeszcze uwydatniało ich podniosłe tony”³⁰.

Ostrzeżenia – „rezonansy dźwiękowe osiągną taki stopień stężenia, że budynki pod wpływem drgań zaczną się walić i całe miasto runie jak Jerycho”³¹.

Muzak³² wypełnia przestrzeń publiczną, jest ich akustycznym dopełnieniem w charakterze podświadomego umilacza i manipulacza finalnie wszędzie zalegając w formie zanieczyszczeń. W swoim założeniu ma kreować szczególnie nastrój do zakupów, pobytów w miejscach hotelowych, pracy, urzędach i kawiarniach czy restauracjach czyniąc względem użytkowników także szczególnie rodzaj nadużycia. Odpowiednio dobrane i skomponowane **muzyczne tapety** wpływają na zachowania odbiorców, czyniąc je pożądanymi elementami strategii marketingowej, rozpoznawalnymi znakami, a tym samym – wyróżniającymi marki, firmy czy inne organizacje, stowarzyszenia i fundacje.

²⁷ Tamże, s. 109.

²⁸ Tamże, s. 110.

²⁹ Tamże, s. 109.

³⁰ Tamże, s. 110.

³¹ Tamże, s. 111.

³² A. Janikowska, *Audiosfera*, „Koncepcje – Badania – Praktyki”, 2016, nr 2 (4) (http://pracownia.audiosfery.uni.wroc.pl/wp-content/uploads/2017/08/Audiosfera-2-2016_Janikowska2.pdf [dostęp: 2.07.2019]).

Pozornie nieinwazyjnie **muzak** wytworzył specyficzny profil zarządzania polityką przestrzeni dźwiękowej, jednocześnie wskazując na **brak odpowiedzialności** za dźwięk w miejscu publicznym. **Muzak poszerza swój zakres oddziaływania, zatacza coraz szersze kręgi**, implikuje gwarancje bezpieczeństwa, wysyłając odpowiednio dobrane dźwięki muzyczne, by blokować wejścia i tym samym uczestnictwo osób nieodpowiednich czy niepożądanych w myśl idei zapewniania bezpieczeństwa drugim wskazanym odbiorcom. W ten sposób przestrzeń publiczna staje się **narzędziem w kategoryzacji społeczeństwa. Uruchomiony został proces jej dystrybucji pomiędzy odbiorców**, dokonuje się systematyczna segregacja przestrzenna, w wyniku której powstają tzw. „przestrzenie bronione”, czyli obszary zaplanowane także dźwiękowo w sposób przedstawiający się atrakcyjnie dla modelowych konsumentów, eliminujące tych „niepożądanych” z jednoczesnym podtrzymywaniem procesu marginalizacji społecznej. Z drugiej strony, rozszerzono przestrzeń poprzez zakres oddziaływania na zewnątrz otoczenie, takie jak place zabaw, ogródki kawiarniane czy parkingi, przebywając na których, **nadal pozostajemy w ramach tego samego obszaru.**

Muzak programowany jest do oznaczania terytorium, służy do „tworzenia własnych wersji przestrzeni, by można dowolnie je moderować i nimi zarządzać. W ten sposób (muzak) ingeruje w naszą przestrzeń życiową. Rozrastające się obszary oddziaływania dźwiękowego zaczynają się zazębiać, nachodzić na siebie, doprowadzając do kakofonii dźwięków o różnych interesach. Muzak wniknął tak głęboko we współczesny świat i nasze życie, że wydaje się, iż ten rodzaj „dźwiękowej architektury” musi podlegać procesowi projektowemu na równi z urbanistycznym i architektonicznym.

Podjęta w ramach projektu NOWA PRZESTRZEŃ interdyscyplinarna współpraca na polu nauki i sztuki podnosi kwestie wytwarzania demokratycznych i inkluzyjnych przestrzeni, zwraca uwagę na ich złożoną różnorodność akustyczną, tym samym wskazuje na konieczność ponoszenia odpowiedzialności za projektowanie dźwiękowe, czyli wdrażanie nowych technologii akustycznych, architekturę dźwiękową i ekologię akustyczną, których zasadniczym składnikiem są relacje człowieka z jego otoczeniem, także kulturowym – z jednej strony reprezentuje naturalne zjawiska dźwiękowe, a z drugiej – opracowane kompozycje pejzażu dźwiękowego.

Od przestrzeni w wymiarze audytywnym ewoluujemy do koncepcji przestrzeni tożsamościowych jako opowieści ciągłych, choć zmieniających się w czasie, pozwalających inaczej spojrzeć na tę warstwę dźwiękowych przestrzeni publicznych, w których można by posłuchać dźwięków

minionego i obecnego świata, oczyma wyobraźni zobaczyć jego kształty i twarze, doświadczać dźwiękowych zdarzeń.

Wizualizacja (krajobrazu) dźwięku

Wzrasta świadomość społeczna w zakresie zagrożeń, jakie niesie ze sobą hałas, dlatego coraz częściej jako społeczeństwo domagamy się uwzględniania komfortu akustycznego w projektowaniu najbliższego otoczenia, wskazując ten czynnik jako jeden z ważniejszych, bo decydujący o jakości codziennego życia. Emisja hałasu bezpośrednio przekłada się na uciążliwości akustyczne, które przyczyniają się do powstawania konfliktów społecznych także w środowisku rodzinnym. Na skutek przemian w życiu społecznym, gospodarczym i kulturowym, a wraz z XXI wiekiem – wejścia w cywilizację informacyjną będącą zjawiskiem globalnym³³, doświadczamy zbyt szybkiego narastania hałasu, co w konsekwencji potęguje zanikanie obszarów potocznie określanych cichymi, z natury rzeczy akceptowalnymi. W następstwie od początku XXI wieku podjęto działania określone jako rewitalizacja przestrzeni publicznych i stanu środowiska³⁴, porządkowane i tworzone są tereny zielone, urządzone skwery, deptaki, aleje spacerowe, które poprzez zaimplementowane rozwiązania formalne i funkcjonalne o charakterze interdyscyplinarnym wiążą się z poprawą estetyki, a tym samym sprzyjają zwiększeniu atrakcyjności miejsc oraz podniesieniu jakości akustycznej przestrzeni publicznych. Problem został poruszony, jednak nadal wymaga spektakularnych działań holistycznych, nie oddolnych inicjatyw, bo z jednej strony **przestrzeń publiczna zaczyna brzmieć wielogłosowo**, z drugiej jednak postępująca globalizacja powoduje, że dochodzi do **unifikacji tradycyjnych krajobrazów dźwiękowych charakterystycznych dla konkretnych miejsc**, następuje utrata tzw. „dźwiękowych wyróżników krajobrazu przestrzeni”, decydujących o identyfikacji człowieka z przestrzenią i miejscem określanymi mianem „elementów tożsamościowych”.

Problem badawczy i projektowy obecnie jest dostrzegany na tyle powszechnie, że zauważalne jest coraz większe zainteresowanie tworzeniem szczegółowych graficznych map akustycznych

³³ W. Furmanek, *Ogólna charakterystyka przemian cywilizacyjnych*. „Dydaktyka Informatyki”, 2004, nr 1, s. 17–27 (http://bazhum.muzhp.pl/media//files/Dydaktyka_Informatyki_r2004-t1-s17-27.pdf [dostęp: 17.06.2019]).

³⁴ S. Bernat, *Wizualizacja dźwięku w krajobrazie na mapach „dźwiękowych”. Visualising Sound in Landscape on Sound Maps*, „Prace Komisji Krajobrazu Kulturowego. Dissertations of Cultural Landscape Commission”, 2015, nr 28, s. 81–97 (http://yadda.icm.edu.pl/yadda/element/bwmeta1.element.baztech-86b36b5e-bf81-40bd-9a67-71c4ca5c178a/c/PKKK_2015_28-6.pdf [dostęp: 12.03.2019]).

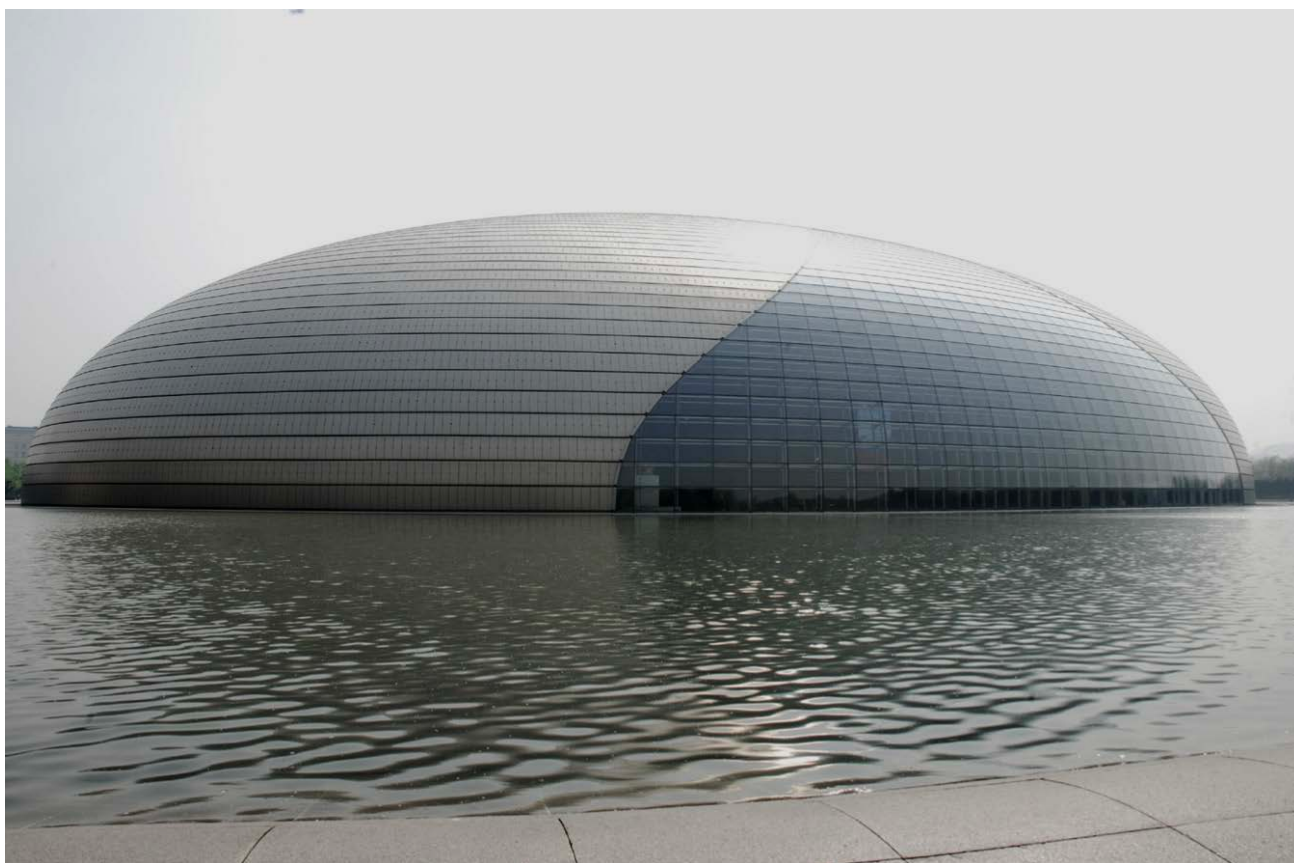
wchodzących w zestaw narzędzi wykorzystywanych do celów interdyscyplinarnego prowadzenia badań nad **szeroko** rozpatrywanym twórczym kształtowaniem przestrzeni do życia człowieka, w oparciu o doświadczenia architektów wnętrz tworzących projekty przestrzeni użyteczności publicznej oraz wnętrz mieszkalnych. Istota komfortu życia człowieka leży w zdecydowanej mierze w zadowoleniu z rozwiązań funkcjonalnych i poczynionych jakościowych zmianach formalnych (estetycznych), które w dużym stopniu składają się na poczucie społecznego i psychicznego stanu własnego życia. Na liście podstawowych warunków dobrostanu bardzo wysoko plasuje się między innymi wzór kulturowy, w skład którego wchodzi powyższe wytwory **kultury materialnej**, jak również ustalony sposób zachowywania się i myślenia wraz z „przypisanymi cechami kulturowymi znamienymi dla danej zbiorowości”. Mogą nimi być otaczające unikatowe dźwięki i odgłosy, *soundmarki*³⁵ składające się na rozpoznawalny nastrój miejsc i obiektów. Nagrywane w terenie stanowią sytuacje foniczne, które archiwizowane są źródłem dźwiękowych pejzaży (R.M. Schafer).

Zapisywanie i analizowanie utrwalanych zjawisk fonicznych służy nam, architektom wnętrz, do dokonywania przekształceń w przestrzeniach publicznych, rekonfigurowania ich struktur z uwzględnieniem różnych stref i miejsc, także w ujęciu diachronicznym dla rozpoznawania zachodzących zmian. Utrwalanie zjawisk fonicznych charakterystycznych dla pejzażu dźwiękowego danego wnętrza okazuje się przydatne z uwagi na potrzeby akustycznej rewitalizacji wnętrz architektonicznych. Charakter odtwarzanej struktury architektonicznej wnętrza, elementów wyposażenia składających się na nią oraz podyktowanych realizowaną funkcją, stanowią równocześnie wytyczne dla projektantów akustyki podczas dokonywania **rekonstrukcji akustycznej**. Do map dźwiękowych (mapy przestrzeni dźwiękowych) dołączyły także mapy słuchowe, które stanowią uzupełnienie pakietu narzędzi służących do kształtowania przestrzeni. Mogą też funkcjonować jako samodzielne kryterium zjawisk. Dźwięk jest wykorzystywany jako alternatywa wzroku dla osób niewidomych czy niedowidzących, jest przełożeniem licznie określonych na mapach zjawisk, charakteryzując na przykład takie dane jak „lokalizacja, głośność, wysokość, tempo, czas trwania, artykulacja. Dla przykładu metaliczny dźwięk może być używany do prezentacji zjawisk miejskich, zaś ciepły, łagodny – zjawisk wiejskich”³⁶. To dzięki słuchowi, odbierając dźwięki, jesteśmy w stanie doświadczać niewidocznych sytuacji. Dźwięk daje możliwość odwoływania się w sposób sugestywny do jakości, które w formie wizualnej nie zostałyby odczytane

³⁵ Soundmark – dźwięk unikatowy o cechach, które powodują, iż istnieje w świadomości danej społeczności, jest jej znany i przez nią rozpoznawany.

³⁶ S. Bernat, *Wizualizacja dźwięku w krajobrazie na mapach „dźwiękowych”...*, dz. cyt.

i rozpoznane. Jak się jednak okazuje, także i dźwięk potrzebuje obrazowania³⁷, by uzyskać większą realność zmysłową, ponieważ informacja słuchowa może nie być jednoznaczna z racji podobieństw dźwięków wydawanych przez różne źródła. Dlatego też opracowania ankietowe dotyczące krajobrazu dźwiękowego posługują się w opisach i ocenie rysunkami, mapami mentalnymi czy wizualizacjami. Na drodze wykonywanych opracowań stało się oczywiste, że wizualizacja krajobrazu dźwiękowego miejsc w formie rysunku jest łatwiejsza – ukazuje perspektywę bliższą człowiekowi.



Pekin, Teatr Narodowy, Paul Andreu (fot. T. Kapecki).

Dla uwypuklenia dźwiękowej warstwy krajobrazu jak na razie stosuje się, oprócz słownego opisu uwzględniającego **onomatopeje**, także określenia symboliczne, posiłkując się czy to **znakami**

³⁷ Sonografia – wizualizacja krajobrazu dźwiękowego, określenie próby zapisu krajobrazu dźwiękowego.

nutowymi, czy rysunkami. Za ich pomocą przedstawiane są kształty rzeczy czy przedmiotów, które reprezentują źródła dźwięku, czy też kształty zamknięte w formach **fałistych linii**, podkreślające dynamikę dźwięku lub elementów krajobrazu, również barwy określające lokalizację proponowanych elementów i działań w miejscach ich słyszalności. Oczywiście najczęściej używanym narzędziem jest dokumentacja fotograficzna. By umożliwić percepcję dźwięku w jeszcze szerszym kontekście, sięga się po obraz ruchomy, czyli nagranie wideo lub animację komputerową. Wizualizacja krajobrazu dźwiękowego jest jednak zadaniem niełatwym. Oczywiście wydaje się stwierdzenie, że żadne graficzne wyobrażenie dźwięku przedstawione w formie barwy czy kompozycji linearnych na dzień dzisiejszy nie zastąpi jego zmysłowego doświadczenia w danym miejscu i konkretnym czasie. Justin Winkler³⁸ twierdzi wręcz, że ten dotychczasowy sposób obrazowania, przedstawiania zdarzeń dźwiękowych jest co najwyżej w wymiarze i charakterze „pocztówki dźwiękowej”, niestety jeszcze nie stanowi wizualizacji krajobrazów dźwiękowych”. Jak zawsze doświadczenia badaczy w tych samych zagadnieniach są różne. Bernie Krause uważa, że w opisie krajobrazu dźwiękowego z pewnością znacznie bardziej wartościowym przekazem są zdjęcia niż słowa. Ważnym elementem w edukacji staje się nabywanie umiejętności twórczych, także tych zmierzających do wypracowywania różnorodnych form i metod wizualizacji dźwięków w procesie „mapowania” krajobrazu dźwiękowego, zapisywania przeprowadzonej klasyfikacji dźwięków (alarmujące, skupiające uwagę, ostrzegawcze, w końcu także te przyjemne lub nieprzyjemne), a w konsekwencji tworzenie z nich w celu implementacji układów kompozycyjnych pejzaży dźwiękowych.

Przestrzeń miejska

Przestrzeń miejska w ujęciu interdyscyplinarnego projektu NOWA PRZESTRZEŃ rozpatrywana jest jako **miejsca z wielością wielorakich struktur** będących przedmiotem różnorodnych wypowiedzi i doświadczeń, symbolicznych interpretacji i rytualnych – tak religijnych, jak i powszechnych w dzisiejszych społeczeństwach świeckich – odniesień; bywa, że wykluczających się adaptacji i dostosowań; praktyk, które uzurpują sobie prawo do przywłaszczania owych miejsc w większym niż przyzwolony stopniu. **Założeniem jest uczestniczenie w kształtowaniu różnorodnych (inkluzyjnych) w charakterze demokratycznych przestrzeni użyteczności publicznej przy jednoczesnym zwróceniu uwagi na holistyczne ujęcie problemu, jakim są relacje człowieka**

³⁸ Winkler J., *Space, Sound and Time. A choice of articles by Justin Winkler in Soundscape Studies and Aesthetics of Environment 1990–2003*, Basel 2004 (http://www.iacsa.eu/jw/winkler_space-sound-time_10-09-19.pdf [dostęp: 14.04.2019]).

z jego otoczeniem. By nie doprowadzać do zubożenia naszego otoczenia, powinno ono uwzględniać jak najszersze spektrum kulturowych bodźców, angażując udział wszystkich zmysłów, przyczyniając się do jego fizycznego i sensualnego charakteru. Nadmierna koncentracja na intelektualnych i konceptualnych aspektach przestrzeni przyczynia się do zaniku odpowiedzi na pytania o ludzką egzystencję. Niezbędne są więc interdyscyplinarne narzędzia i metody powiązane z przestrzennymi modelami, które pozwolą przeanalizować kształtowanie i rewitalizowanie przestrzeni miejskiej, biorąc za punkt wyjścia wytyczne kulturotwórcze, estetyczne i psychologiczne, także te uwzględniające doświadczenia jej mieszkańców i użytkowników.

Juhani Pallasmaa, zmuszając nas do filozoficznej i kulturoznawczej refleksji nad kondycją współczesnej cywilizacji, zarówno w *Oczach skóry*, a w szczególności w *Myślącej dłoni* zwraca uwagę na zawartą w architekturze – w szeroko pojętej przestrzeni – „egzystencjonalną i ucieleśnioną mądrość”, uznając, iż wyrasta ona z doświadczania architektury oraz ogólnej refleksji nad człowiekiem; z tego, jaką rolę w tym poznawczym procesie pełnią ludzkie ciało i zmysły. Równie istotnym komponentem przestrzennych doświadczeń obok aspektów wizualnych jest poza wszystkim wymiar audytywny. Michael Bull³⁹, redaktor czasopisma „Sounding Out the City”, twierdzi, że „żadna z miejskich teorii nie działa, poczynwszy od teorii Georga Simmela z początku XX wieku, przez studia nad pejzażem dźwiękowym R. Murraya Schafera, najważniejszych teoretyków miejskich, jak choćby Walter Benjamin, Michel de Certeau, Max Weber, Marshall McLuhan, Theodor Adorno, Herbert Marcus, Michel Foucault, Jacques Attali, Michel Chion, Gaston Bachelard, a ostatnio Peter Szendy, ponieważ w dużej mierze opierają się na wizualnej epistemologii miejskich zachowań”, podczas gdy w realizowanych projektach dotyczących przestrzeni miejskich i przeprowadzanych w ramach nich badań zawsze miał do czynienia ze znaczących wymiarów materią dźwięku, **dźwiękowym obszarem**. Wraz z Lesem Backiem, zajmując się możliwymi przyszłymi drogami rozwoju *sound studies*, twierdzą, że „kiedy myślą uszami, otwiera się przed nimi możliwość poszerzenia krytycznej wyobraźni”.

Denis Cosgrove przypisuje renesansowi nadanie zasadniczej wagi opanowaniu możliwości oka ludzkiego, uzasadniając swój pogląd koniecznością pojawienia się na tym etapie rozwoju społeczeństwa zapotrzebowania na zwiększenie efektywności w sprawowaniu kontroli nad

³⁹ „*Nowe możliwości słuchania*”. *Kultura sensoryczna w erze cyfrowej i trwałość utopii*, wywiad z Michaeliem Bullem, Violeta Nigro Giunta et Nicolò Palazzetti (<https://journals.openedition.org/transposition/1580>, [dostęp: 21.02.2019]). Teoretycy ważni dla dyscypliny wymienieni w wywiadzie: Michel de Certeau, Walter Benjamin, Max Weber, Marshall McLuhan, Theodor Adorno, Herbert Marcuse, Michel Foucault, Jacques Attali, Pierre Schaeffer, Michel Chion, a ostatnio Peter Szendy, Gaston Bachelard, Brian Kane.

przestrzenią i tkanką miejską. W efekcie dało to początek eskalacji rozwoju różnych koncepcji planowania przestrzeni miejskich, wyraźnie zmierzających do zaprowadzenia formalnego porządku, by sukcesywnie redukować wizualny chaos (przestrzenną entropię), który był naturalnym następstwem czy skutkiem rozwijających się w sposób organiczny form miejskich. Oczywisty wydawał się więc fakt podporządkowania chaosu geometrycznym układom kompozycyjnym, dostrzegając w nich możliwości sprawnego przeprowadzania inwigilacji miejskich społeczności, dając tym samym podstawy do planowania urbanistyki strategicznej.

Idea w konfrontacji z Rzeczywistością stawiała się niejednokrotnie swoją własną karykaturą. Czynnikiem sprawczym zmian urbanistycznych były najczęściej stosunki społeczne i polityka. One wyznaczały kierunki przekształceń przestrzeni, one powoływały do życia nowe struktury lub doprowadzały do ruiny istniejące ukształtowanie przestrzeni. W każdym jednak przypadku zapisem idei miasta był i jest jego plan. Jest sprawą fascynującą odkrywanie ideowych warstw miasta ukrytych, a może zaklętych w ich geometrii, układach przestrzennych i meandrach historii rozwoju urbanistycznego⁴⁰.

Śmierć i życie wielkich miast Ameryki to zbiór tekstów Jane Jacobs opublikowany w 1961 roku, który okazał się jednym z fundamentalnych dzieł o architekturze i mieście, jakie opublikowano w XX wieku. Rozpoczęło walkę z radykalnymi ideami Le Corbusiera, a co za tym idzie – również z modernistyczną urbanistyką, z dominacją blokowisk i centrów handlowych, parkingów i tras szybkiego ruchu, jednocześnie przedstawiające konkretne rozwiązania zmierzające do regeneracji miast, sprzyjając naturalnemu i harmonijnemu rozwojowi także ich mieszkańców. „Urządzając miasta, tak jak w innych działaniach, potrzebujemy sztuki, aby pomogła nam zrozumieć życie, aby pokazała nam znaczenia, aby oświeciła związek między naszym życiem a życiem poza nami. Być może najbardziej potrzebujemy sztuki, by upewniła nas w naszym człowieczeństwie. Mimo że sztuka i życie są ze sobą splecione, nie są jednak tożsame”⁴¹.

Na przełomie XX i XXI wieku zostały opracowane dwa istotne dokumenty: Carta Megaride (Neapol 1994), zawierająca podstawowe wytyczne do planowania współczesnych miast, oraz Nowa Karta Ateńska z podtytułem *Wizje miasta XXI wieku* (2003), która z kolei koryguje skutki zastosowania wytycznych zawartych w Karcie Ateńskiej CIAM z 1933 roku i wskazuje na konieczność przywrócenia zapomnianych wartości, takich jak skala miasta czy paradygmat spójności jego poszczególnych elementów. Od tego czasu rozwijane są alternatywne sposoby społecznego zrównoważonego współzamieszkiwania, typu *smart grow*, „nowy urbanizm”, czy *slow cities*,

⁴⁰ Z. Paszkowski, *Miasto idealne w perspektywie europejskiej i jego związku z urbanistyką współczesną*, Universitas, Kraków 2011, s. 9.

⁴¹ J. Jacobs, *Śmierć i życie wielkich miast Ameryki*, Fundacja Centrum Architektury, Warszawa 2014, s. 383.

negujące przede wszystkim deweloperski model przyspieszonego rozwoju urbanistycznego. Zainicjowano otwarcie się na refleksje humanistyczne, na badania miejskie zorientowane na problematykę zmysłów, która zyskała status paradygmatu w XXI wieku. Stąd też dążenie do **rewaloryzacji słuchania** – jako aktywności stanowiącej istotny składnik ekologicznej relacji człowieka z jego otoczeniem przestrzennym i kulturowym. Również koncepcja „estetyki poza estetyką” Wolfganga Welscha, powstała pod wpływem najnowszych technologii, zainspirowała do podejmowania rozważań nad problemem „funkcjonowania metafor wizualnych jako najbardziej adekwatnych reprezentacji procesów myślowych”.

Na tle tych refleksji zauważyć można, że pojęcie wzrokocentryzmu nie odnosi się jedynie do dominacji jednego zmysłu nad pozostałymi, lecz opisuje szerszy nurt refleksji (*sensory studies*), które otworzyły sztukę i humanistykę na zapomniane i w konsekwencji pomijane aspekty doświadczenia sensorycznego, zapośredniczanego przecież nie tylko przez wzrok, ale także, obok dotyku, węchu i smaku, przez słuch. W ten sposób doszło do poszerzenia pola poszukiwań badawczych, jako że nie można zrozumieć dźwięku w ramach jednej dyscypliny. Nadal dotyczy on urbanistyki z architekturą, nauk technicznych, historii z literaturą, stał się zasadniczą częścią sztuki i kultury, socjologii, nauk społecznych i humanistycznych. Dzisiaj badania dźwiękowe obejmują również geografię ludzką i *media by proces*, praktyki życia codziennego w mieście. Nabral charakteru wielozmysłowego, co poskutkowało pogłębionym uwrażliwieniem na jakość zamieszkiwanego środowiska.

Architektura słuchowa (*aural architecture*). Audytywna architektura wewnątrz

Steen Rasmussen⁴² zadaje pytanie, czy architekturę można słyszeć. Dźwięk porównuje do światła, które obiekty odbijają, ujawniając swe walory (**formę i materię**), pomimo że nim nie promieniują. Architekt wskazuje na analogiczne oddziaływanie dźwięku, który także odbijany od obiektu dopełnia wrażenie jego formy i materii. Doznań tych dostarczają nam przestrzenie i wnętrza w wymiarze różnorodnym, bo zależnym od ich formalnego ukształtowania, jak i substancjalnej zawartości. Przestrzeni wraz z jej obiektami doświadczamy zatem słuchowo. Poprzez słyszalne, charakterystyczne dla nich dźwięki, w wyniku odbieranych efektów akustycznych dające wrażenie długości budowli, rodzaje powierzchni rozbrzmiewających dźwiękami rozmaitych czasów i historii, cylindryczności formy, grubość murów – stają się potężnymi instrumentami, na których nauczono się grać – „zgromadzeni [w Bazylice Świętego Marka] słyszeli nie tylko dwie orkiestry, słyszeli

⁴² S. Rasmussen, *Odczuwanie architektury*, Murator, Warszawa 1999, s. 224.

także dwa przekryte kopułami pomieszczenia, z których jedno przemawiało srebrnymi tonami, zaś drugie odpowiadało potężnym spiżem”⁴³. Rasmussen powołuje się na Hope’a Bagenala⁴⁴, który dowodzi jednoznacznie, że wykonywana dzisiaj w katedrze westminsterskiej muzyka polifoniczna bezpośrednio wynika z jej formy architektonicznej oraz „otwartych samogłosek języka łacińskiego”. Bagenal wykazał także zależności pomiędzy architekturą wnętrza kościoła Świętego Tomasza w Lipsku, jego gotycką strukturą budowlaną a tworzonymi przez organistę Jana Sebastiana Bacha kompozycjami. Tworzył on zapis swoich dzieł w kilku tonacjach z uwagi na „nieobecność tonu, czyli rejonu odpowiedzi w kościele”⁴⁵.



Biennale Architektury w Wenecji 2010, Olafur Eliasson, Your split second house, instalacja z wykorzystaniem światła, wody i dźwięku (fot. B Gibała-Kapecka).

⁴³ Tamże, s. 230.

⁴⁴ P.H.E. Bagenal – teoretyk architektury i akustyki, który wprowadził naukowe podejście do projektowania akustycznego budynków.

⁴⁵ S. Rasmussen, *Odczuwanie architektury*, dz. cyt., s. 231. We wnętrzach kościoła średniowiecznego dźwięk trwał od sześciu do ośmiu sekund, dzisiaj – od dwóch do pięciu.

Współcześnie to Barry Blesser i Linda-Ruth Salter, naukowcy i teoretycy **architektury słuchowej**, podnoszą kwestie konieczności świadomego i intencjonalnego kształtowania audiosfery rozpatrywanej w skali makro, czyli przede wszystkim w odniesieniu do zagospodarowania przestrzeni miejskiej, w planowaniu nowych inwestycji, bo – jak się okazuje – otaczająca nas dźwiękowa rzeczywistość nadal pozostaje poza obszarem zainteresowań urbanistów. Naukowcy dowodzą, iż projektując zawczasu pejzaż dźwiękowy poszczególnych miejsc, można ulepszać charakter przestrzeni i jej obiektów, i – co znaczące – że „akustyka danej przestrzeni modeluje w znacznym stopniu jej doświadczanie”. **Oznacza to, że odpowiedzialne kształtowanie przestrzeni do życia człowieka to planowanie w ujęciu holistycznym**, by dźwięk określonego obszaru ze swymi tłami i symboliką o charakterystycznym znaczeniu wraz z lokalną architekturą „wyrażały **tożsamość danej społeczności** do tego stopnia, iż zamieszkiwane tereny rozpoznawalne i charakteryzowane są za pomocą swych **pejzaży dźwiękowych**”. Amerykańscy naukowcy przetransponowali postulaty Schafera na płaszczyznę architektury, formułując w ten sposób rewerencje architektury słuchowej, zawierające powyższe wytyczne projektowe dla nowo powstających budynków wraz z przemyślanym planowaniem dźwiękowego charakteru ich otoczenia. Założeniem tej idei jest wzbudzanie na nowo świadomości audytywnego odbioru codziennego środowiska, a sama idea zrodziła się ze współczesnej konieczności sukcesywnej eliminacji narastającej gamy doznań akustycznych, którym w sposób od nas niezależny jesteśmy poddawani.

W naszych polskich realiach obecny proces projektowania wnętrz architektonicznych uwzględnia tylko projektowanie akustyczne w obrębie przestrzegania wymagań normowej **dźwiękoszczelności w tak zwanych „przegrodach budowlanych”**, a w praktyce ogranicza się tylko do tego. Aspekt słuchowy podnoszony przez architektów wnętrz przy projektowaniu najważniejszych przestrzeni do życia człowieka, jakimi są budynki wielorodzinne, z oczywistych ekonomicznych powodów w miarę w pełni realizowany jest dopiero na etapie wykończeniowym, kiedy można zastosować tylko połowiczne rozwiązania. **Najczęściej jednak dopiero po pewnym okresie użytkowania przestrzeni, obiektu czy wnętrza, z powodów występujących objawów psychosomatycznych i na skutek rozpoznanych przyczyn, takich jak rozdrażnienie, uczucie niepokoju przedłużający się stan negacji**, użytkownicy odkrywają niechęć do przebywania w danej przestrzeni i korzystania z niej, w konsekwencji zaburzeniu ulegają relacje międzyludzkie.

Zupełnie pomija się niestety proces oddziaływania dźwięków w wymiarze psychologicznym czy też psychofizycznym, ponieważ wymaga on w znacznym stopniu zindywidualizowania prac

projektowych. Takie usankcjonowane społecznie podejście redukcyjne sprawia, że narastający architektoniczny autyzm zakorzenia się w naszej wspólnej rzeczywistości, tym samym pozbawiając architekturę jednego z jej najważniejszych zadań – dawania człowiekowi poczucia bezpieczeństwa, egzystencjalnego oparcia w świecie. Należy jednak przeanalizować problem od strony liberalnie rozumianego prawa do prywatności – „wolność Tomku w swoim domku”⁴⁶ – **przywileju**, choć regulowanego, to jednak przyzwalającego na robienie hałasu w obrębie własnego mieszkania czy domu. Już w XIX wieku odbiór wszelkich bodźców, w tym i dźwięk, uznano za odczucia na miarę indywidualnych, jak rzeczy indywidualne, wobec których trudno stosować obiektywne miary.

Przeprowadzone przez Karen Bijsterveld i Emily Thompson w ramach angielskiego ustawodawstwa badania na temat hałasu, i w konsekwencji rodzących się na jego tle konfliktów, wykazały, że są one mocno naznaczone społecznymi realiami, do tego stopnia, że odzwierciedlają podziały międzyklasowe, i ostateczne regulowania dotyczące włączania go i wyłączenia z dziedzin życia codziennego, czyli próby „zdyscyplinowania” dźwięku czy też skanalizowania go, pozostawiono lokalnym społecznościom, czyli oddolnym wspólnotowym regulacjom.

Środowisko akustyczne w perspektywie transdyscyplinarnej

Interdyscyplinarność jest tu konieczna z uwagi na fakt, iż w tak zwanej kulturze wizualnej zapomina się o przestrzeni publicznej, a wraz z nią o współlistniejącej, szczególnie wizualnej, architekturze i architekturze wnętrz, czyli o sztukach projektowych! Wydawałoby się, że John Cage w 1952 roku performansem *4'33"*, a James Graham Ballard w 1959 roku opowiadaniem *Wymiatacz dźwięków* ponownie otworzyli przestrzeń sztuki dla dźwięku w ujęciu szerokiego spektrum oddziaływania jako coś, co nieuchwytnie, ale dające poczucie czasu i przestrzeni, choć ukryte wewnątrz naszych umysłów. Tym, co na zewnątrz, zajął się prawie równolegle, bo na przełomie lat 60. i 70. XX wieku Raymond Murray Schafer, który rozpoczął przedsięwzięcie Pejzażu Dźwiękowego Świata nowatorskim działaniem z zakresu ekologii dźwięku. W przypadku muzykologii, medycyny, filozofii, później akustyki i teorii kina, można powiedzieć, że refleksje powstają od zarania dziejów, jednak teoretycy studiów nad dźwiękiem są zdania, iż spektrum odniesień jest zdeintegrowane i w konsekwencji rozparcelowane. **Dlatego też tak istotne jest pogłębienie zrozumienia dźwięku z interdyscyplinarnego punktu widzenia kwestii związanych z szeroko ujętą wielowymiarową**

⁴⁶ A. Fredro, *Paweł i Gawęł* – wierszowana bajka.

przestrzenią, architekturą⁴⁷ i sztukami projektowymi, a także prezentowanie toczących się na polu przestrzeni publicznych wewnątrz otwartych i zamkniętych architektonicznych refleksji nad słuchaniem ich samych, również zawartych w nich obiektów z uwzględnieniem społecznych aspektów tych zjawisk. Dźwięk, przenikając i wypełniając przestrzeń i architekturę, niekoniecznie w sposób zorganizowany – zadany, stanowi ich integralny, wręcz tożsamy element, jednocześnie definiuje i staje się oczywistym nośnikiem relacji społecznych, tak na polu prywatnym, jak i w sferze publicznej.

Czynione starania zasadniczo mają na celu odwoływanie się do świadomego wytwarzania wokół należytej fonosfery, co oznacza planowe zarządzanie falami dźwiękowymi. Należy podkreślić, że rozpoznania i analizy prowadzone są w obie strony. Podczas interpretacji przestrzeni i architektury, z jej strukturą wewnątrz, za pomocą właściwości dźwięku również i dźwięk zostaje ukazany z nowej perspektywy wraz z towarzyszącą jej refleksją naukową, na przykład pod kątem performatywnego charakteru, tak znamienego aspektu współczesnej rzeczywistości w jej różnych odmianach kulturowych. Z punktu widzenia projektantów przestrzeni i jej wewnątrz dźwięk poprzez praktykowanie pogłębionego słuchania staje się narzędziem twórczego poznawania, analizowania i kreowania nowych wartości formalnych, estetycznych, i – co za tym idzie – komfortu psychicznego użytkownika, odbiorcy czy uczestnika. Może być zatem metodą badawczą, w której tkwi twórczy potencjał do inicjowania owych zmian jakościowych w sposobach doświadczania i konceptualizacji przestrzeni i miejsc. To, co istotnego wnosi praktyka pogłębionego słuchania do procesu badawczego, to „wrażliwość samego badacza, i to, co najistotniejsze, to to, że przyczynia się do rozumienia roli znaczenia jego refleksyjności w procesie wytwarzania wiedzy”⁴⁸. Ta forma autorefleksji zwana **autoetnografią** prowadzi bezpośrednio do etnografii performatywnej, **podejścia metodologicznego**, jednego z nielicznych typów badań opartych na sztuce (*art-based research*), w którym istotną rolę odgrywają nie tylko działania związane ze zbieraniem danych, ale także sposób ich prezentacji w formie artystycznych przekazów, na przykład takich jak instalacja, obraz, poezja, pieśń, rysunek wizualizacja, film czy projekt.

⁴⁷ Architekci zajmujący się problematyką dźwięku to między innymi Georges Teyssot, Steen Eiler Rasmussen, Klaus Schuwerk, Bernhard Leitner, Buckminster Fuller czy Juhani Pallasmaa.

⁴⁸ A. Kacperczyk, *Autoetnografia – technika, metoda, nowy paradygmat? O metodologicznym statusie autoetnografii*, „Przegląd Socjologii Jakościowej”, 2014, nr 10/3, s. 32–75.

Tranquility Rating (TR) – ustalanie „oceny spokoju” środowiska

Na co dzień dźwięki wraz z funkcjami kontekstowymi i walorami wizualnymi regulują naszą obecność w przestrzeni. Informują, nakazują, ostrzegają nakłaniają, pozwalają, przywodzą na myśl, utożsamiają z miejscem, by w pełni je zrozumieć. Ich repertuar nieustannie się poszerza. Przestrzeń, miasto i miejsce pamiętamy poprzez obrazy. Charakterystyczne, im przypisane od-głosy opowiadają nam swoje dawne i codzienne historie, mówią własnymi głosami. Rozpoznane stają się konieczne i przydatne, lokalizując, dają nam poczucie bezpieczeństwa i spokoju. Filozofia obejmująca twórców projektantów WELL Building Standard, wyrażona przez system certyfikacji stworzony przez IWBI™ International WELL Building Institute™, skupia się na aspektach mających konkretne znaczenie dla zdrowia, komfortu i świadomości użytkowników. Badania i regulacje podejmowane są w odniesieniu do funkcji zgrupowanych w dziesięciu kategoriach, wyznaczając warunki konieczne i opcjonalne: Powietrze, Woda, Odżywianie, Światło, Ruch, Komfort termiczny, Akustyka, Materiały, Umysł oraz Społeczność. Jest to pierwszy system, który skupia się wyłącznie na zdrowiu i samopoczuciu użytkowników przestrzeni architektonicznych. Oparty jest na założeniu, że fizyczne otoczenie wpływa w istotny sposób na ludzi, wspiera zdrowie, produktywność i samopoczucie użytkowników, co poparte jest licznymi naukowymi i medycznymi badaniami analizującymi ten związek. Certyfikacja jest potwierdzeniem, że sposób projektowania ich przestrzeni promuje zdrowie i dobre samopoczucie⁴⁹.

⁴⁹ <https://plgbc.org.pl/szkolenia-well/> [dostęp: 26.12.2018].

BIBLIOGRAFIA

J.G. Ballard, Wymiatacz dźwięku, przeł. Z. Uhrynowska-Hanasz, <http://robwal.cba.pl/ksiazki/Ballard%20-Wymiatacz%20Dzwieku.htm> [dostęp: 2.12.2019].

Bernat S., *Rewitalizacja akustyczna uzdrowisk w Polsce*, „Problemy Rozwoju Miast. Kwartalnik Naukowy Instytutu Rozwoju Miast”, R. 13, 2016, z. 3, s. 45–56.

Bernat S., *Wizualizacja dźwięku w krajobrazie na mapach „dźwiękowych”. Visualising Sound in Landscape on Sound Maps*, „Prace Komisji Krajobrazu Kulturowego. Dissertations of Cultural Landscape Commission”, 2015, nr 28, s. 81–97.

Dennett D., *Dźwignie wyobraźni i inne narzędzia do myślenia*, Copernicus Center, Kraków 2015.

Furmanek W., *Ogólna charakterystyka przemian cywilizacyjnych*. „Dydaktyka Informatyki”, 2004, nr 1, s. 17–27.

Jacobs J., *Śmierć i życie wielkich miast Ameryki*, Fundacja Centrum Architektury, Warszawa 2014, s. 383.

Janikowska A., Krakowiak K., Kłosak A. (red.), *Słuchawy. Projektowanie dla ucha*, Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2009.

Janikowska A., *Audiosfera*, „Koncepcje – Badania – Praktyki”, 2016, nr 2 (4).

Jenny H., *Cymatics. A Study of Wave Phenomena and Vibration*, vol. 1: *The Structure and Dynamics of Waves and Vibrations*, 1967; vol. 2: *Wave Phenomena, Vibrational Effects and Harmonic Oscillations with their Structure, Kinetics and Dynamics*, 1974, <https://issuu.com/derekwillstar/docs/146864544-hans-jenny-cymatics> [dostęp: 12.05.2019]

Juskowiak P., *Przestrzenie wspólnoty. Filozofia wspólnotowości w perspektywie badań nad miastem postindustrialnym*, „Monografie Wydziału Nauk Społecznych UAM”, Poznań 2015.

Kacperczyk A., *Autoetnografia – technika, metoda, nowy paradygmat? O metodologicznym statusie autoetnografii*, „Przegląd Socjologii Jakościowej”, 2014, nr 10/3, s. 32–75.

Kijaczko S., *Krytyka języka nauki i metafizyka „języka świata” w immaterializmie George’a Berkeleya*, „Archiwum Historii Filozofii i Myśli Społecznej”, t. 37, 1992.

Löw M., *Socjologia przestrzeni*, WUW, Warszawa 2018.

Michnik A., *Współczesne nurty sound studies – wprowadzenie. Prezentacja z Audioriver Lab 2018*, <http://glissando.pl/aktualnosci/wspolczesne-nurty-sound-studies-wprowadzenie-prezentacja-z-audioriver-lab-2018> [dostęp: 29.05.2019].

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

Paszkowski Z., *Miasto idealne w perspektywie europejskiej i jego związku z urbanistyką współczesną*, Universitas, Kraków 2011, s. 9.

Przesmycka N., *Metody kreowania tymczasowych przestrzeni publicznych*, „Teka Komisji Architektury, Urbanistyki i Studiów Krajobrazowych O.L. PAN”, 2015, t. 4.

Rasmussen S., *Odczuwanie architektury*, Murator, Warszawa 1999.

Sikora P., *Locke’owskie pojmowanie przestrzeni a treść percepcji*, „Analiza i Egzystencja”, 2012, nr 17.

Wąs C., *Znana czy nieznana? Kontrowersje wokół interpretacji kaplicy w Ronchamp*. „Quart”, 2011, nr 1 (19).

Welsch W., *Estetyka poza estetyką. O nową postać estetyki*, Universitas, Kraków 2005.

Winkler J., *Space, Sound and Time. A choice of articles by Justin Winkler in Soundscape Studies and Aesthetics of Environment 1990–2003*, Basel 2004.

Zimpel J., *Praktyka pogłębionego słuchania w badaniach miejskich*, „Koncepcje – Badania – Praktyki”, 2015, nr 2.

http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.desklight-2c13ad67-619c-4d5b-a15f-ae93df63a649/c/Audiosfera_2_2015_Jadwiga_Zimpel.pdf [dostęp: 11.05.2019].

<https://journals.openedition.org/transposition/1580>, „Nowe możliwości słuchania”. *Kultura sensoryczna w erze cyfrowej i trwałość utopii*, wywiad z Michaelem Bullem, Violeta Nigro Giunta et Nicolò Palazzetti [dostęp: 21.02.2019].

http://bazhum.muzhp.pl/media//files/Dydaktyka_Informatyki-r2004-t1-s17-27.pdf, W. Furmanek, *Ogólna charakterystyka przemian cywilizacyjnych* [dostęp: 17.06.2019].

http://yadda.icm.edu.pl/yadda/element/bwmeta1.element.baztech-86b36b5e-bf81-40bd-9a67-71c4ca5c178a/c/PKKK_2015_28-6.pdf, S. Bernat, *Wizualizacja dźwięku w krajobrazie na mapach „dźwiękowych”* [dostęp: 12.03.2019].

http://pracownia.audiosfery.uni.wroc.pl/wp-content/uploads/2017/08/Audiosfera-2-2016_Janikowska2.pdf [dostęp: 25.03.2019].

<http://glissando.pl/aktualnosci/poza-ekspozycje-dzwieku-w-poszukiwaniu-nowych-frontow-audialnego-wystawiennictwa-wokol-projektu-niewyczerpalnosc/> [dostęp: 8.05.2019].

http://quart.uni.wroc.pl/archiwum/2011/19/quart19_Was.pdf [dostęp: 4.05.2019].

<http://festiwal.sanatoriumdzwieku.pl/pl/program/sanatory17/> [dostęp: 12.03.2019].

<http://festiwal.sanatoriumdzwieku.pl/pl/program/sanatory17> [dostęp: 5.05.2019].

<https://magazynsum.pl/dzwiek-plynacych-informacji/> [dostęp: 6.03.2019].

<https://nowosci.com.pl/jaskiniowe-rytualy/ar/11096582> [dostęp: 6.05.2010].

<https://fizyka.umk.pl/~duch/Wyklady/Kog1/B11-swiadomosc.htm> [dostęp: 12.01.2019].

<https://www.researchcatalogue.net/view/251049/251050> [dostęp: 1.06.2019].

http://www.fizykon.org/drgania_fale/fale_co_to_jest_fala.htm [dostęp: 16.06.2019].

<http://yadda.icm.edu.pl/baztech/element/bwmeta1.element.baztech-0c260409-9688-4d15-9546-9380c14c5076/c/Lipowczan.pdf> [dostęp: 4.05.2019].

<http://www.sztuka-wnetrza.pl/5283/artukul/akustyka-wnetrz-na-co-zwrocic-uwage> [dostęp: 28.12.2018].

<https://www.tvp.info/41375915/w-mozgu-odkryto-nowy-rodzaj-komunikacji-miedzy-neuronami> [dostęp: 8.03.2019].

<https://www.tvp.info/41375915/w-mozgu-odkryto-nowy-rodzaj-komunikacji-miedzy-neuronami> [dostęp: 12.06.2019].

<http://www.nutao.pl/2017/07/31/masaru-emoto-i-jego-eksperymenty-z-woda> [dostęp: 17.05.2019].

<http://www.nutao.pl/2017/09/24/cymatyka-cos-wiecej-niz-tylko-muzyka> – Figury Chladniego [dostęp: 7.05.2019].

<http://www.nutao.pl/2017/09/24/cymatyka-cos-wiecej-niz-tylko-muzyka/> [dostęp: 23.04.2019].

<https://plgbc.org.pl/szkolenia-well/> [dostęp: 26.12.2018].

<https://sjp.pwn.pl/sjp/obiekt;2491478.html> [dostęp: 22.06.2019].

<http://tekstydrugie.pl/auth/dipesh-chakrabarty/> [dostęp: 28.06.2019].

<http://sady.up.krakow.pl/antfil.locke.rozwazania.htm#locke2.12> [dostęp: 23.05.2019].

http://www.iacsa.eu/jw/winkler_space-sound-time_10-09-19.pdf, Space, Sound and Time A choice of articles by Justin Winkler in Soundscape Studies and Aesthetics of Environment 1990-2005 in: Contemporary Aesthetics Vol. 3, June 22, 2005./ [dostęp: 14.04.2019].



inAW Journal

Multidisciplinary Academic Magazine

DOMINIKA SOBOLEWSKA

KLASTRY JAKO JEDNA Z KLUCZOWYCH KONCEPCJI ARCHITEKTONICZNYCH EXPO 2015

Procesy badawcze i praktyka designu
kolaboracyjnego

ŹRÓDŁO:

PUBLICSPACE RE/IN/VENTING, red. B. Gibała-Kaceka, Kraków 2018.

ABSTRAKT

Poniższy Artykuł przedstawia innowacyjny koncept środowiska wystawienniczego, tzw. Klastra zrodzonego w kontekście Wystawy Światowej Expo Milano 2015. Rozważania koncentrują się nie tylko na oryginalności modelu architektonicznego, ale również na specyficznym przebiegu jego opracowywania. Kolejno opisane zostały: idea i definicja pawilonów klastrowych, organizacja przestrzeni architektonicznej, kolaboracyjne procesy projektowe, a także współczesne teorie, odnoszące się do istotnych dla dzisiejszego projektowania zjawisk o charakterze socjokulturowym. Celem artykułu jest świadome zestawienie praktyk projektowych, przeprowadzonych w związku z opracowaniem konceptu Klastrow z aktualnymi trendami kulturowymi oraz nowymi paradygmatami projektowania.

SŁOWA KLUCZE

Klaster ; Joint pavilion ; Wystawa światowa ; Expo ; Milano ; Collaborative Design ; Dizajn kolaboracyjny ; Multidyscyplinarność ; Pawilon ; Temat ; Model ; Proces ; Politecnico di Milano ; Politechnika w Mediolanie ; Badania ; Cluster International Workshop ; Projektowanie ; Technologia ; Projektowanie zintegrowane ; Inżynieria współbieżna ; Krebsowy Cykl Kreatywności ; Cykl Krebsa ; Trawienie intelektualne ; Paradygmat ; Luisa Collina ; Carlo Cracco ; Buckminster Fuller ; Matteo Gatto ; Walter Gropius ; Marti Guixé ; Kengo Kuma ; Stefano Mirti ; Neri Oxman ; Michael Radtke ; Davide Rampello

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Wydawca: Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Wydział Architektury Wnętrz

Redakcja: prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, mgr Marika Wato

Opracowanie graficzne: Marika Wato

Czasopismo "inAW Journal" powstało dzięki dofinansowaniu w ramach Projektu "Projektowanie Przyszłości - Program Rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018 - 2022"



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



dr hab. Dominika Sobolewska

Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu

Klastry jako jedna z kluczowych koncepcji architektonicznych EXPO 2015

Procesy badawcze i praktyka designu kolaboracyjnego

ŹRÓDŁO:

PUBLICSPACE RE/IN/VENTING, red. B. Gibała-Kaceka, Kraków 2018.

Idea i definicja	2
Model organizacji przestrzeni architektonicznej w klastrach	5
Geneza powstawania klastrów – procesy projektowe na platformie designu kolaboracyjnego	8
Klastry a współczesne zjawiska cywilizacyjno-kulturowe oraz nowe paradygmaty projektowania	11

Idea i definicja

Klaster (od. ang. *Cluster* – zgęstek¹) to zgrupowanie przestrzenne lub powiązanie systemowe mniejszych obiektów w jeden większy. W kontekście Expo 2015 jest to z jednej strony nowatorski model wielofunkcyjnego środowiska architektonicznego, umożliwiający wielopłaszczyznową promocję i zaangażowanie krajów uczestniczących, z drugiej zaś efekt innowacyjnego procesu projektowego, tzw. *collaborative design*, angażującego w procesy kreacyjne grupy podmiotów wywodzących się z różnych dziedzin.

Klaster traktowany jako nowy model partycypacji w Expo to hybryda zrodzona na gruncie dwóch potrzeb Wystawy Światowej z 2015 r.:

¹<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/cluster>

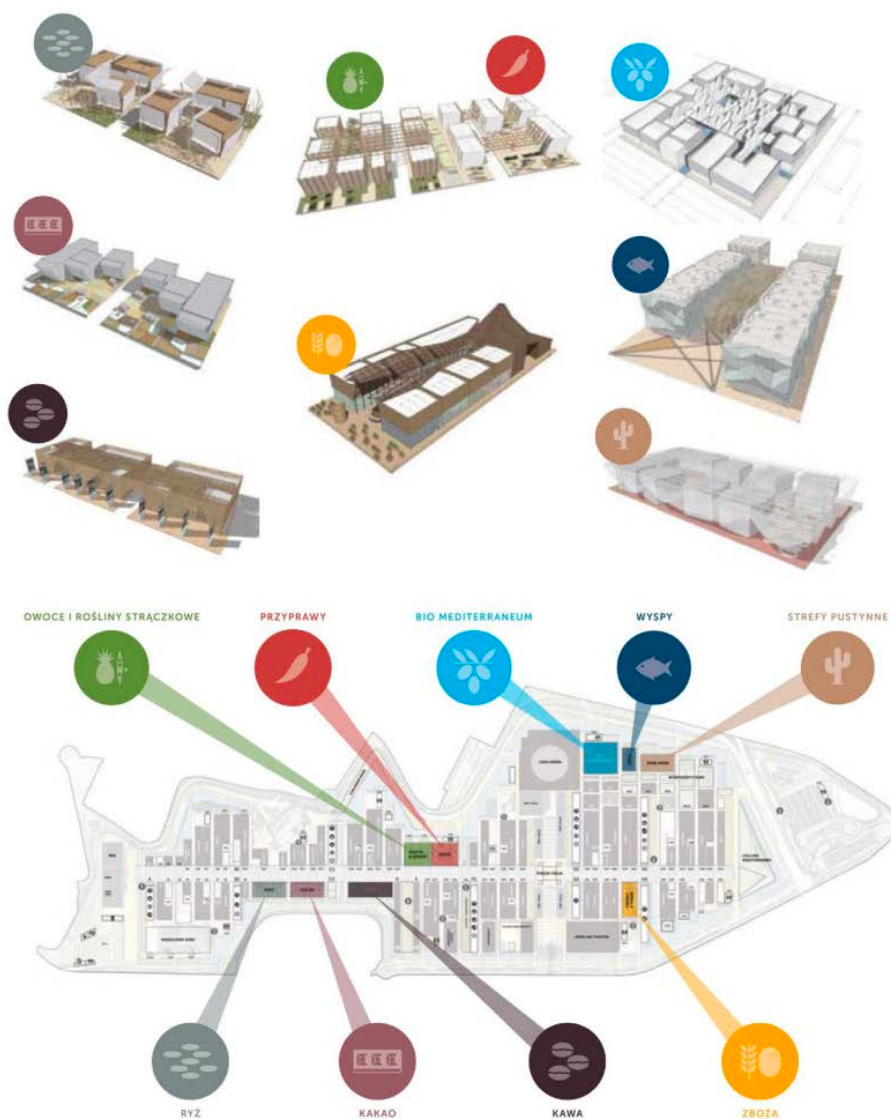
- zorganizowanie przestrzeni dla krajów, które z różnych powodów (głównie finansowych) nie mogą pozwolić sobie na *self built pavilion* – rozwiązanie alternatywne wobec *joint pavilion*,
- rozwinięcie i uwypuklenie linii tematycznej Expo 2015: „Pokarm dla planety, energia dla życia” (dzięki tematyce poszczególnych klastrow).

Klaster opracowany w ramach Expo 2015 to obszar promocji krajów biedniejszych, które na dotychczasowych edycjach Wystawy Światowej albo nie miały szansy zaistnieć, albo – jak to było w przypadku Expo 2012 w Szanghaju – prezentowane były w jednym, mało reprezentacyjnym pawilonie, tzw. *joint pavilion*. Organizatorzy edycji mediolańskiej, starając się wyciągać wnioski z błędów swoich poprzedników oraz wychodząc naprzeciw globalnej problematyce wystawy, postanowili zaprojektować przestrzeń, która w atrakcyjny sposób wyeksponuje państwa słabiej rozwijające się, mające jednak znaczący wpływ na gospodarkę światową oraz równowagę ekologiczną naszego globu.

Zwornikami spajającymi tę ideę miały być wątki tematyczne nadane poszczególnym jednostkom klastrowym, opracowane dzięki współpracy Expo S.A. z Wydziałem Rolnictwa Università degli Studi di Milano. Wyodrębniony w tym celu komitet naukowy, podążając za duchem Wystawy Światowej 2015, zgodnie z którym wszelkie inicjatywy budowane były wokół hasła przewodniego², wygenerował dziewięć tematów: „Ryż”, „Kakao”, „Kawa”, „Zboża i bulwy”, „Owoce i warzywa”, „Przyprawy”, „Bio Mediterraneo”, „Wyspy” i „Strefy pustynne”.

Gospodarze klastrow zgrupowani zostali na kanwie hasła odwołującego się do produkowanej przez nich żywności, interpretowanej tutaj jako „energia dla życia”. W ten sposób na jednym obszarze tematycznym zjednoczone zostały kraje różniące się pod względem kulturowym czy położenia geograficznego. Problematykę klastrow podzielić można na dwie grupy. Pierwsza, odnosząca się do globalnego wyżywienia planety, poruszając również kwestie kulturowe, gromadzi następujące tematy: „Ryż”, „Zboża i bulwy”, „Owoce i warzywa”, „Przyprawy”, „Kawa” i „Kakao”. Druga, wskazująca na specyficzne środowiska klimatyczne Ziemi, zawiera tematy: „Bio Mediterraneo” (rozumiane jako klimat bio-śródziemnomorski), „Wyspy” oraz „Strefy pustynne”.

² Temat odgrywał pierwszorzędą rolę w Expo 2015. Najlepszym tego świadectwem jest fakt powołania przez Expo S.A. Wydziału do Spraw Tematycznych (DTS) oraz opracowanie Przewodnika tematycznego (Theme Guide) dla krajów uczestniczących. Cluster pavilions



Idea fabuły wplecionej w konstrukcję artefaktów architektonicznych była główną dominantą Expo 2015, dlatego bez problemu znalazła swoje miejsce również w przestrzeniach klastrowych.

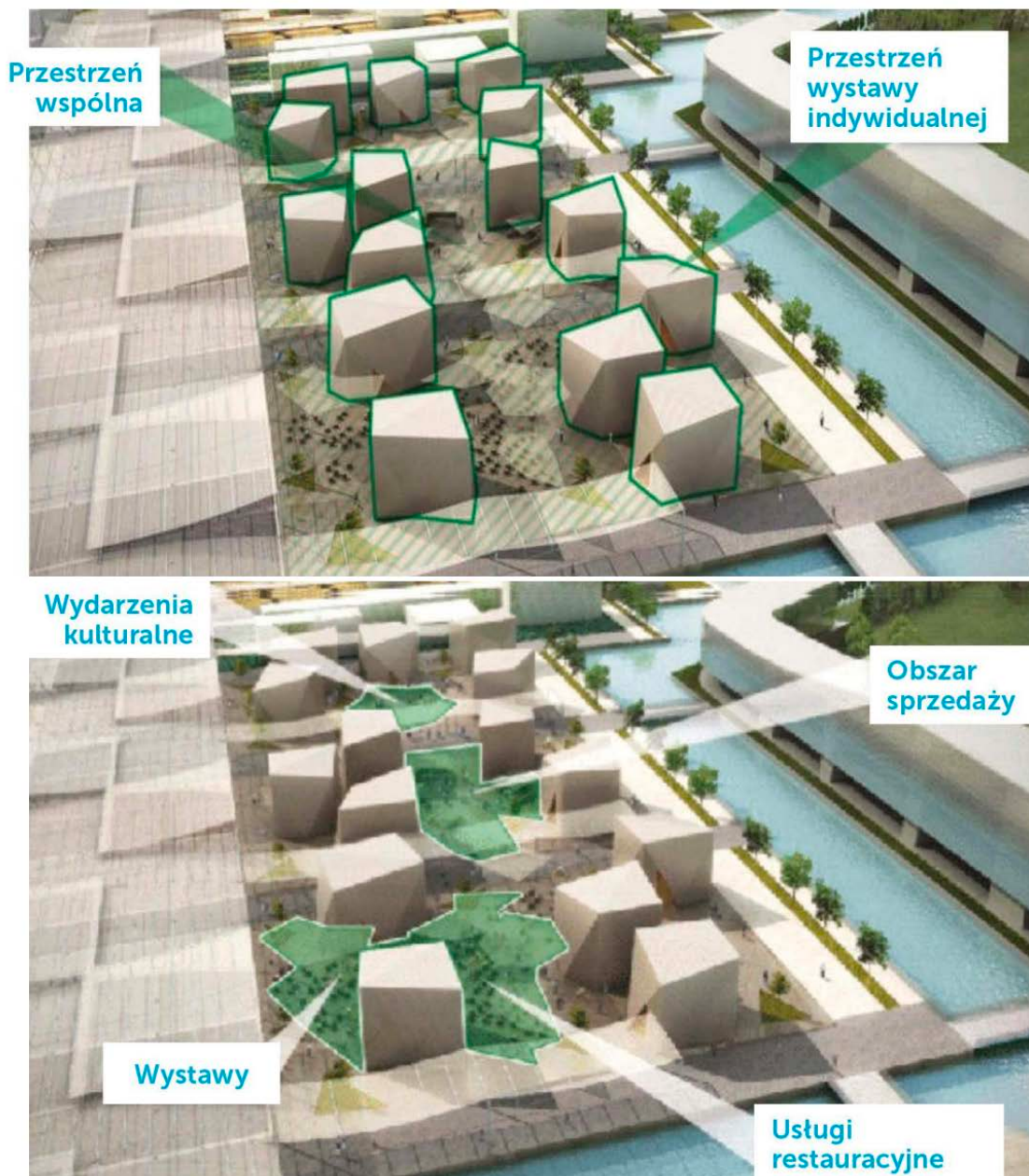
Stając się punktem odniesienia dla prowadzonych na szeroką skalę działań promocyjnych, była też siłą sprawczą dla wszelkich zabiegów kreatywnych i decyzji projektowych, czego dowodem są śmiałe realizacje architektoniczne poszczególnych klastrów



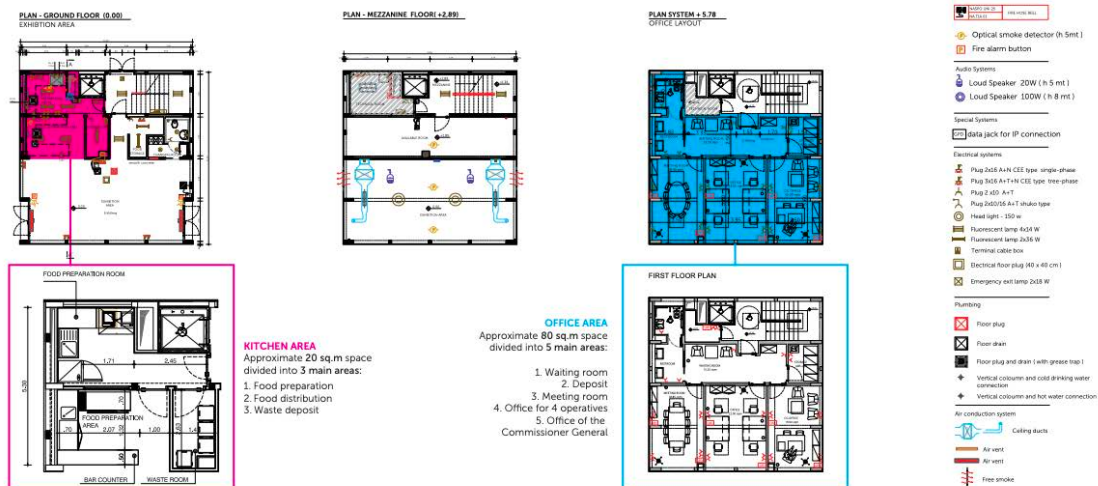
Model organizacji przestrzeni architektonicznej w klastrach

KLASTER Expo 2015 to strefa architektoniczna skupiająca pawilony o charakterze modułowym dedykowane krajom, które związane są bezpośrednio z motywem przewodnim danego klastra. Inspiracją do zorganizowania przestrzeni był model budownictwa socjalnego – osiedla z dobrze zorganizowanym obszarem wspólnym, gdzie mieszkańcy mają możliwość organizowania różnych aktywności. Architektoniczny model klastrów oferował krajom uczestniczącym duże możliwości w zakresie autopromocji. Największe pole manewru partycypant zyskiwał w wewnętrznej strefie własnego pawilonu, gdzie oprócz przestrzeni na wystawę indywidualną (ok. 60 m²) znajdowała się też strefa degustacyjno-restauracyjna (20 m²) oraz biurowa (80 m²).

Ponadto do dyspozycji uczestników (w obrębie szeroko rozumianej przestrzeni wspólnej) pozostawał szereg obszarów o najróżniejszych funkcjach, w tym strefy promocyjno-komercyjne, restauracyjne, relaksu, wydarzeń kulturalnych oraz wystaw.



CLUSTER: UNIT T1B
Office and kitchen areas



Wykres liniowy ilustrujący poszczególne etapy projektu klastrow ze wskazaniem (na niebiesko) procesów odpowiedzialnych za deklinację wystaw tematycznych dla przestrzeni wspólnych klastrow

DEFINICJA KONCEPTU KLASTROW
We współpracy z Wydziałem Rolnictwa Uniwersytetu Mediolańskiego

MIĘDZYNARODOWY WARSZTAT KLASTROW
Opracowanie architektonicznego modelu klastrow we współpracy z PoliMi oraz z 18 uniwersytetami z całego świata

GRUPY ROBOCZE 2012-2013
Określenie zaangażowania krajów uczestniczących oraz dalszy rozwój konceptu klastrow

DEFINICJA OBSZARU WSPÓLNEGO KLASTROW
Rozwój tematów poszczególnych klastrow oraz definicja przestrzeni wystawienniczej dla poszczególnych klastrow – we współpracy z 9 włoskimi uniwersytetami, Politechniką w Mediolanie i partnerami komercyjnymi

WARSZTATY mające na celu dalsze definiowanie charakteru wystaw klastrow w przestrzeni wspólnej, rozwój koncepcji projektowej oraz dokumentacji technicznej dla wystaw tematycznych przestrzeni wspólnej poszczególnych klastrow – we współpracy z 9 włoskimi uniwersytetami i grupami architektów z Politechniki w Mediolanie

FINALIZACJA PROJEKTU WYSTAW TEMATYCZNYCH PRZESTRZENI WSPÓLNEJ KLASTROW



Geneza powstawania klastrów – procesy projektowe na platformie designu kolaboracyjnego

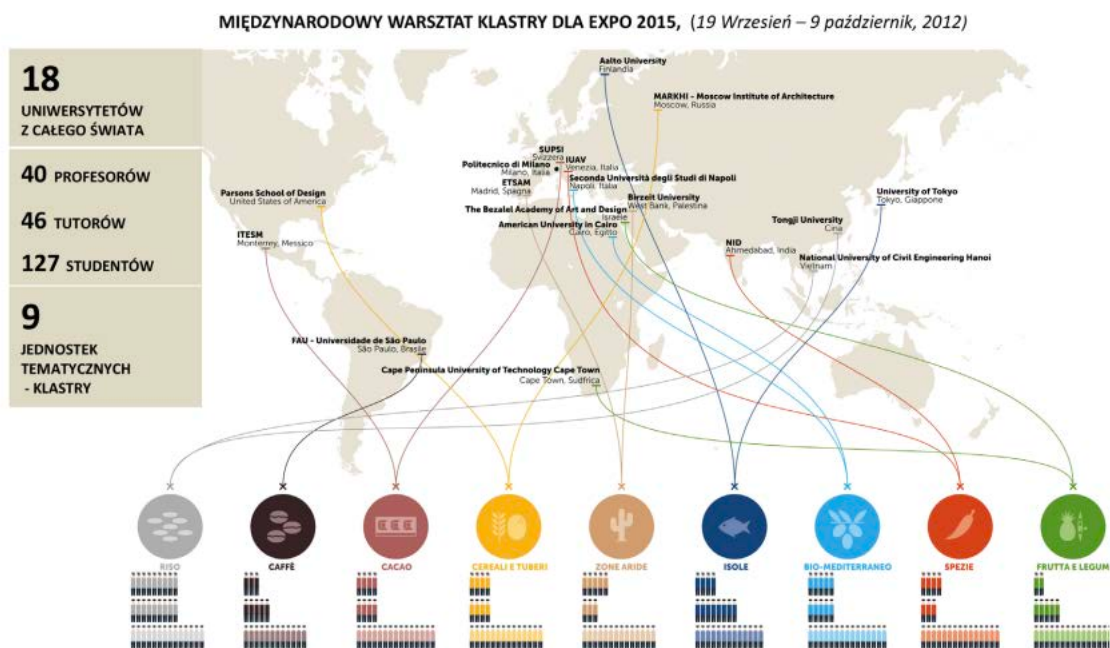
Zasada organizowania działań wokół budowy poszczególnych aspektów ideologiczno-funkcjonalnych poszczególnych jednostek klastrowych, czyli tzw. projektowanie projektowania od początku do końca, oparta została na pryncypiach designu kolaboracyjnego.

Collaborative design to pojęcie, które wyłoniło się na gruncie współczesnej teorii w związku z nowym pojmowaniem zadań projektowych. Paradygmat ten odnosi się zarówno do prowadzonych w tej materii badań, jak i wielokierunkowych strategii designerskich. Badania designu kolaboracyjnego wychodzą poza tradycyjne ramy pojmowania jego roli w kategoriach czysto technicznych, otwierając się na niekonwencjonalne metody obserwacji i kreacji nowych procesów projektowych. W kontekście akademickim oznacza to współpracę między badaczami reprezentującymi najróżniejsze dyscypliny, łączenie ich w tzw. zespoły badawcze oraz otwarcie na interakcję z wszelkiego rodzaju jednostkami zewnętrznymi.

Metodologię tę wykorzystali organizatorzy Expo 2015. Stawiając na eksperymentalny, wielopoziomowy scenariusz projektowy, zaangażowali tu nie tyle indywidualnych architektów, ile grupy studentów i nauczycieli architektury z całego świata. W tym celu, podejmując formalną współpracę z politechniką w Mediolanie, latem 2012 roku zorganizowali trzytygodniową szkołę letnią zrzeszającą 18 uniwersytetów z różnych zakątków świata, wybranych pod kątem nie tylko renomy, ale również geograficznego pokrewieństwa z tematyką klastrów.

Podczas warsztatów, w ramach idei wielokierunkowej wymiany kulturowej, doszło do „wymieszania” poszczególnych uczestników, w efekcie czego uformowano dziewięć zespołów projektowych mających w swoich strukturach studentów i nauczycieli różnych nacji, w tym prowadzących z Politechniki Mediolańskiej. W sumie było to około 200 uczestników (127 studentów, 40 profesorów i 46 innych prowadzących). Zadaniem wyodrębnionych grup projektowych, wspomaganych przez różnego rodzaju ekspertów (m.in. Marti Guixé, Kengo Kuma, Carlo Cracco, Davide Rampello, Michael Radtke, Stefano Mirti), było opracowanie koncepcji architektonicznych dla poszczególnych klastrów. W efekcie powstało 27 projektów (po 3 propozycje dla każdego klastra) prezentowanych następnie na Cluster International Workshop w dniach 10–12 października 2012 roku. W tym czasie międzynarodowe jury (złożone z profesorów i ekspertów architektury) w ramach konkursu wytypowało po jednym projekcie dla każdego klastra. Zwycięskie

koncepty zostały następnie poddane obróbce przez dziewięć zespołów architektów z Politecnico di Milano oraz Fiera di Milano.



27 konceptów architektonicznych
3 propozycje dla każdego klastra
Podczas międzynarodowego spotkania uczestników zostały wybrane ostateczne projekty



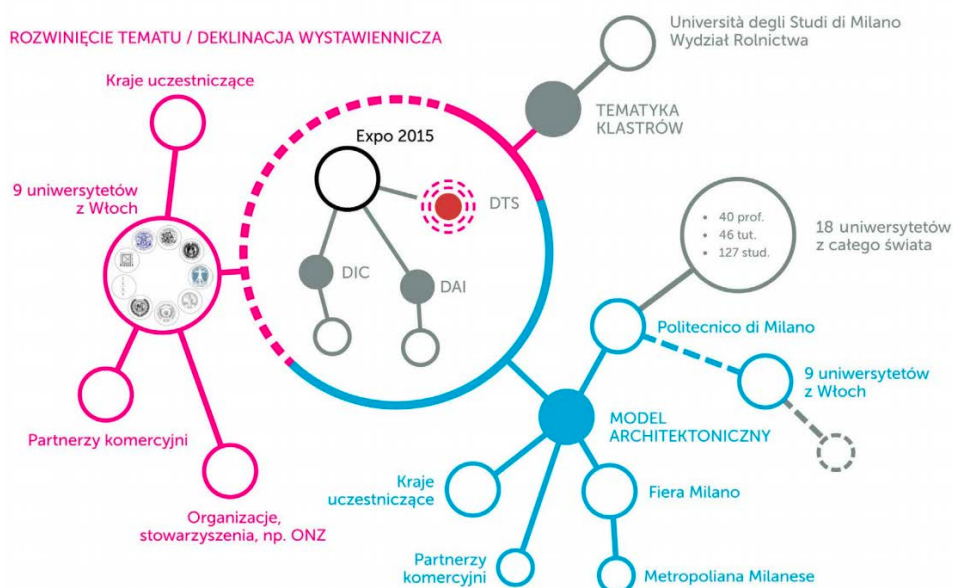
9 konceptów architektonicznych
wystaw tematycznych dla przestrzeni wspólnej każdego klastra

Od momentu zdefiniowania konceptu architektonicznego dla poszczególnych klastrow uwaga organizatorów skierowana została na zgłębianie poszczególnych problemów projektowych w obrębie przestrzeni wspólnej każdego z dziewięciu modułów (pawilony modułowe, przestrzeń wspólna).

Również i tym razem postawiono na multidyscyplinarną współpracę z jednostkami naukowymi. Znaczący udział miała tu Politechnika Mediolańska, która po zawarciu odpowiednich umów z Expo 2015 zobowiązała się dostarczyć personel niezbędny do koordynowania badań nad różnymi wątkami projektowymi klastrow. Uczelnia ogłosiła w tym celu konkurs pod kuratelą profesor Luisy Colliny na cztery stanowiska badawcze, każde o odmiennym profilu zadaniowym.

Zgodnie z dotychczasową metodologią organizacja wszelkich procesów opierała się na wytycznych designu kolaboracyjnego, przy czym konstelacja zespołów zadaniowych skupiała się wokół Wydziału ds. Tematycznych. DTS (Departament of the Thematic Spaces) pod kierownictwem Matteo Gatto pełnił tu rolę bufora, moderatora wszelkich procesów kreatywnych.

Za stronę merytoryczną badań odpowiedzialne były grupy badaczy z dziewięciu włoskich uniwersytetów, za techniczną – zespoły architektów z Politechniki Mediolańskiej (po jednym dla każdego klastra). Dodatkowe jednostki zaangażowane w projekt to kraje uczestniczące reprezentowane przez Wydział ds. Międzynarodowych (Departament od International Affairs- DAI), Fiera di Milano, różnego rodzaju stowarzyszenia (np. ONZ) oraz partnerzy komercyjni poszczególnych klastrow (np. Illy).



Klastry a współczesne zjawiska cywilizacyjno-kulturowe oraz nowe paradygmaty projektowania

Naznaczona wieloetapową współpracą o charakterze multidyscyplinarnym metodologia projektowania klastrów może być traktowana jako wzorzec dobrych praktyk, studium przypadku dla kształtującej się definicji designu kolaboracyjnego. Analizy przyjętych tu procedur i mechanizmów projektowych prowadzą do współczesnych teorii opisujących istotne dla współczesnego projektowania zjawiska o charakterze socjokulturowym.

Tym, co charakteryzuje dzisiejsze czasy, jest powrót do greckiej *techne* identyfikowanej zarówno z rzemiosłem, sztuką, techniką, jak i samą umiejętnością³. Nie jest to bynajmniej tendencja ostatnich lat, raczej wzmocniony intensywnym rozwojem cywilizacyjnym rezultat postulatów głoszonych już na początku XX wieku.

Jednym z inicjatorów przywrócenia dawnego charakteru *techne* był Walter Gropius. W swoim wykładzie z 1923 roku *Sztuka i technika: nowa jakość* zwrócił on uwagę na wartości, jakie płyną z syntezy sztuki, nauki i techniki⁴. Marzył on o wszechobecnej estetycznej funkcjonalności dla wielu użytkowników. To właśnie za sprawą osiągnięć Bauhausu zrodziły się próby multidyscyplinarnego podejścia do nauczania, gdzie design miał uzyskać status działania artystycznego⁵.

Dziś wpływ technologii na sztukę i projektowanie jest jeszcze silniejszy i bardziej oczywisty. Zapoczątkowany w latach sześćdziesiątych, stworzył solidne podwaliny pod narodziny tzw. nowego renesansu. Wszechobecne występowanie internetowych platform komunikacyjnych, prostszych rozwiązań technologicznych wraz z towarzyszącym im oprogramowaniem daje nowe pole manewru, jeśli chodzi o działania kreatywne. Stąd nowe paradygmaty projektowania, jak chociażby **projektowanie zintegrowane** czy **inżynieria współbieżna**. Metodologia ta, nastawiona na optymalizację rozwiązań przy jednoczesnym obniżeniu kosztów produkcyjno-eksploatacyjnych, choć różni się nieco od eksperymentalno-badawczego designu kolaboracyjnego, również bazuje na multidyscyplinarnej pracy zespołowej.

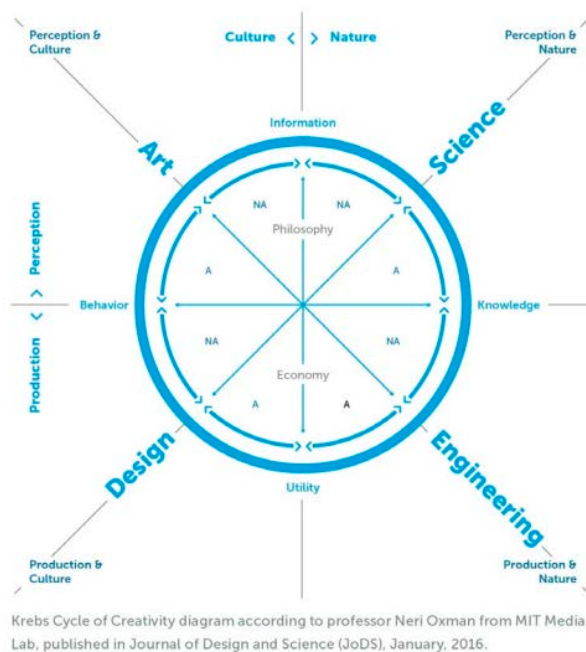
³ K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, [w:] *Kody McLuhana. Topografia nowych mediów*, red. A. Maj, M. Dery-Nowakowski, Wydawnictwo Naukowe ExMachina, Katowice 2009, s. 24.

⁴ M. Oslislo, *Old and New Dreams*, [w:] *Kody McLuhana...*, dz. cyt., s. 230.

⁵ K. Krzysztofek, *Zdekodowane kody*, dz. cyt., s. 25.

Projektowanie, sztuka, nauka oraz inżynieria zbliżają się do siebie, poszukując wspólnych obszarów. Nastawione na wielokierunkową współpracę konstytuują nowe wzorce regulujące zarówno strategie artystyczne, jak i naukowe, a także wszelkie poczynania związane z nowymi technologiami wykorzystywanymi zarówno na jednym, jak i na drugim obszarze. Inspirując się nawzajem, zmieniają często punkt widzenia dotyczący danego fenomenu.

Zjawisko to nazwać można **trawieniem intelektualnym**, a żeby utwierdzić jego obecność na gruncie współczesnych teorii naukowych, wystarczy odwołać się do opracowanej przez profesor Neri Oxman z MIT Media Lab idei **Krebsowego cyklu kreatywności**. Nawiązując do założeń cyklu Krebsa, opisuje ona współczesne zależności pomiędzy głównymi obszarami działalności ludzkiej oraz wynikające z tego faktu profity⁶. **Cykl Krebsa** to szereg reakcji biochemicznych stanowiący końcowy etap metabolizmu aerobów, czyli organizmów oddychających tlenem. Bez niego organizmy te nie mogłyby funkcjonować. W ramach cyklu poprzez utlenianie składników odżywczych wytwarzana jest energia chemiczna ATP, traktowana jako molekularna jednostka walutowa dla transferu energii. Cykl Krebsa to rodzaj zegara metabolicznego, który najpierw generuje, potem zużywa, wreszcie (nadprogramowo) regeneruje walutę ATP. Krótko mówiąc, im lepszy metabolizm, tym bogatsze rezultaty.



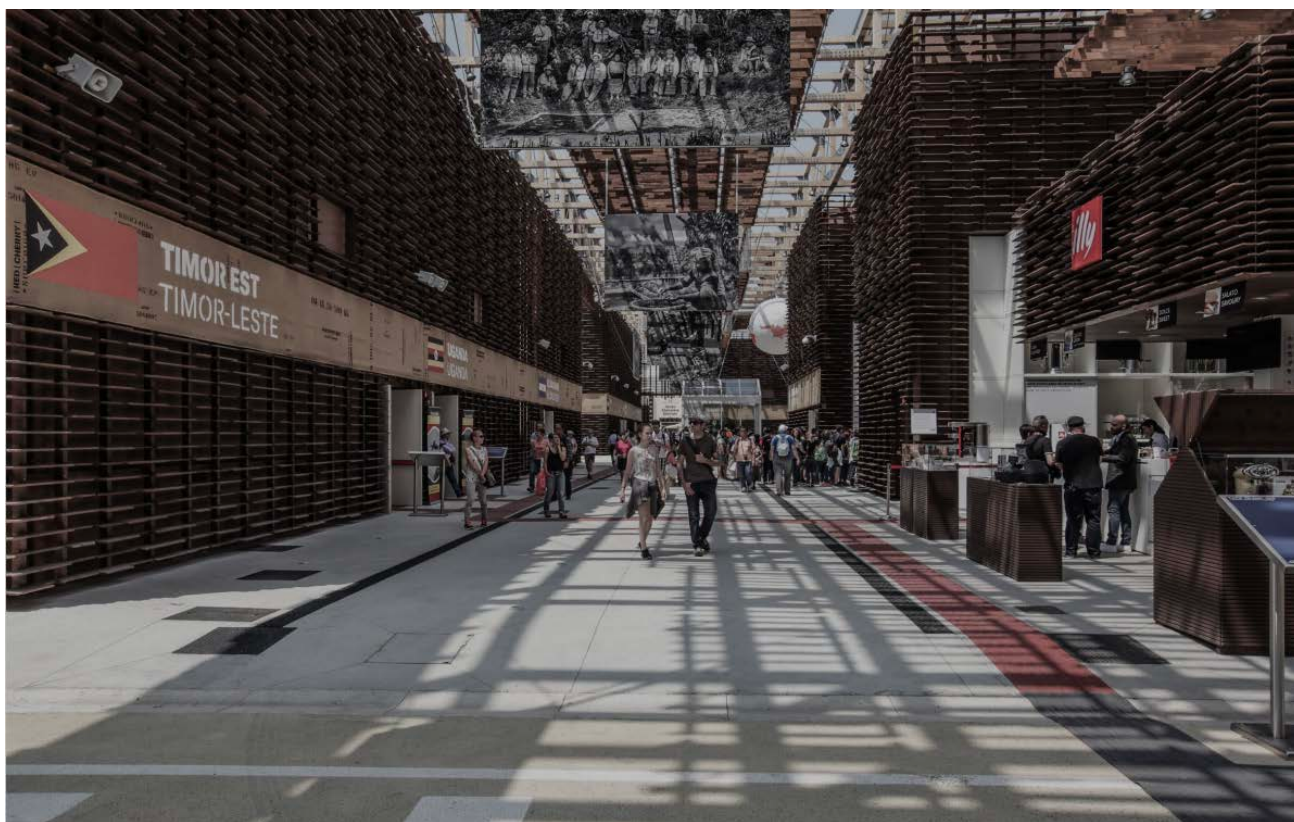
⁶ <http://jods.mitpress.mit.edu/pub/AgeOfEntanglement>.

Idąc tym tropem, przenosząc się jednak na płaszczyznę szeroko rozumianego projektowania multi-dyscyplinarnego, można przyjąć, że wspomniane wcześniej tzw. trawienie intelektualne (wymagające często diametralnej zmiany punktu widzenia) niesie w sobie nieoceniony pod względem jakości potencjał tworzenia. Żywym dowodem na słuszność tej tezy jest działalność Buckminstera Fullera, „wszechstronnego antycypującego naukowca-projektanta”, którego kopuła geodezyjna (opracowana w 1967 dla amerykańskiego pawilonu Expo w Montrealu) odegrała istotną rolę w wyodrębnieniu na gruncie teorii trzeciej molekuły węgla⁷.

Możliwości wynikające z dialogu podejmowanego na płaszczyźnie sztuki i projektowania z jednej strony, a nauki czy inżynierii z drugiej, coraz bardziej kuszą nie tylko indywidualnych twórców, ale również większe organizmy, jak chociażby instytucje o charakterze naukowym czy komercyjnym.

Przejawem takich ambicji realizowanych na globalną skalę jest wyżej opisany proces budowy klastrów. Zakorzeniony w idei projektowania kolaboracyjnego jest odzwierciedleniem współczesnych hipotez zrodzonych w związku z nowym pojmowaniem zadań projektowych. Organizatorzy Expo 2015 oraz wszelkie podmioty uczestniczące w budowaniu konceptu klastrów, wykorzystując badania designu kolaboracyjnego, wyrazili otwartą postawę wobec wielokierunkowych strategii designerskich. Propagowany na gruncie budowania modelu architektonicznego klastrów nowy paradygmat projektowania jest wyrazem zapotrzebowania na niekonwencjonalne metody obserwacji i modelowania procesów twórczych. Same klastry zaś, będąc symptomem globalnych problemów współczesności i zbiorowej współodpowiedzialności za ich pokonywanie, to swego rodzaju forum do podejmowania debaty społecznej. Projektowanie w ich obliczu jest niczym innym jak budowaniem wielowymiarowego języka pomiędzy społeczeństwem a otaczającą go rzeczywistością. Jest to design zdolny do kształtowania schematów myślowych, zachowań a nawet do aranżowania wszelkiego rodzaju usług i systemów politycznych.

⁷ K. Pakuło, *Interaktywne przestrzenie – pomiędzy sztuką, technologią i nauką*, „Arteon”, 2011, nr 5, s. 13.



Wnętrze klastra Kawa (fot. Pietro Baroni, 2015)



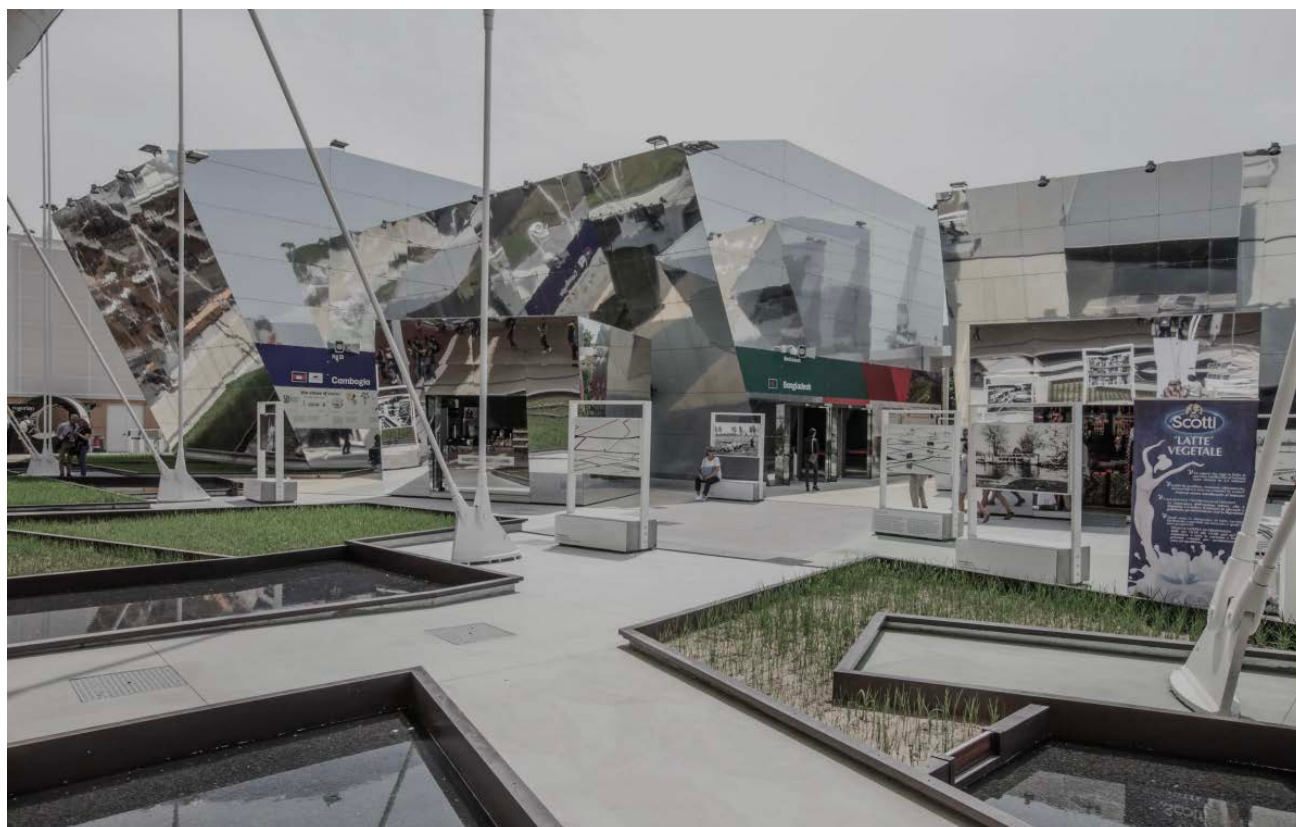
Wnętrze klastra Bio Mediterraneo (fot. Daniele Mascolo, 2015)



Wnętrze klastra Strefy pustynne (fot. Daniele Mascolo, 2015)

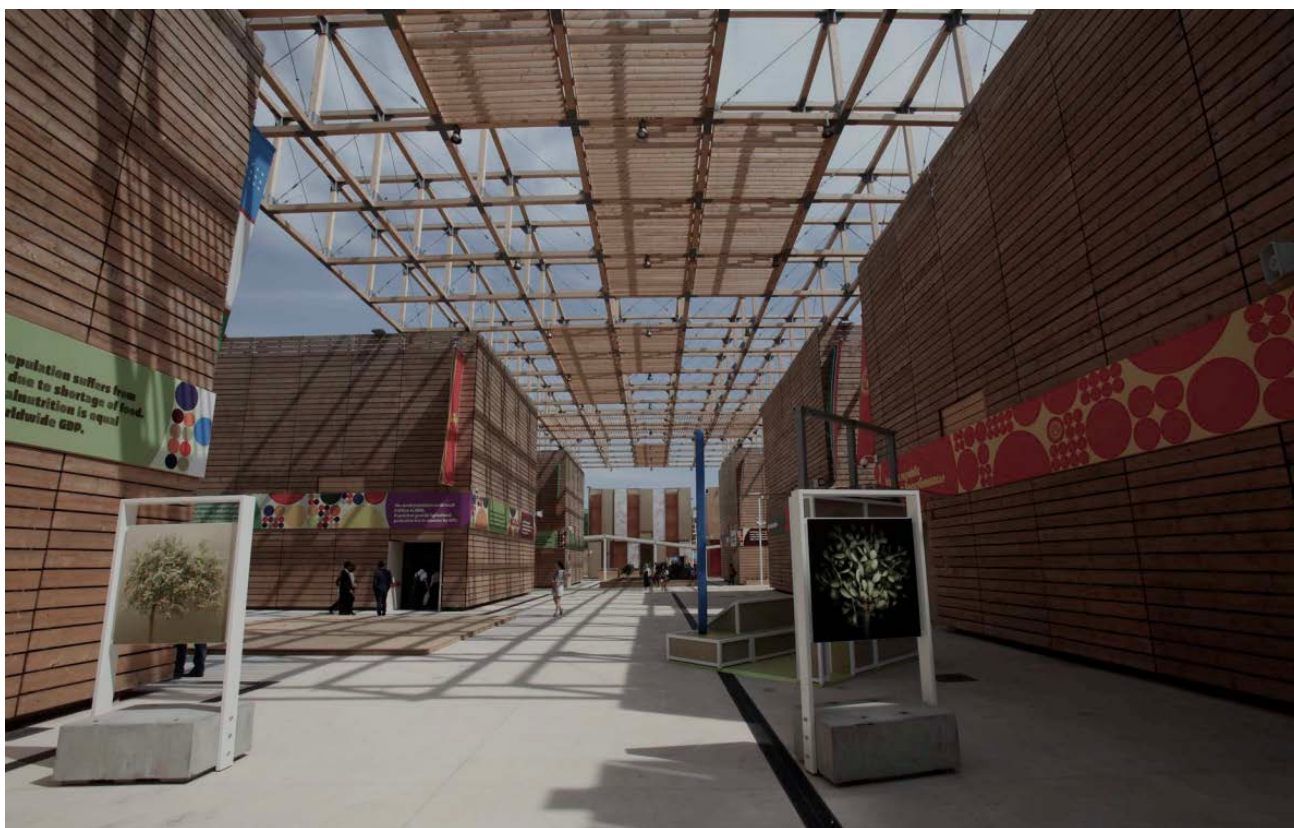


Wnętrze klastra Zboża i bulwy (fot. Pietro Baroni, 2015)



Klaster Ryż (fot. Pietro Baroni, 2015)

TOM 1, NR 1 (2020)



Wnętrze klastra Owoce i warzywa (fot. Daniele Mascolo, 2015)



Frontalne fasady klastra Przyprawy (fot. Pietro Baroni, 2015)

TOM 1, NR 1 (2020)



Klaster Wyspy (fot. Pietro Baroni, 2015)

TOM 1, NR 1 (2020)



Klaster Kakao (fot. Daniele Mascolo, 2015)

BIBLIOGRAFIA

K. Krzysztofek, Zdekodowane kody, [w:] Kody McLuhana.

Topografia nowych mediów, red. A. Maj, M. Dery-Nowakowski, Wydawnictwo Naukowe ExMachina, Katowice 2009.

M. Oslislo, Old and New Dreams, [w:] Kody McLuhana..., dz. cyt., s. 230.

K. Krzysztofek, Zdekodowane kody K. Pakuła, Interaktywne przestrzenie – pomiędzy sztuką, technologią i nauką, „Arteon”, 2011.



inAW Journal

Multidisciplinary Academic Magazine

KAJA CZAJCZYK

AUDIOSFERA PRZESTRZENI ZAMIESZKIWANEJ

ŹRÓDŁO:

Alternatywne przestrzenie publiczne: Mateczny-Borek Fałęcki. Przyszłość dźwięku w mieście, red. B. Gibała-Kapecka, T. Kapecki, Kraków 2019.

ABSTRAKT

Poniższy tekst jest próbą zwrócenia uwagi jak istotne w odczuwaniu i budowaniu naszej intymnej sfery zamieszkiwania są dźwięki, będące nierozdzielalnym elementem krajobrazu audialnego miejsca, w którym przebywamy tymczasowo lub na stałe. Ilustracje mojego autorstwa zawarte w tekście są uzupełnieniem i moją interpretacją audiosfery miasta z punktu widzenia artysty, architekta wewnątrz, mieszkanki m. Krakowa, ukazując wpływ dźwięków na odczuwanie otaczającej nas przestrzeni.

Według Heideggerowskiej teorii zamieszkiwanie wychodzi poza sferę obiektu już w momencie budowania. Dlatego też, audiosferę przestrzeni zamieszkiwanej należy rozpatrywać w szerszym kontekście, wyjść poza ściany, czyli granice widzialne naszej strefy komfortu, która jest częścią integralną przestrzeni miasta. Dźwięki, tak jak przedmioty, budują nam przestrzeń wokół tworząc pejzaż audialny, który odbieramy multi sensorycznie, zazwyczaj jest przez nas pominięty, gdyż jest zhabituowany i nie myślimy o nim na co dzień, a odgrywa istotną rolę nadając naszej przestrzeni charakter, tożsamość miejsca, a także ma wpływ na pamięć o niej. Jest ważnym elementem naszego życia poprzez określanie nam naszego miejsca w przestrzeni miasta, domu, wszechświata.

Rola dźwięków ma ogromne znaczenie w świecie, w jakim funkcjonuje człowiek. Często oswojone, traktowane jako nieistotne i niewidoczne, budują nam konkretne miejsca, zarówno te w przestrzeni publicznej, jak i te najbliższe człowiekowi – przestrzeni do zamieszkiwania. Mają ogromny wpływ na emocje i charakter tych miejsc, a także wartości z nimi związanych. Tak więc sfera audialna miejsc zamieszkiwania – stałego (dom i otoczenie), oraz tymczasowego (przebywanie, np. na dworcu, w galerii, parku też jest elementem zamieszkiwania danego miejsca), tworzy istotny i nierozzerwalny element krajobrazu dźwiękowego danego miejsca. Jest on istotnym zjawiskiem akustycznym w doświadczaniu owej przestrzeni.

SŁOWA KLUCZE

zamieszkiwanie ; dźwięk ; audiosfera ; przestrzeń ; miasto ; miejsce ; dom ; komfort ; dyskomfort ; pochłaniacz dźwięku ; sieci powiązań audialnych ; gęstość audiosfery

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](#).

Wydawca: Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Wydział Architektury Wnętrz

Redakcja: prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, mgr Marika Wato

Opracowanie graficzne: Marika Wato

Czasopismo "inAW Journal" powstało dzięki dofinansowaniu w ramach Projektu "Projektowanie Przyszłości - Program Rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018 - 2022"



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



mgr Kaja Czajczyk

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

Audiosfera przestrzeni zamieszkiwanej

ŹRÓDŁO:

Alternatywne przestrzenie publiczne: Mateczny-Borek Fałęcki. Przyszłość dźwięku w mieście, red. B. Gibała-Kapecka, T. Kapecki, Kraków 2019.

Pejzaż dźwięku miejsca	2
Sieci powiązań audialnych	4
Pochłaniacz dźwięku miasta	6
Gęstość audiosfery miasta	9
Najbliższa przestrzeń człowieka	11
Audiosfera przestrzeni zamieszkiwanej	14

Pejzaż dźwięku miejsca

Wielość bodźców, które docierają do nas ze świata zewnętrznego kształtuje nasze indywidualne wyobrażanie o świecie. Oczywistym zatem jest, iż doświadczamy i odczuwamy miasto polisensorycznie. Audiosfera przestrzeni miejskiej jest niezwykle i różnorodnym zbiorem wrażeń akustycznych, które tworzą naszą przestrzeń wokół. To wielość dźwięków, szumów, głosów i drgań, które odbieramy subiektywnie, uświadamiając nam swoisty charakter miejsc.¹ Przestrzenie miejskie to sieci powiązań infrastruktury, dźwięków, relacji zarówno miejsc, jak i ludzi w nich żyjących. Są niczym wciąż rozwijające się tkanki, które z założenia mają pozytywnie wpływać na życie społeczne owego miasta, oddziaływać i kształtować nasze zmysły, nas samych. Człowiek jako istota

¹ Robert Losiak, Renata Tańczuk, *Pejzaż dźwiękowy miejsca zamieszkania w doświadczeniu Wrocławian*, Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego, Katowice 2015, *Studia Etnologiczne i Antropologiczne*, str. 193

rozumna kształtuje swoją przestrzeń wokół. Wg. Yi Fu Tuana (*Przestrzeń i miejsce*)², który w swoich rozważaniach różnicuje i w opozycji przedstawia oba określenia **przestrzeni** i **miejsca**, określa przestrzeń jako abstrakcyjną i nieokreśloną, rozległą i nieoswojoną. Poczucie przestrzeni odbywa się za pomocą zmysłu wzroku i dotyku, ale istotną rolę odgrywa w doświadczeniu przestrzeni miejskich także zmysł słuchu, który pomaga nam w poznawaniu i doświadczeniu otoczenia. Natomiast miejsce Yi Fu Tuana definiuje jako bliską człowiekowi, nieodłączną i mającą dużą wartość i znaczenie dla jego bytu. Jest zbudowana, a przede wszystkim tożsama i zasiedlona przez człowieka. To jego miejsce zamieszkania.

Według słownika znaczenie słowa **miasto**³ z j. psł. oznacza „*miejsce*”, czyli jednostkę osadniczą charakteryzującą się dynamiczną zabudową i dużym zagęszczeniem ludzi. Różnorodność i możliwości jakie daje miasto, sprzyja rozwojowi i nawiązaniu kontaktów między ludźmi. Tak więc widać, jak bardzo bliskie sobie są owe miasto i miejsce. Z nieokreślonej przestrzeni, wspomnianego Yi Fu Tuana, człowiek organizuje i kształtuje wyodrębnione miejsce, gdzie powstają zespoły budynków i ulic. Przestrzeń interakcji, w której dźwięki, obiekty i środowisko wpływają na ludzką psychikę.

Natomiast Heidegger w eseju *Budować, mieszkać, myśleć*⁴ upatruje się istoty zamieszkiwania w budowaniu. O ile różne budowle nie zawsze związane z mieszkaniem jak most, dworzec, czy hala targowa, są jednak czasowym zamieszkiwaniem człowieka. Odwołując się do pierwotnego znaczenia słowa *buan* z j. niem. **budować**, znaczy mieszkać, przebywać. Heidegger mówi także, że miejsce ma silny związek z rzeczą⁵, która wyznaczając swoje położenie tworzy obszar przestrzenny. Tak więc owa rzecz stanowi o miejscu bardzo szczegółowo, a nie ogólnie, przez co podkreśla jego subiektywizm i względność. Miejsce jest konkretną przestrzenią zawsze istniejącą wokół człowieka, przepełnioną treścią, bliską i znajomą. Istotą zamieszkiwania jest centrum, wokół którego orientuje się człowiek. Tak więc, zamieszkiwanie zaczyna się w momencie budowania i nie ogranicza się do ścian domu – ono wychodzi poza tę przestrzeń.

² Tuan Yi-Fu (1988). *Przestrzeń i miejsce*. Tłum. A. Morawińska. Warszawa: PIW.

³ <https://pl.wikipedia.org/wiki/Miasto>

⁴ Martin Heidegger, *Budować, mieszkać, myśleć*, Teksty : teoria literatury, krytyka, interpretacja nr 6 (18), 137-152

⁵ Hanna Buczyńska-Garewicz, *Język przestrzeni u Heideggera (cz.1)*, RCIN

Taką przestrzenią pełną relacji, wielowymiarowości, która orientuje człowieka wokół przedmiotów, które go określają jest jego miejsce zamieszkiwania. Nie jest to określenie ograniczające się jedynie do najbliższej człowiekowi sfery intymnej, czyli domu, jego miejsca schronienia, ale także najbliższego otoczenia – przestrzeni w mieście. Człowiek zamieszkuje je także poprzez chwilowe przebywanie, poruszanie. Wszędzie możemy czuć się bezpiecznie, „jak w domu”, jeśli w danej przestrzeni osiągniemy stan bezpieczeństwa. Przestrzeń zamieszkiwania rozszerza się poprzez nasze doświadczanie jej, uświadomienie sobie także tożsamości miejsca i związanej z nim audialnej sfery, będziemy mogli taką przestrzeń oswoić i poczuć się w niej komfortowo.

Sieci powiązań audialnych

Termin użyty po raz pierwszy ponad 50 lat temu przez Alvina Luciera, dał początek nowej idei środowiska akustycznego, jako terenu lub obszaru badanego wraz z jego wszystkimi towarzyszącymi mu okolicznościami.⁶ Wyjaśniając za Robertem Losiakem w *„Malowniczości pejzażu dźwiękowego...”* przytaczającego wypowiedź Raymonda Schafera, kanadyjskiego kompozytora, kontynuatora szerzenia pojęcia *soundscape*, które według niego „(...) pojęcie pejzażu dźwiękowego, ujmując je jako konkretne środowisko dźwiękowe („wyodrębniony obszar akustyczny”), podlegające badaniom.(...)” tłumaczy, iż audiosferę doświadczamy indywidualnie, także w kontekście estetycznym, jako „przyjemność” lub „ból” w odczuwaniu dźwięków otoczenia. Jednak odczuwanie przez człowieka może także zależeć od perspektywy, co potwierdza definicja Barry’ego Truaxa, która mówi, że pejzaż dźwiękowy to *środowisko dźwiękowe* postrzegane przez jednostkę lub wspólnotę, tak więc ma ono charakter ponadindywidualny i zależy od relacji między odbiorcą a dowolnym środowiskiem dźwiękowym.⁷ Pejzaż dźwięku w kontekście krajobrazu rozumiany jest jako proces kulturotwórczy⁸, poprzez nadawanie znaczeń i wartości będących wyrazem intersubiektywnych doznań obrazu, które są nadawane indywidualnie, jednak odnoszą się do doświadczeń wspólnotowych. Można by porównać relację odbiorcy z dźwiękiem do tej, która zachodzi w człowieku wobec istnienia w świecie. Doświadczamy jej wszystkimi zmysłami, a zapis dźwięku, muzyki zostaje zmaterializowany w konkretnej czasoprzestrzeni, w pejzażu dźwięków –

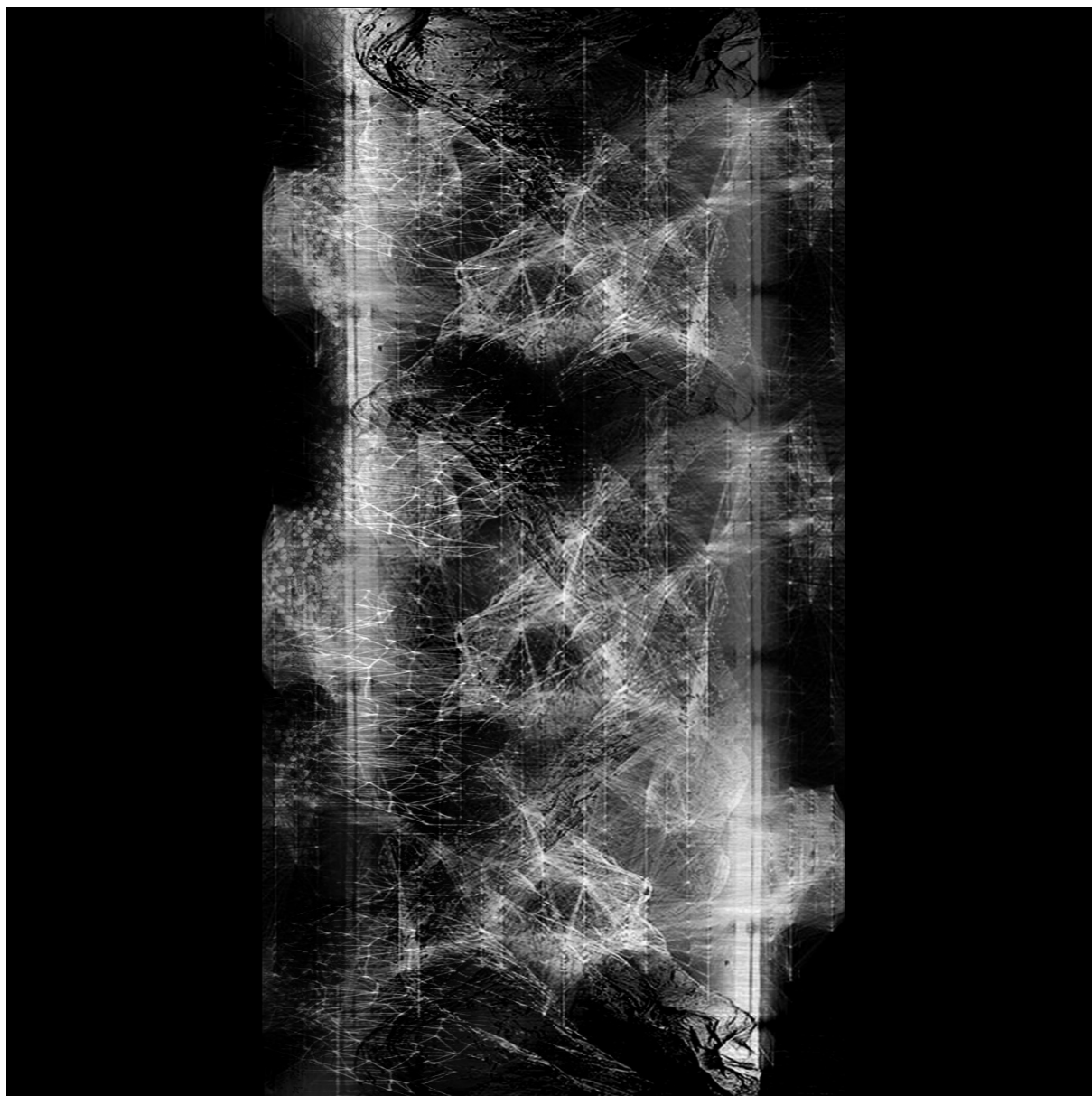
⁶ Marcin Dymiter, *Pejzaż dźwiękowy*, Instytut Pejzażu Dźwiękowego, <http://ipd.org.pl/pejzaz-dzwiekowy/>

⁷ Robert Losiak, *Malowniczość pejzażu dźwiękowego. O pewnym aspekcie estetycznego doświadczenia audiosfery*, Teksty Drugie, 2015, 5, str. 46

⁸ Robert Losiak, *Malowniczość pejzażu dźwiękowego. O pewnym aspekcie estetycznego doświadczenia audiosfery*, Teksty Drugie, 2015, 5, str. 47

zbiorze wszystkich składowych doświadczanych podczas odczuwania przestrzeni miejsca. Sposób w jaki ją odbieramy jest zdeterminowany przez tę konkretną fizyczną przestrzeń.

Interpretacje • sieci powiązań audialnych, autor: Kaja Czajczyk



Źródło: archiwum autora

Zmysł wzroku uważany za najważniejszy, pozwala nam ocenić sytuację, porządkować przestrzeń, wyzwalać w nas emocje. Bez wątpienia wzrok jest dominującym zmysłem, niczym radar, dzięki któremu odbieramy informacje, widzimy kolory, znaki, symbole i poruszamy się w przestrzeni. W połączeniu z mózgiem, projektuje nam najpiękniejsze obrazy. Jednak czym byłby obraz bez dźwięku? Gdy oglądamy film bez fonii, wydaje nam się on nieatrakcyjny i niedopowiedziany. Dźwięk buduje nam obraz, imaginuje. Podobnie jest z krajobrazem. W pierwszym momencie odbieramy go wzrokiem, nie zdając sobie sprawy, że to właśnie dźwięki otaczającej nas rzeczywistości są istotnym elementem tej przestrzeni i budują nam obraz pełen doznań estetycznych audiowizualnych. Dźwięki nadają charakter i wyjątkowość miejsca, jednak obraz dźwiękowy ciągle się zmienia, jest żywy, dlatego nasz odbiór jest za każdym razem inny, aktualizuje się, zmienia się także w zależności od naszej interakcji, skupienia uwagi. Środowisko ewoluje, zmienia się, tak samo zmieniamy się my i nasza świadomość, dlatego fakt odbierania brzmień jest unikalna i jednostkowa. Niekiedy, a nawet często, nie zdajemy sobie sprawy, że świadome słuchanie i postrzeganie dźwięków nie potrzebuje obrazu, że możemy traktować dźwięk jako nośnik informacji muzycznej. Dźwięk jest czystą treścią.

Pochłaniacz dźwięku miasta

„Kształtujemy naszą wewnętrzną przestrzeń na podobieństwo muzyki, jej wielogłosu. A zarazem muzyka wytwarza w nas przestrzenie, wewnątrz których się przemieszczamy.”

Szymon Uliasz w swoim eseju *Muzyka i przestrzeń. Miejsca bez granic* zwraca uwagę na istotę muzyki w architekturze, która na przestrzeni wieków zostawiła ślad w kulturze i tradycji i miała znaczącą rolę w jej odbiorze. Miejsca bardzo często kojarzymy z dźwiękami, zupełnie podświadomie, rozpoznajemy je poprzez wcześniejsze doświadczenie, oswojenie pobliskich temu miejscu rzeczy. Ich usytuowanie w przestrzeni, a także zależność od naszej percepcji czyni je bliskie, o czym Sz. Uliasz wspomina przywołując fragment tekstu Bogdana Pocięja *O przestrzenności dzieła muzycznego*, w którym autor uprzedmiatawia utwór, który ma swój dźwięk, gęstość, bryłę. Uliasz doszukuje się w muzycznych kompozycjach odniesień do miejsc, jako pamięci, które ... *przestrzenie są opisywane za pomocą dźwięków niczym narracje literackie powstające z wrażeń* ⁹... Pejzaż

⁹ Szymon Uliasz, *Muzyka i przestrzeń. Miejsca bez granic*, Inne przestrzenie, inne miejsca. Mapy i terytoria, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2013, str. 89

dźwiękowy w poczuciu muzyka jest niczym innym jak zapisem pamięci miejsca. To inny zapis przestrzenny, który staje się improwizacją, formą chwilową, ale ponadczasową.

Przestrzeń muzyki miejsca - zamieszkania można także rozważać w kategorii marzeń, egzystencji duchowej. Marianna Michałowska w *Kształcie niezamieszkania*¹⁰ przytacza myśl Gastona Bachelarda, który dom traktuje metaforycznie jako przestrzeń schronienia muszli. Muszla jest nie tylko pochłaniaczem dźwięku, rezonatorem, w której wnętrzu zbierane są dźwięki z otoczenia, np. wiatru, przez co cząsteczki powietrza ze środka potęgują i wzmacniają odgłosy, a następnie ulegają odbiciu. Indywidualność i różnorodność muszli sprawia, że każda z nich ma inną częstotliwość, czyniąc ją niepowtarzalną, a dźwięki o różnej wysokości. Wnętrze muszli zatem można porównać do naszego bezpiecznego świata, jakim jest dom. Każdy inny, specyficzny, wokół którego skupiają się nasze wspomnienia. Poprzez imaginację i wspomnienia z lat dziecięcych, możemy zamieszkiwać różne miejsca, przenikające się w naszej sferze marzeń, które są pełne dźwięków, zapachów, kolorów towarzyszących danej chwili. Wracające wspomnienia pozwalają nam przenieść się do przestrzeni zamieszkiwanej, tej intymnej, jak i tej, którą zamieszkiwaliśmy „chwilowo”, które są zbudowane poprzez ulotne zjawiska sensualne.

¹⁰ Marianna Michałowska, *Kształt niezamieszkania*, Formy zamieszkiwania. Publiczne i prywatne przestrzenie miasta, Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu, 2010, str. 11

Pochłaniacz dźwięku miasta, autor: Kaja Czajczyk



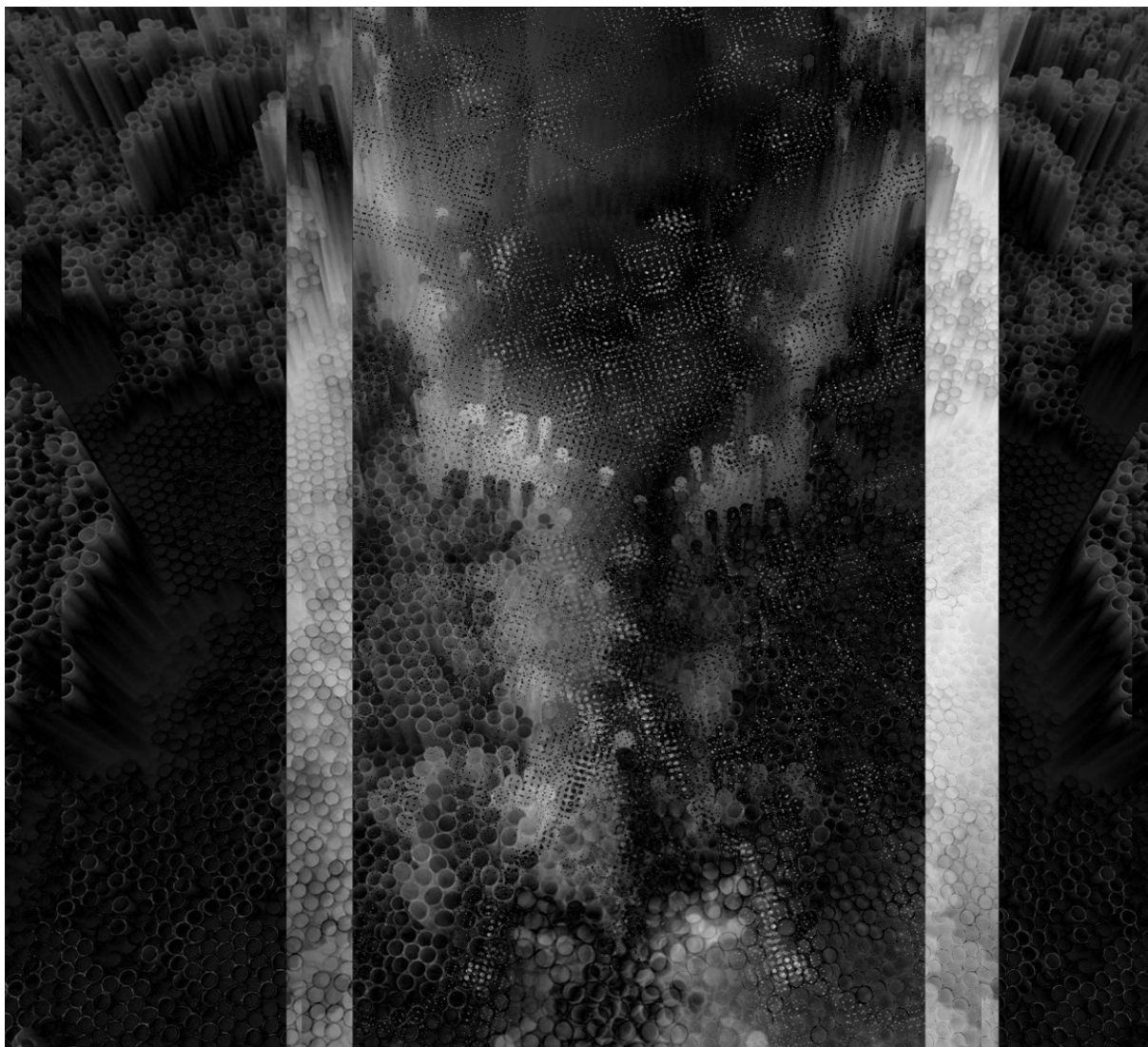
Źródło: archiwum autora

Gęstość audiosfery miasta

Miasto jest zbiorem budynków, ulic, emocji ludzkich, jest siecią informacji, znaków, symboli, także dźwiękowych, które wypełniają i budują nam naszą przestrzeń wokół. Brzmienie miasta jest bardzo zróżnicowane, gdyż są to zarówno odgłosy np. przyrody zaliczane do tych przyjemnych, jak i przykre, negatywne, np. odgłosy przejeżdżającego pociągu, które są uciążliwe. Najczęściej miasta kojarzy nam się z hałasem, który można uznać za zanieczyszczenie środowiska, zarówno zewnętrznego jak i wewnętrznego. Intensywność dźwięków otoczenia poprzez swoje właściwości akustyczne pobudzają naszą zmysłowość, aż do fizycznego doznania bólu. Dlatego też nasze odczucia zmysłowe dzielimy na przyjemne – przykre. Odgłosy i drgania wynikające z tętniącego życiem miasta mają ogromny wpływ na nasz komfort zamieszkania, terenów zielonych, czy prywatnych. Gęstość zabudowy, zmniejszenie odległości między budynkami ma wpływ na akustykę i dźwięki, przez co emisja odgłosów technicznych, czy hałasu komunikacyjnego wynikającego z natężenia i zagęszczenia obniża nam jakość życia.¹¹ Dlatego często, jeśli mamy możliwość, szukając miejsc do zamieszkania wybieramy tereny z dala od centrum, na obrzeżach miast, ponieważ ilość bodźców dźwiękowych towarzyszących nam na co dzień przy każdej czynności, ma wpływ na nasze warunki i komfort życia. W zależności od miejsca naszego zamieszkania, występowanie dźwięków oraz charakter akustyczny jest różny i może naruszyć naszą intymność i poczucie komfortu w prywatnych przestrzeniach domowych.

¹¹ Jacek Nurzyński, *Zagadnienia akustyczne w kontekście równoważenia rozwoju w gospodarce przestrzennej i budownictwie*, Prace Instytutu Techniki Budowlanej, Kwartalnik nr 3 (135) 2005, str. 46

Gęstość audiosfery, autor: Kaja Czajczyk



Źródło: archiwum autora

Zamieszkujemy nie tylko nasze domy, ale wnętrza miast, które nie istnieją bez dźwięku, ludzi, natury. A one nie istnieje bez architektury. Te dwie zależności, które się uzupełniają, kształtują i pochłaniają, dają nam możliwość odczuwania i doświadczania fonosfery miasta wypełniającej przestrzeń pomiędzy konstrukcjami. Przestrzeń miejska to złożony i wielowarstwowy organizm, który ciągle jest poddawany różnym procesom. Miasto jest miejscem, w którym żyjemy, mieszkamy, pracujemy, spędzamy czas, rozwijamy się na różnych płaszczyznach. Wybieramy i osławiamy nasze miejsce zamieszkania wraz z jego wartościami przestrzennymi i funkcjonalnymi, które wymuszają

na nas konkretne zachowanie, a co przekłada się na nasz stosunek emocjonalny do otoczenia, w którym przebywamy. Ogromny wpływ na wybór naszej przestrzeni do przebywania stałego lub chwilowego ma także akustyka miejsca. Ilość i różnorodność bodźców dźwiękowych jakie do nas docierają z otoczenia zaśmiecają nam odbiór przestrzeni. Słyszymy nie tylko dźwięki natury, ale i te wytworzone przez technologię.

Badania nad dźwiękiem w przestrzeni miejskiej, czy zjawiskiem echa, zobrazowane w formie rycin, które prowadził już w XVII wieku jezuita, wynalazca i konstruktor Anasthasius Kircher, stały się inspiracją dla Katarzyny Krakowiak¹², autorki Polskiego Pawilonu na Biennale Architektury w Wenecji w 2012 roku. Projekt pt. „*Making the Walls Quake...*” to swoista *rzeźba dźwiękowa*,¹³ która jest odpowiedzią na ekologię audiosfery przestrzeni publicznych i prywatnych, w których dźwięki mieszają się i zacierają granice między tymi strefami. Ideą instalacji było stworzenie przestrzeni architektonicznej zbudowanej dźwiękiem, która zwróci uwagę na problem akustyki we wnętrzu poprzez kształtowanie, odbijanie, czy zdeformowanie dźwięku, analogicznie do tego jakie doświadczenia zbieramy słysząc innych i będąc słyszany przez innych. Architektura, która powinna nam gwarantować „niesłyszalność” i intymność, w rzeczywistości wzmaga współobecność dźwiękową w owej architekturze mieszkaniowej, czy tej publicznej.

Najbliższa przestrzeń człowieka

Przestrzeń domowa jest najbardziej intymną, prywatną i bliską człowiekowi. Oswojoną, wypełnioną emocjami mieszkańców. A przestrzeń wokół domu – jest przedłużeniem przestrzeni mieszkalnej, stanowiącej jego nierozdzielalną część, tak więc również ona wpływa i jest na nią oddziaływana „emocja”. Wokół naszego zamieszkania rozciąga się swoista audiosfera, charakterystyczna, fonicznie rozpoznawalna w swym przekazie, wywołująca subiektywne doznania estetyczne. Nacechowana mnóstwem dźwięków, którą możemy rozstrzygać, wg. S. Pietraszki także w kontekście etycznym¹⁴ - ponieważ pejzaż dźwiękowy jest także semiotycznie nacechowany. Rozpoznawalne i obecne w przestrzeni miejskiej elementy brzmieniowe, jak np. dzwony kościelne – są symbolami

¹² Agata Janikowska, Instytut Kulturoznawstwa, Uniwersytet Wrocławski, Katarzyna Krakowiak, Andrzej Kłosak (red.),

Słuchawy. Projektowanie dla ucha, Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2009

¹³ <https://zacheta.art.pl/pl/e-sklep/katalog/making-the-walls-quake>

¹⁴ S. Pietraszko, *Studia o kulturze*, s. 109, AVA Publishers, Wrocław 1992

dźwiękowymi. A architektura jest nośnikiem pamięci, której nadajemy znaczenia, rolę, budzi w nas pewne skojarzenia.

Niewidzialni w przestrzeni miasta, autor Kaja Czajczyk



Źródło: archiwum autora

Nasza prywatna przestrzeń ogranicza się nie tylko do najbliższej, tzw. „bańki powietrznej”¹⁵, która według definicji Roberta Sommera jest niezmienną, o stałych wymiarach przestrzenią, której nie pozwalamy przekroczyć innym. Nasza intymna przestrzeń wokół jest pełna zjawisk, przedmiotów, dźwięków, które budują naszą strefę komfortu. Dom, który w swojej definicji jest miejscem zamieszkania kojarzącym się z ciepłem, bezpieczeństwem, wyzwala, jak i wydobywa swoje charakterystyczne i indywidualne dźwięki, które tworzą nam semiotyczny obraz naszego domu. Są to spektakle audialne, które są sumą dźwięków zewnątrz, jak i wewnątrz.

„Jednak to akustyczny dom. Słyszać nie tylko górę. Ale i innych ludzi. Z boku czy pod podłogą. Przez cztery tygodnie nie było słychać, a teraz pewnie wrócili z letnisk. Gadania od dwóch dni. Szczególnie słysząc jedną rodzinę: baby i dzieci. Rano opowiadają sobie, po południu opowiadają. Radio czy telewizję słysząc niedużo. Wczoraj było trochę piosenek, sporo stuknięć gdzieś tam i na schodach. Imieniny ze śpiewaniem Sto lat.”¹⁶

Miron Białoszewski „Chamowo”

Miron Białoszewski w swoich zapiskach bardzo trafnie opisał doświadczenia akustycznego domu. Dźwięki w przestrzeni blokowiska mają ogromny wpływ na jego poczucie komfortu zamieszkania i odczuwania przestrzeni mieszkalnej, gdyż ta prywatna strefa staje się uciążliwa, wręcz trudna do zaakceptowania. Samo określenie „akustyczny” staje w opozycji do znaczenia słowa *dom*. W przypadku miejsca zamieszkania niesie ze sobą negatywne emocje, i sprawia, że nie chcemy w takiej przestrzeni mieszkać. Wzmoczone dźwięki napływające z sąsiednich mieszkań wzmagają poczucie „*bycia nie u siebie*”. Otoczenie sprawia, że nie do końca mieszkanie jest tylko *moje*, nie jest oazą spokoju, a strefy komunikacji - przestrzenie wspólne są cały czas naruszane poprzez odgłosy innych mieszkańców i choć należą do przestrzeni zbiorowej stają się integralną częścią naszej prywatnej, pomimo, że nie mamy na to ochoty. Zaburza się granica między prywatną, a publiczną strefą, a określenie kojarzące się z przytulnością i poczuciem bezpieczeństwa przestaje być rzeczywiste. Nasza strefa intymna jest cały czas naruszana, zakłócana przez dźwięki słyszalne dochodzące z poza, co powoduje zachwianie przestrzeni prywatnej, a ściany są jedynie granicami widzialnymi, a nie akustycznymi. Współobecność innych w naszej audiosferze staje się namacalna.

¹⁵ Marta Cobel-Tokarska, *Przestrzeń społeczna: świat – dom – miasto*, Krótkie wykłady z socjologii. Przegląd problemów i metod, Wydawnictwo Akademii Pedagogiki Specjalnej, s.52

¹⁶ <http://topo-grafie.uw.edu.pl/miron/chamowo/blok-mirona/akustyczny-dom-dzwieki-w-przestrzeni-blokowiska/>

Audiosfera przestrzeni zamieszkiwanej

Przestrzeń zamieszkiwaną należy traktować szerzej, wyjść poza granicę strefy prywatnej i rozważać ją bardziej w kontekście miejsca zamieszkania będącego częścią miasta. Przeprowadzając ankietę wśród mieszkańców Krakowa dotyczącą dźwięków związanych z odczuwaniem audiosfery ich domu oraz miejsca zamieszkania, utwierdziłam się w przekonaniu, iż komfort zarówno fizyczny jak i audialny są elementami nierozzerwalnymi, a dźwięki stanowią niewidzialną, stałą komponentę współtworzącą i wpływającą znacząco na charakter danego miejsca i jego doznawanie. Respondenci dość szczegółowo opisywali odgłosy związane z okolicą, w której mieszkają, zarówno dźwięki miasta, jak i te, bardziej subiektywne, wynikające z życia w domach, mieszkaniach. Istotnym było dla mnie zwrócenie uwagi mieszkańcom, na to co w codziennym funkcjonowaniu jest naturalne i bagatelizowane, że nie zauważamy obecności pewnych zjawisk.

audiosfera przestrzeni zamieszkiwanej, autor: Kaja Czajczyk



Źródło: archiwum autora

Mając świadomość, iż miejsce zamieszkiwania kształtowane i współtworzone jest poprzez aktywności mieszkańców, wynikające z doświadczenia tej przestrzeni, jak i trwałości relacji między mieszkańcami, a budynkami i obiektami publicznymi, daje nam to fundamentalną zasadę poczucia bezpieczeństwa poprzez oswojenie świata zewnętrznego, jak i naszego prywatnego, intymnego. Dlatego też, poprzez bezpośrednie doświadczanie sfery zamieszkiwania, sensoryczny odbiór

przestrzeni jest bardziej emocjonalny i stanowi dla mieszkańców istotną wartość, co było zauważalne w odpowiedziach na pytania dotyczące komfortu i dyskomfortu związanego z odgłosami miasta w ich strefie zamieszkania.

Jesteśmy silnie związani miejscami naszego przebywania, chwilowego czy stałego poprzez nasze aktywności, pracę, życie społeczne i prywatne. Tak samo jak przedmioty, budynki, krajobraz dźwiękowy powoduje w nas silną więź w pamięci. Odgłosy pejzażu dźwiękowego są specyficzne dla obszarów zamieszkania, bywania, lub przechadzania się po danej okolicy, tworząc charakter miejsca. Dźwięki miejskie przenikają, mieszają się i wkraczają w naszą przestrzeń zamieszkiwania tworząc różnorodny, barwny pejzaż dźwięków. Czasem przyjemny, czasem męczący i powodujący dyskomfort, jest tłem lub też orientuje nas w przestrzeni. Pytając mieszkańców Krakowa, czy dźwięki przestrzeni miasta miały wpływ na wybór lokalizacji, odpowiedzi były bardzo podzielone, część osób wyraźnie zaznaczała, że nie lubią ciszy i wolą miejski „hałas” dlatego wybrali życie w centrum, natomiast wiele osób zasugerowało, że wpływ na wybór miejsca zamieszkania ze względu na dźwięki był „Bardzo duży. Cenę sobie spokój od zgiełku i szumu z centrum miasta”. Na pytanie czy dźwięki przeszkadzają lub pomagają w życiu codziennym, odpowiadali, że hałas związany z życiem Krakowa nie przeszkadza im, lubią gwar ulic, są przyzwyczajeni do konkretnych dźwięków, które są niezauważalne, a tempo wynikające z rytmu życia miasta wręcz napędza ich do działania. W odpowiedziach można zauważyć stopniowanie nasilenia dźwięków względem pory dnia i trybu życia. Respondenci zaznaczają, że dźwięki te mogą być problematyczne nocą podczas zasypiania, lub gdy pracują w domu – wtedy szukają ciszy, która sprzyja skupieniu, relaksowi. Przeszkadzają im odgłosy z sąsiednich mieszkań, które zabierają intymność mieszkańcom i potęgują poczucie współobecności „obcego” w naszej strefie komfortu, głośna muzyka z aut lub krzyki na ulicy. Jednak nie wyobrażają sobie miasta bez dźwięków, które budują tę przestrzeń i tożsamość. Totalna cisza byłaby nie do zniesienia, a dźwięki dają im poczucie bezpieczeństwa.

„Gdy zamknę okno chcę, by otulała mnie cisza. To kojarzy mi się z komfortem”

Przestrzeń domu, która stanowi dla nas centrum „naszego wszechświata” i jest nam najbliższą, podświadomie rozszerzamy ją poza granice widzialne ścian domu, czy ogrodu – aż po najbliższą okolicę. Wśród odpowiedzi dotyczących dźwięków sprawiających poczucie „bycia u siebie”, odpowiedzi dały wyraz, iż doświadczenie audiosfery sięga dalej i nie ogranicza się jedynie do zamkniętej w „4 ścianach” strefy domu/ mieszkania. Ma związek nie tylko z odgłosami mieszkańców, takimi jak „...krzątania domowników, chodzenie psa po mieszkaniu”, ulubioną

muzyką, szmerem tv, czy ekspresem do kawy, ale istotnymi dźwiękami pejzażu dającymi tożsamość i poczucie zakorzenienia są dźwięki natury, takie jak szum drzew, śpiew ptaków, szum wody, cisza wynikająca z natury. Można określić te dźwięki jako estetycznie określające pejzaż dźwiękowy miejsca zamieszkania, cyt.: *„Śpiew ptaków, dźwięk deszczu, delikatny szum miasta, dobiegające z oddali odgłosy bawiących się na podwórku dzieci”*. Analizując wypowiedzi, komfort mieszkania utożsamiany z dźwiękami jest najczęściej uosobieniem ciszy i spokoju, cyt.: *„Cisza przy zamkniętych oknach, przyjemna muzyka, odgłosy życia domowego”*, zwracano także uwagę na podział odczuwania otoczenia poprzez dźwięki: delikatne i rytmiczne wpływające kojąco i uspokajająco, krzykliwe wywołują w nas rozdrażnienie i złe samopoczucie. Nieodłącznym elementem komfortu zamieszkiwania są dźwięki natury, natomiast świadczące o charakterze audialnym zamieszkiwanej przestrzeni miasta, które bardziej kojarzą się z dyskomfortem - ruchliwe ulice, odgłosy samochodów, karetek, bicie dzwonów kościelnych, czy hejnał z wieży Mariackiej. Głównymi przyczynami poczucia dyskomfortu dźwiękowego wśród mieszkańców Krakowa podawano lokalizację miejsca zamieszkania – ruchliwe ulice, bliskość torów tramwajowych lub kolejowych, odgłosy karetek, ale najczęstszym przykrym doświadczeniem są dźwięki dochodzące z sąsiedztwa, przedstawiane jako te nieakceptowalne i męczące, wpływające znacząco na naszą intymną przestrzeń, które skutkują tym jak odbieramy naszą strefę zamieszkania.

„Bycie u siebie” oznacza akceptację wszystkich elementów dźwiękowych wpływających na poczucie komfortu lub dyskomfortu naszej przestrzeni zamieszkiwania. Otoczenie audialne, mniej, czasem bardziej świadomie odczuwane, stanowi o istocie i indywidualności naszego miejsca zamieszkania.

BIBLIOGRAFIA

Marianna Michałowska, *Kształt niezamieszkania*, Formy zamieszkiwania. Publiczne i prywatne przestrzenie miasta, Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu, 2010, ISBN 978-83-88400-66-7

Marta Cobel-Tokarska, *Przestrzeń społeczna: świat – dom – miasto*, Krótkie wykłady z socjologii. Przegląd problemów i metod, Wydawnictwo Akademii Pedagogiki Specjalnej

Agata Janikowska, Instytut Kulturoznawstwa, Uniwersytet Wrocławski, Katarzyna Krakowiak, Andrzej Kłosak (red.)

Słuchawy. Projektowanie dla ucha, Fundacja Bęc Zmiana, Warszawa 2009

<https://zacheta.art.pl/pl/e-sklep/katalog/making-the-walls-quake>

S. Pietraszko, *Studia o kulturze*, s. 109, AVA Publishers, Wrocław 1992

Jacek Nurzyński, *Zagadnienia akustyczne w kontekście równoważenia rozwoju w gospodarce przestrzennej i budownictwie*, Prace Instytutu Techniki Budowlanej, Kwartalnik nr 3 (135) 2005

Szymon Uliasz, *Muzyka i przestrzeń. Miejsca bez granic*, Inne przestrzenie, inne miejsca. Mapy i terytoria, Wydawnictwo Czarne, Wołowiec 2013

Marianna Michałowska, *Kształt niezamieszkania*, Formy zamieszkiwania. Publiczne i prywatne przestrzenie miasta, Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu, 2010



inAW Journal

Multidisciplinary Academic Magazine

KRYSTYNA PAPRZYCA

MIEJSCE I WSPÓLNOTA MIEJSCA W STRUKTURZE MIASTA?

ŹRÓDŁO:

Places of meetings – afterimages : interdisciplinary workshop Miejsca spotkań – po-widoki : interdyscyplinarne warsztaty, B. Gibała-Kapecka, T. Kapecki, T. Wesołowski, Kraków 2015.

ABSTRAKT

Kapitalizm radykalnie odmienił postawy ludzi. Fundamentalna przemiana w sferze wartości i postaw człowieka, nowa postawa względem natury powodują dzisiaj zmianę w człowieku. Człowiek ustawicznie przebywa w świecie „miejsc”. Pielęgnacja duszy, troska o duszę stają się najpilniejsze. Nieustanny rozwój człowieka jest syntezą **mieć czy być**¹. W artykule skoncentrowano się na potrzebie poprawy jakości wielu miejsc, relacji zachodzących pomiędzy człowiekiem a środowiskiem miejskim przez zwiększenie i poprawę walorów użytkowych, kulturowych, emocjonalnych, estetycznych miejsc, tworzenie miejsc adaptacyjnych, bezpiecznych, znanych i uznawanych za swoje – w celu tworzenia warunków identyfikacji człowieka z miejscem, poczucia odpowiedzialności człowieka za otoczenie, kreacji w miejscach różnorodności form życia społecznego, aktywności społecznych, dzięki którym możliwe są spotkania ludzi, formowanie opinii, zawieranie znajomości, realizowanie zadań. Istotnym zadaniem w miejscach jest tworzenie „ducha miejsc” jako wyznaczników wrażeń urbanistyczno-architektonicznych przez wprowadzenie symboli i znaków, które są zrozumiałe dla zamieszkujących dane miejsce ludzi.

¹ E. Fromm, *Mieć czy być?*, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2012.

Odradzanie się i odkrywanie wartości miejsc – zarówno kulturowych, jak i przestrzennych, społecznych – to pozytywne reakcje na globalizację i unifikację przestrzeni.

SŁOWA KLUCZE

miejsce ; jakość i wartość miejsc ; człowiek ; humanizacja miejsc

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](#).

Wydawca: Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Wydział Architektury Wnętrz

Redakcja: prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, mgr Marika Wato

Opracowanie graficzne: Marika Wato

Czasopismo "inAW Journal" powstało dzięki dofinansowaniu w ramach Projektu "Projektowanie Przyszłości - Program Rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018 - 2022"



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



dr hab. inż. arch. Krystyna Paprzyca

Politechnika Krakowska

Miejsce i wspólnota miejsca² w strukturze miasta?

ŹRÓDŁO:

Places of meetings – afterimages : interdisciplinary workshop Miejsca spotkań – po-widoki : interdyscyplinarne warsztaty, B. Gibała-Kapecka, T. Kapecki, T. Wesołowski, Kraków 2015.

Wstęp	2
Terytorium – miejsca	6
Wspólnota miejsca – zróżnicowanie	10
Człowiek w przestrzeni – relacje	11
Dynamiczna zdolność adaptacji miejsc przez człowieka	13
Wnioski	14

Wstęp

Obsypcie [człowieka] wszelkimi ziemskimi dobrami, pograżcie go w szczęściu aż po dziurki w nosie, żeby tylko pęcherzyki wyskakiwały na powierzchni szczęścia jak na wodzie; stwórzcie mu

² Wspólnota (za: *Słownik języka polskiego PWN*, sjp.pwn.pl/sjp/wspolnota;2537996.html)

1. „odznaczanie się wspólnymi cechami, wspólne posiadanie lub przeżywanie czegoś”;

2. „to, co łączy, zespala”;

3. „grupa osób związana wspólnym pochodzeniem, wspólną kulturą lub wspólnymi interesami, wspólną własnością”.

taki dobrobyt materialny, żeby nie miał nic innego do roboty poza spaniem, jedzeniem smakołyków oraz dbałością o ciągłość historii powszechnej [...]³.

Współcześnie człowiek zafascynowany jest rozwojem technologii, nauki i techniki. Zbudował on system produkcji, który doprowadza do niszczenia natury i „samego człowieka”. Dzisiaj, jak nigdy wcześniej w historii, człowiek ma wpływ na charakter struktur przestrzennych w miastach, sposób, styl, jakość życia w nich. Tymczasem żyje w pułapce, myśląc, że dobrobyt pomoże rozwiązać wszystkie palące problemy na Ziemi. Pogoń za dobrobytem widoczna jest w rozroście miast na niespotykaną skalę, co w konsekwencji daje zatrute środowisko, rabunkową gospodarkę zasobami, niekontrolowany rozwój wielu miast i wiele innych zjawisk.

Bogacenie stało się nadrzędnym celem człowieka i świata. Globalizacja, prywatyzacja, deregulacje finansowe instytucji oraz siła rynku stały się zjawiskami, na jakie człowiek nie ma już wpływu. Efektami tych zjawisk są dewastacja zasobów publicznych, rozprzestrzenianie się różnic między ekstremalną biedą i bogactwem, efektem jest „upadek człowieka”, brak dostrzegania przez niego sensu i celu życia, zgubienie systemu wartości.

Filozofia materializmu, globalna kultura konsumencka stopniowo doprowadzają do upadku „człowieka publicznego”⁴, upadku kultury publicznej, a tym samym do **upadku wspólnoty**. „Nowy nadchodzący świat”, nowa rzeczywistość ma ogromny wpływ na poczucie zaangażowania społecznego w miejscach, w przestrzeniach miejskich, również na nasze bezpieczeństwo, odbiór otaczającej nas rzeczywistości. Związki z otaczającymi nas miejscami, przedmiotami, ludźmi stają się coraz bardziej ulotne i krótkotrwałe. Oddalamy się od człowieka, będąc zafascynowani dobrobytem, nauką, badaniami. Wzrost liczby ludności i wzrost dobrobytu, konsumpcja, ich skala stoją w wyraźnej sprzeczności z naturą człowieka.

Zmiany przyszłościowe mogą mieć poważne konsekwencje psychologiczne i socjologiczne, co znajduje odzwierciedlenie w kształtowaniu miejsc w przestrzeniach miejskich. Ludzie dysponują jeszcze pewną swobodą „wyboru”. Powinni zdawać sobie sprawę z tych zmian. W innym przypadku przeżyją „szok”. „Szok przyszłości” – tak nazywa Alvin Toffler „wstrząsający stres i dezintegrację, które ogarniają ludzi narażonych na zbyt duże zmiany w bardzo krótkim czasie”⁵.

³ J. Baudrillard, *Spółczesność konsumpcyjna, jego mity i struktury*, Sic!, Warszawa 2006, s. 5; cyt. za: F. Dostojewski, *Notatki z podziemia; Gracz*, tłum. G. Karski, Puls, Londyn 1992, s. 28.

⁴ R. Sennett, *Upadek człowieka publicznego*, Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA, Warszawa 2009.

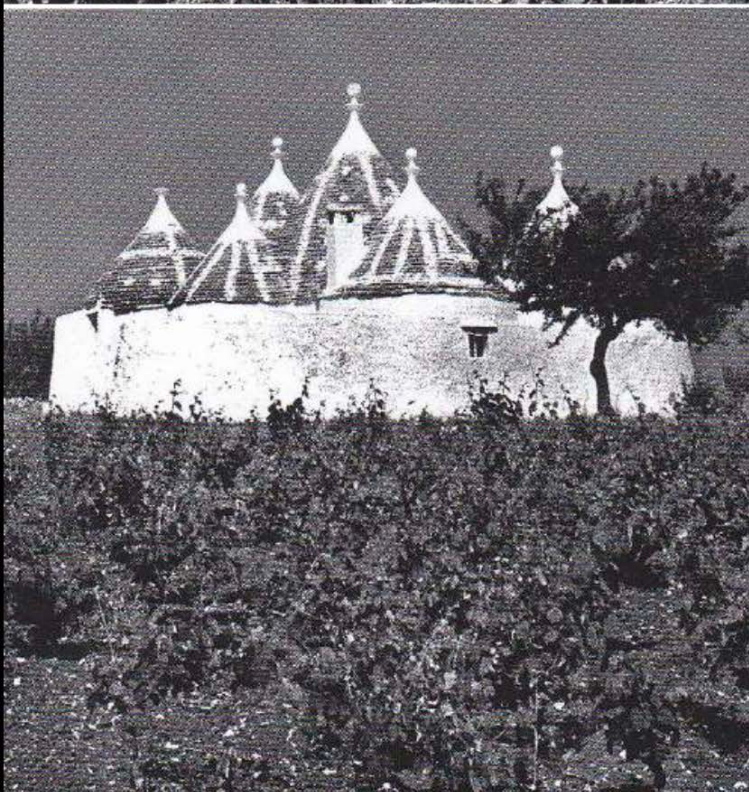
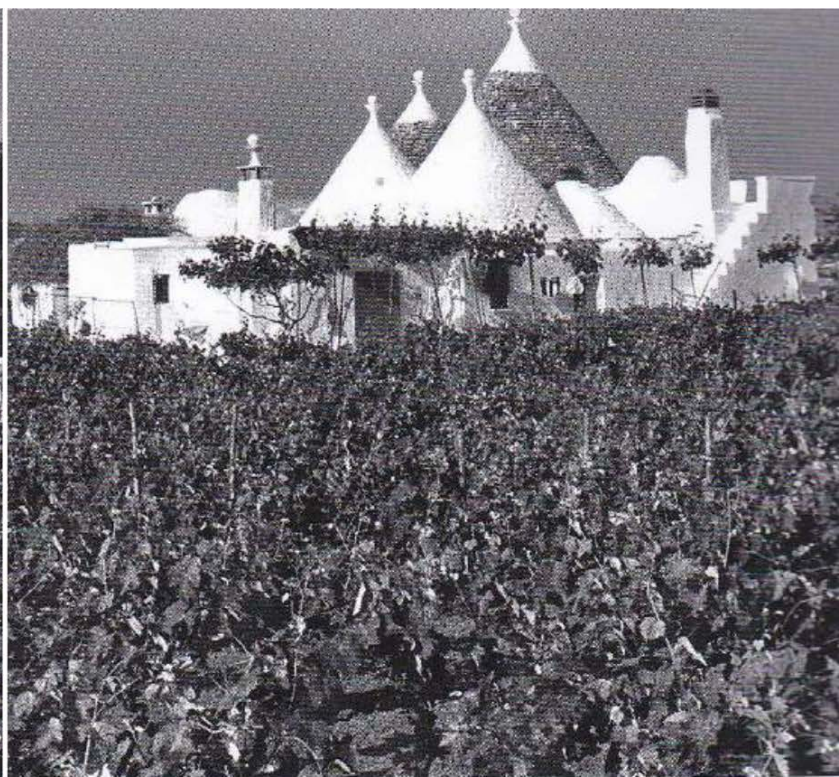
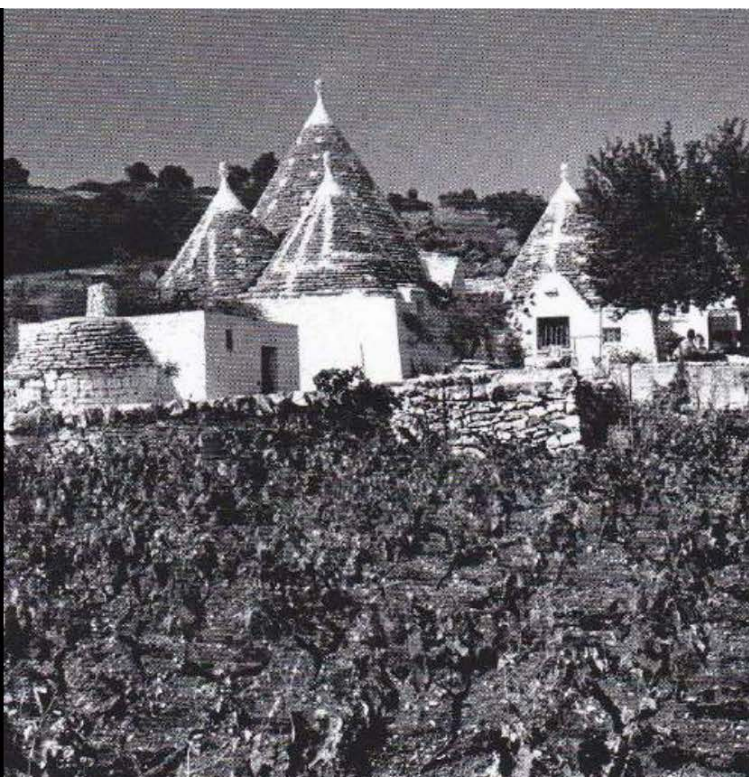
⁵ A. Toffler, *Szok przyszłości*, Wydawnictwo Kurpisz, Przeźmierowo 2007, s. 8.

Miasto zawsze budowane było dla ludzi, będąc ośrodkiem aktywnego życia społecznego, doświadczania kontaktów i interesów. Miasta i miasteczka w przeszłości stanowiły spójną, zintegrowaną z krajobrazem całość zbudowaną na zasadach, które tworzone były przez tysiąclecia. Były schronieniem dla ludzi zamieszkujących je z pokolenia na pokolenie, zakorzenionych w miejscu. Etniczna identyfikacja była jedną z cech formowania wartości duchowych, tożsamości przestrzennej i społecznej. Miejsca kształtowały przestrzeń. Nastrój danego miejsca, zapach, smak, dźwięk czy obrazy do dzisiaj dla odbiorcy przestrzeni nabierają wielokrotnie duchowego znaczenia (fot. 1).

„Życie” i „mieszkanie” człowieka w przestrzeni – w danym miejscu – nadaje mu określoną dynamikę, wartość. Człowiek miejscem dostarcza dramaturgię, romantyczność przeżyć, doświadczeń o charakterze emocjonalnym, estetycznym, duchowym, użytkowym itp. Człowiek związany z miejscem wykorzystuje zalety danych miejsc – ale również ich wady – do kształtowania samego siebie. Ponieważ to miejsca determinują nasze zachowanie (fot. 2).

Wiele europejskich miast i miasteczek powstałych w przeszłości (np. Włochy – Alberobello, Miranda, Gubbio, Calascio; Grecja – Santorini, Amorgos, Paros itp.) do dzisiaj zachowało swoją osobowość, są przyjemnymi miejscami do życia, chętnie je odwiedzamy. To miejsca, gdzie ludzie oddychają świeżym powietrzem, tworzą i promują lokalną sztukę i rękodzieło, serwują tradycyjne potrawy, sklepy sprzedają lokalne produkty. Ludzie zamieszkujący właśnie w takich miejscach doskonale się z nimi identyfikują.

TOM 1, NR 1 (2020)



Fot. 1. Alberobello (S. House, C. House, Mediterranean Villages.
An Architectural Journey, The Images Publishing Group Pty Ltd,
Australia 2004)



Terytorium – miejsca

Człowiek dokonuje w swoim życiu niezależnych wyborów, również dotyczących miejsc. Ma w ten sposób wpływ na to, kim jest, i wyraża w ten sposób swoją wolność. Motyw humanizmu przejawia się w człowieku jako motyw istnienia. Stąd tak istotna rola miejsc w życiu człowieka, szczególnie miejsc do życia. Nie ma z góry określonej ludzkiej natury.

Istotą miejsca są jego cechy: duchowość, indywidualność, ale również niepowtarzalność. Miejsca często posiadają wartości kulturowe ponadczasowe, mające samoistny status wartości. Są ważnymi

miejscami w naszym codziennym życiu. Są przedmiotem długotrwałej i intensywnej interakcji człowiek–miejsce. Wartości kulturowe miejsca są dla ludzi źródłem identyfikacji, integracji grup i społeczności. Obszary kulturowe – miejsca, są warunkiem egzystencji wspólnoty miejsc. Odgrywają istotną rolę w istnieniu form zbiorowych, gdyż to w nich zachodzą procesy komunikacji, wyselekcjonowanych wartości materialnych i symbolicznych. Nie ma miejsc jednakowych. Miejsca same z siebie niosą swoją dynamikę wynikającą z cech unikatowych, indywidualnych miejsca. Cechy kulturowo-semiotyczne same w sobie niosą potrzebę stabilności. Są przedmiotem długotrwałej i intensywnej interakcji między przestrzenią, miejscem a człowiekiem. Są przestrzenią „naszego wspólnego doświadczania”, są przestrzeniami miejsc.

Należy wyróżnić dwie podstawowe cechy miejsca. Są nimi: **elementy strukturalne** (*structural components*), **nazwane również wewnętrznymi komponentami** miejsca, oraz **elementy otoczenia – naturalne cechy miejsca** (*environmental components*), nazwane zewnętrznymi elementami miejsca. Brak mobilności miejsca powoduje, iż mocno związane jest ono z otoczeniem, z danym miejscem. Elementami otoczenia (*environmental components*) są: cechy lokalizacji oraz cechy sąsiedztwa.

Kontekst miejsca tworzyć może scenografię, która wzbogacona jest dalekimi perspektywami, ożywiona widokami morza i lazurowego nieba. Lokalizacja, klimat, ukształtowanie terenu, otoczenie kiedyś miały wpływ na ukształtowanie tkanki miejskiej, miejsc, ale również na budynki, ich wygląd, charakter, materiał, detal.

Do atrakcyjności miejsc w znacznym stopniu przyczyniają się **elementy fizyczne lokalizacji – cechy naturalne miejsca**, sprawiając, że są one unikatowe, wyróżniając dane miejsce/lokalizację.

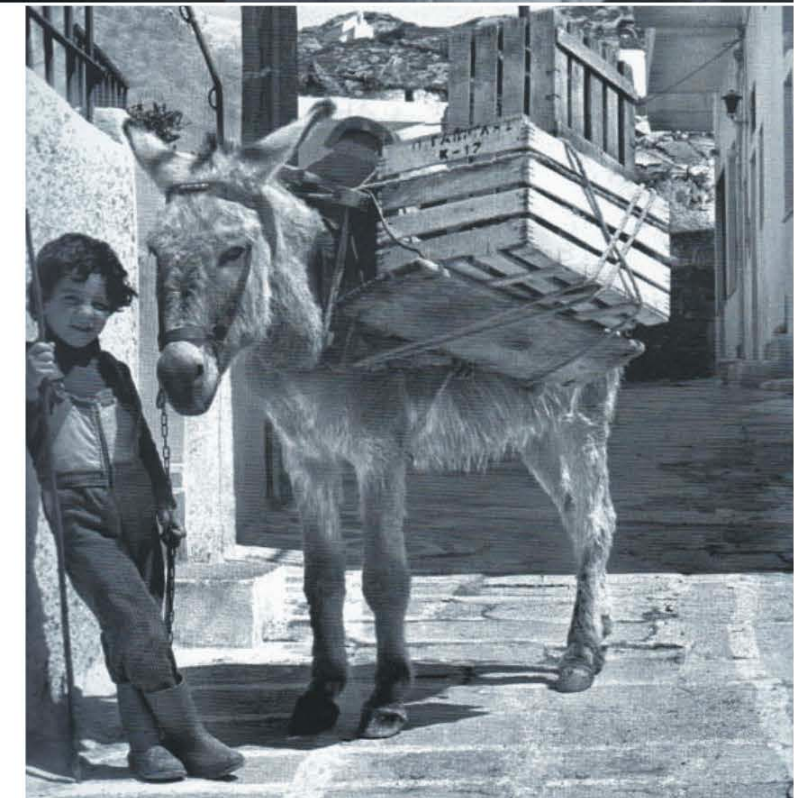
Fizyczne cechy miejsca, sąsiedztwo miejsca to cechy wytworzone przez człowieka⁶.

Sąsiedztwo miejsca jest przestrzenią, która ma wielowymiarowy charakter oraz otacza dane miejsce. Składa się z przedmiotów materialnych oraz niematerialnych, jak również ludzi i zwierząt. Sąsiedztwo mówi nam o otoczeniu danego miejsca, położeniu miejsca w śródmieściu czy też na terenie dzielnicy willowej lub na przedmieściach. Mówi nam również o jakości miejsca, o środowisku wytworzonym przez człowieka, cechach architektonicznych, kulturowych. W zależności od charakteru sąsiedztwa możemy usłyszeć hałas uliczny lub śpiew ptaków, możemy ujrzeć mury fabryki zakładu pracy, odrapaną ścianę sąsiedniego budynku lub podziwiać piękny

⁶ K. Paprzyca, *Harmonizowanie rozwoju urbanistycznego terenów miejskich – wybrane zagadnienia*, Monografia, nr 417, Politechnika Krakowska, Kraków 2012.



Fot. 2. Alberobello (S. House, C. House, Mediterranean Villages. An Architectural Journey, The Images Publishing Group Pty Ltd, Australia 2004)



Prawdziwa architektura jest tylko tam, gdzie w centrum jest człowiek z jego wszystkimi tragediami i komediami.
[Alvar Aalto]

widok na morze, góry, lasy, krajobraz. Możemy wciągnąć w płuca odór pochodzący z blisko położonej fabryki, zakładu przemysłowego lub zanieczyszczenie powietrza z ulicy albo poczuć zapach lasu.

Ład przestrzenny oraz walory architektoniczne sąsiednich budynków nie pozostają bez znaczenia dla miejsc. Dzielnica oferująca więcej terenów zielonych, ze ślepych ulicami o nieregularnej siatce cieszy się dużą sympatią jej mieszkańców, zapewnia różnorodne wrażenia wizualne.

Rysunek urbanistyczny traktowany jest jako przestrzenna konfiguracja. Aranżacja i układ ulic, fizyczny wymiar rysunku urbanistycznego dotyczą wielkości, kształtu form urbanistycznych, użytkowania terenu, kształtu i rozkładu przestrzeni otwartych, co stanowi o fizycznej charakterystyce miejsca. Rysunek urbanistyczny ma znaczenie dla układu komunikacyjnego: ruchu pieszego i dróg prowadzących do punktów usługowych, pracy; ma istotne znaczenie dla funkcjonowania i aktywności miejsca w dzielnicy bądź miasta; ma wpływ na dostęp do miejsc pracy i usług.

Cechami, które warunkują poczucie bezpieczeństwa w środowisku przestrzennym, są czytelność i ład przestrzenny; dzięki tym cechom istnieje możliwość znalezienia miejsca zamieszkania w otaczającej nas przestrzeni.

Istotne znaczenie dla jakości danego miejsca ma wizerunek lokalizacji, **walory architektoniczno-urbanistyczne**, klimat kulturowy czy historyczny. Zła jakość miejsca, środowiska miejskiego, otoczenia, zły stan techniczny budynków przyczyniają się do narastających problemów wandalizmu i chuligaństwa. Zwłaszcza fizyczne otoczenie ma wpływ na intensywność kontaktów społecznych.

Oferowanie **różnych możliwości użytkowania**, przestrzennych wrażeń, mających na celu poszerzenie zakresu form kontaktu między ludźmi w przestrzeniach ulic jest nieocenione. Jakość przestrzeni zewnętrznych w postaci przestrzeni między budynkami – ulic, placów, parków – zwiększa aktywność pozadomową zarówno w aspekcie czasu trwania tej aktywności, jak i jej rodzaju. Zapobiega i przeciwdziała zjawisku ciągłego pośpiechu człowieka do domu i ograniczaniu w ten sposób aktywności poza nim. Zapobiega segregacji społecznej, społecznemu wykluczeniu, wyobcowaniu.

Wspólnota miejsca – zróżnicowanie

Miasto istnieje dla swoich mieszkańców, a człowiek dzisiaj aspiruje głównie do tego, aby rozwijać osobowość indywidualną, by stać się obserwatorem, a nie światkiem zdarzeń, toczących się w określonych miejscach. Taka postawa doprowadza do sytuacji, w której kontakty międzyludzkie stały się bezosobowe, anonimowe. Unifikacja życia w miejscach w przestrzeniach miejskich przejawia się np. w zastąpieniu nazwisk kupców, rzemieślników w witrynach sklepowych markami i masową produkcją, w postaci braku barwnego, indywidualnego charakteru ubioru, kamienic budynków bezosobowych, anonimowych. Zróżnicowane, barwne społeczeństwo znika z oczu, a na jego miejscu pojawia się „samotny tłum”⁷. Ludzie spieszący się w milczeniu do domów, uliczny gwar zastąpiony został milczeniem. Zachowanie w miejscu publicznym sprowadzone zostało tylko do obserwacji, bez uczestnictwa w życiu miejsca. Niechęć do zawierania znajomości, odzywania się doprowadza do wycofywania się człowieka z życia publicznego. Ludzie odseparowani od siebie nie dostrzegają potrzeby wzajemnego wsparcia, pomocy. Zatraciła się idea spotkań z obcymi, którzy odgrywają istotną rolę w procesie wzbogacania wrażeń i doświadczeń. Bezosobowy, samotny tłum może doprowadzić do pojawienia się zamkniętych enklaw z ludźmi, którzy się nawzajem kontrolują.

Tymczasem miasto jest zamieszkane przez różne grupy ludzi. Ludzie stanowią „kapitał”, dzięki któremu możliwe jest funkcjonowanie miasta – miejsc w mieście. **Kapitał społeczny** jest ściśle związany z określonym terytorium. Głębokie relacje, jakie istnieją między ludźmi, dotyczą przede wszystkim osób, które mieszkają obok siebie. Umiejętność współpracy ludzi, organizowanie się w celu realizacji wspólnych interesów, jak również tworzenie i spotkania w grupach, klubach towarzyskich tworzą kapitał społeczny. Silne związki ludzi z miejscem obserwować możemy zwłaszcza u ludzi niezamożnych w krajach biednych, w których kapitał materialny nie istnieje – często związany jest ze wspólnotami klanowymi, rodzinnymi bądź religijnymi (fot. 2).

Miasta, które inwestują w „**kapitał ludzki**”, charakteryzuje kreatywność i innowacyjność (co według prognoz stanie się cechami gospodarki XXI wieku). Richard Floryda⁸ widzi miasto jako

⁷ D. Riesman, *Samotny tłum*, Wydawnictwo Vis-à-vis/Etiuda, Kraków 2011.

⁸ Richard Florida (ur. w 1957 r. w Newark, New Jersey) – amerykański naukowiec, ekonomista, nauczyciel akademicki Uniwersytetu w Toronto, specjalista w zakresie studiów urbanistycznych, twórca pojęcia „klasa kreatywna”. W pracy badawczej koncentruje się na kwestiach społecznych i ekonomicznych związanych z urbanistyką. Za: pl.wikipedia.org/wiki/Richard_Florida.

potężny system związany z wymianą różnorodnych informacji, w którym motorem napędowym rozwoju miast jest potencjał twórczy i kreatywność mieszkańców.

Richard Floryda preferuje miasto z miejscami, które są otwarte na różnorodności. Miejsca w mieście powinny przyciągać ludzi, wiązać ich. Usuwać bariery kreatywności, do których zalicza: mierność, nietolerancję, biedę, społeczną i ekonomiczną degradację. Celem miejsc powinno być ściąganie ludzi młodych, kreatywnych, dynamicznych, chcących zmienić świat. Klimat miejsc ma za zadanie zachęcić ludzi do wyrażania pomysłów. R. Floryda pisze o swojej książce, że „głównym [jej] bohaterem [...] jest MIEJSCE jako element w naszym życiu osobistym, jak i globalnej gospodarce. [...] wybór miejsca do życia jest najważniejszą decyzją, jaką podejmujemy. Ma ona ogromny wpływ na pracę, jaką znajdziemy, na rodzinę, wybór przyjaciół, styl i jakość życia, czyli tak naprawdę na nasze ogólne pojęcie szczęścia”⁹. Każdy człowiek ma w sobie jakieś talenty, trzeba tylko umieć je wyzwolić, pomóc w ich wydobywaniu. Każdy człowiek jest według Florydy jednostką twórczą.

Utalentowani, kreatywni ludzie są w ustawicznym ruchu. To oni tworzą „kapitał ludzki”, potrzebują nie tylko miejsc związanych z otwartością, przedsiębiorczością, kulturą, nauką, powiązań społecznych, ale również otwierania się na nowe idee, poglądy, style życia, pracę, zainteresowania, pasje. Możliwe jest to dzięki **podnoszeniu jakości miejsc oraz jakości życia ich mieszkańców**.

Człowiek w przestrzeni – relacje

Wartość jest niewidzialnym i nieuchwytnym duchem, przychodzi i odchodzi niespodziewanie, podczas gdy rzeczy widzialne i konkretne pozostają takie same¹⁰.

Miejsca w miastach od zawsze były miejscem kreowania istotnych dla rozwoju cywilizacyjnego wartości: materialnych, kulturowych, estetyczno-emocjonalnych, duchowych. Przyczyniały się również do procesów: komunikacji, wymiany społecznej, identyfikacji, informacji. We współczesnych teoriach dotyczących kształtowania miejsc w przestrzeniach miejskich **relacje wartości–potrzeby–kontakty–konflikty** odgrywają szczególnie istotną rolę.

⁹ R. Floryda, *Narodziny klasy kreatywnej*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2010, s. 229.

¹⁰ A. Smith, *Bogactwo narodów*, Wydawnictwo Studio EMKA, Warszawa 2012, s. 26.

Przestrzenie miejskie, miejsca posiadają określone wartości, które mają istotny wpływ na przyswajanie ich przez człowieka, zachowanie człowieka i użytkowanie tych miejsc, tej przestrzeni. Zostały one podzielone na:

- wartości instrumentalne;
- wartości sytuacyjne;
- wartości egzystencjonalne¹¹.

Gdy miejsca pozbawione zostaną tych wartości, nie będzie można ich już nigdy odtworzyć. Miejsca pozbawione zostaną żywotności – ulice, place, rynki – na korzyść wzrostu atrakcyjności przestrzeni komercyjnych, miejsc „pustych intelektualnie i kulturowo”.

Chombart de Lauwe pisze:

Istnieją następujące źródła trudności:

- wzrastające poczucie zagrożenia w związku z przeludnieniem;
- zanieczyszczenie środowiska i degradacja miast;
- zanik punktów orientacyjnych, pozwalających orientować się w przestrzeni i strukturze społecznej, co wywołane jest chaosem informacyjnym i sformalizowaną, abstrakcyjną organizacją przestrzeni;
- niemożliwość przystosowania się jednostek i grup społecznych do szybkich przekształceń przestrzennych wywołanych rozwojem techniki;
- niezgodność między kulturowo zakotwiczonymi archetypami a aktualnym sposobem tworzenia przestrzeni¹².

Życie i mieszkanie człowieka w danym miejscu, w danej przestrzeni, środowisku miejskim dostarczać powinno wiele przeżyć i doświadczeń, powinno być dla człowieka przyswajalne.

¹¹ „Wartościami instrumentalnymi są: funkcjonalny charakter przestrzeni (podział na ulice, place, pole, wnętrza itp.), łatwość odczytywania układu architektoniczno-urbanistycznego i jego społecznie postrzegany status (stare–nowe, ładne–nieładne itp.). Wartości sytuacyjne zawierają odczucia fizycznego i psychicznego bezpieczeństwa lub zagrożenia, możliwość identyfikacji z daną przestrzenią w kategoriach społecznych i kulturowych, poczucie jawności czy anonimowości, możliwość pełnienia wybranych przez siebie ról społecznych oraz sposobność realizowania własnego prestiżu i osobowości. Do wartości egzystencjonalnych zaliczają się wszystkie te, które są źródłem emocji, dostarczają wrażeń estetycznych i intelektualnych oraz skłaniają do odkrywania walorów zawartych w obiektach i przedmiotach o znaczeniu symbolicznym, a także w otoczeniu architektonicznym i krajobrazowym. A. Majer, *Socjologia i przestrzeń miejska*, PWN, Warszawa 2010, s. 57.

¹² Szerzej zob.: <http://www.edukateria.pl/praca/przedmiot-socjologii-miasta-procesy-spoeczne-zwiazane-z-oddziazywaniem-spoecznostwa-na-przestrzen/>.

Przestrzeń jest terenem, na którym człowiek tworzy lub wykonuje pracę fizyczną – pisał Tange – ale jednocześnie ta przestrzeń kształtuje i przeobraża człowieka. Architektura i urbanistyka tylko wtedy spełniają swoje zadania, jeśli stają się symbolem wartości ludzkich. Myślę, że niejeden twór nowoczesnej architektury i niejedno miasto pozbawione są tych symboli¹³.

Zmysły są bardzo ważnym pośrednikiem pomiędzy człowiekiem a miejscem. Z punktu widzenia **człowieka jako odbiorcy** dana przestrzeń powinna wyostreć, potęgować jego wrażliwość, być pomocna w zdobywaniu doświadczeń, wiedzy, przeżyć. Wszelkie doznania, doświadczenia to nie tylko kształtowanie postaw człowieka, to szczególnie kształtowanie wartości społecznych. **Humanistyczne wartości miasta**, które kształtują człowieka, są najtrudniejsze w ocenie. Dotyczą wielu aspektów: komfortu, satysfakcji, wygody, aspektów estetycznych, aspektów percepcyjnych¹⁴. Humanistyczne spojrzenie na miasto kładzie nacisk na stan przestrzeni miejskiej, na jej piękno. Wartości emocjonalne i estetyczne, ich szeroki wachlarz – monotonia, brzydota, siła, przytłoczenie, bezdusność i inne – działają na psychikę człowieka w różny sposób.

Kategoria odbioru przez człowieka stanowi istotną cechę miejsca w przestrzeni, jest to tzw. akt nadawczo-odbiorczy. Między budynkami w danych miejscach mamy możliwość przebywania z różnymi ludźmi, w sposób niezależny, niezobowiązujący. Ta możliwość rozmowy z ludźmi, spotykania ich, dostarcza nam wielu informacji o otaczającym nas świecie, miejscu, środowisku miejskim, środowisku społecznym, w którym żyjemy, mieszkamy lub pracujemy. Pomaga w nawiązywaniu relacji z otaczającym nas światem, związania się z danym miejscem. Doświadczenie obecności ludzi, oferuje bogate i różnorodne doznania zmysłowe, oferuje bogactwo informacji, rozwija człowieka duchowo, intelektualnie.

Dynamiczna zdolność adaptacji miejsc przez człowieka

Bardzo istotną cechą miejsc jest zdolność do adaptacji różnorodnych funkcji w przestrzeni – kreowanie napięcia między różnorodnością potrzeb ludzi a różnorodnością realizacji tych potrzeb w strukturach przestrzennych. Różnorodność ludzi dotyczy różnorodności wieku, wykształcenia, statusu, dochodu, zainteresowań.

¹³ Z. Kósa, K. Tange, *Architektura i architekci świata współczesnego*, Arkady, Warszawa 1977, s. 21.

¹⁴ „Cztery funkcje psychiki ludzkiej [...], które decydują zdaniem psychologów o celowym działaniu człowieka w przestrzeni, to: myślenie – związki i następstwa; uczucia – emocje, także estetyczne; percepcja – postrzeganie i poczuć rzeczywistości; intuicja – spontaniczne odbieranie nastrojów, też rodzaj percepcji”. E.Cichy- Pazder, *Humanistyczne podstawy kompozycji miast*, Politechnika Krakowska, Kraków 1998, s. 117.

Przestrzenny rysunek wielofunkcyjnego przeznaczenia i użytkowania danego miejsca jest istotnym argumentem związanym z możliwością wykorzystania potencjału miejsca. Tereny miejskie, miejsca, które posiadają dynamiczną zdolność do adaptacji, gromadzą wszystkiego rodzaju ludzi, oferując wybór różnego rodzaju użytkowania. Dostępność ma niemałe znaczenie dla rozwoju miejsc położonych na terenach miejskich. Obejmuje ono: dostępność usług, zakładów użyteczności publicznej, środków komunikacji lokalnej, położenie centrów handlowych i produkcyjnych, rekreacji, kultury itp.

Należy stworzyć kreatywne miejsca, kreatywne przestrzenie, które dostarczą ludziom nie tylko przyjemności, będą dostępne i osiągalne, właściwe dla kulturowych atrakcji związanych z miastem.

Dążenie do wymuszenia spotkania różnych grup społecznych charakteryzować powinno miejsca w miastach, które chcą się rozwijać. Bliskość między ludźmi jest moralnym dobrem. Rozwijanie osobowości człowieka przez kontakty z ludźmi, doświadczanie bliskości ma kluczowe znaczenie w rozwoju osobowości człowieka. Wyzwała osobowość, kreuje ludzi ekspresyjnych. Ludzie odkrywają na nowo wartość wzajemnego wsparcia oraz bezpośrednich kontaktów, przez co miasto staje się dla nich bardziej przyjazne.

Wnioski

W wyniku szeregu przemian kapitalizm radykalnie odmienił postawy ludzi. Zachowania ludzi zostały oddzielone od etyki i wartości ludzkich, stały się niewrażliwe na ludzkie potrzeby i wartości. System wymaga od ludzi egoizmu, chciwości. Styl życia jest patogenny, dając w rezultacie chorą osobowość. Jedynie fundamentalna przemiana w sferze wartości i postaw człowieka, nowa postawa względem natury wywołają zmianę w człowieku. Człowiek ustawicznie przebywa w świecie „miejsc”. Bycie w świecie, pielęgnacja duszy, troska o duszę stają się najpilniejsze. Nieustanny rozwój człowieka jest syntezą **mieć czy być**. Szybkie zmiany, jakie dokonują się na naszych oczach w przestrzeniach miejskich, są spowodowane zmianami zachodzącymi w życiu publicznym, w człowieku i zmiennych, mało istotnych potrzebach, które znajdują odzwierciedlenie w użytkowaniu miejsc. Konsekwencją jest kryzys użytkowania miejsc w przestrzeniach miejskich, miejsca ulegają rekompozycji. W tej dla człowieka trudnej sytuacji ważne jest tworzenie miejsc adaptacyjnych, bezpiecznych, znanych i uznawanych za swoje – w celu tworzenia warunków identyfikacji człowieka z miejscem, poczucia odpowiedzialności człowieka za otoczenie, kreacji w miejscach różnorodności form życia społecznego, aktywności społecznych, dzięki którym

możliwe są spotkania ludzi, formowanie opinii, zawieranie znajomości, realizowanie zadań. Istotnym zadaniem w miejscach jest tworzenie „ducha miejsc” jako wyznaczników wrażeń urbanistyczno-architektonicznych przez wprowadzenie symboli i znaków, które są zrozumiałe dla zamieszkujących dane miejsce ludzi. Odradzanie się i odkrywanie wartości miejsc – zarówno kulturowych, jak i przestrzennych, społecznych – to pozytywna reakcja na globalizację i unifikację przestrzeni.

Zrewidowanie systemu wartości i zmiana celów ukierunkowane zarówno na człowieka, jak i środowisko jego życia powinny stać się nadrzędnym celem postaw człowieka. „Miejsce” powinno być traktowane przez człowieka jako specyficzne dobro.

BIBLIOGRAFIA

Auge M., *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, PWN, Warszawa 2012.

Baudrillard J., *Spółeczeństwo konsumpcyjne, jego mity i struktury*, Sic!, Warszawa 2006.

Cichy- Pazder E., *Humanistyczne podstawy kompozycji miast*, Politechnika Krakowska, Kraków 1998.

Dostojewski F., *Notatki z podziemia; Gracz*, tłum. G. Karski, Puls, Londyn 1992.

Floryda R., *Narodziny klasy kreatywnej*, Narodowe Centrum Kultury, Warszawa 2010.

Fromm E., *Mieć czy być?*, Dom Wydawniczy REBIS, Poznań 2012.

Fu Tuan, *Przestrzeń i miejsce*, PIW, Warszawa 1987.

Gehl J., *Życie między budynkami. Użytkowanie przestrzeni publicznych*, Wydawnictwo RAM, Kraków 2009.

Gyurkovich J., *Znaczenie form charakterystycznych dla kształtowania i percepcji przestrzeni*, Monografia, nr 258, Politechnika Krakowska, Kraków 1999.

Gyurkovich M., *Hybrydowe przestrzenie kultury we współczesnym mieście europejskim*, Monografia, nr 438, Politechnika Krakowska, Kraków 2013.

Gzell S., *Wykłady o współczesnej urbanistyce*, Oficyna Wydawnicza Politechniki Warszawskiej, Warszawa 2015.

Jałowiecki B., Szczepański M.S., *Miasto i przestrzeń w perspektywie socjologicznej*, Wydawnictwo Naukowe SCHOLAR, Warszawa 2006.

Kosiński W., *Miasto i piękno miasta*, Wydawnictwo Politechniki Krakowskiej, Kraków 2011.

Majer A., *Socjologia i przestrzeń miejska*, PWN, Warszawa 2010.

Paprzyca K., *Harmonizowanie rozwoju urbanistycznego terenów miejskich – wybrane zagadnienia*, Monografia, nr 417, Politechnika Krakowska, Kraków 2012.

Paszkowski Z., *Miasto idealne w perspektywie europejskiej i jego związku z urbanistyką współczesną*, Universitas, Kraków 2011.

Pawłowska K., *Idea swojskości w urbanistyce i w architekturze miejskiej*, Politechnika Krakowska, Kraków 1996.

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

Riesman D., *Samotny tłum*, Wydawnictwo Vis-à-vis/Etiuda, Kraków 2011.

Ritzer G., *Magiczny świat konsumpcji*, Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA, Warszawa 2012.

Sandel M., *Czego nie można kupić za pieniądze. Moralne granice rynku*, Kurhaus Publishing Kurhaus Media, Warszawa 2012.

Schneider-Skalska G., *Kształtowanie zdrowego środowiska mieszkaniowego. Wybrane zagadnienia*, Monografia, nr 307, Politechnika Krakowska, Kraków 2004.

Sennett R., *Upadek człowieka publicznego*, Warszawskie Wydawnictwo Literackie MUZA, Warszawa 2009.

Seruga W., *Nowe formy zamieszkania w zrównoważonym środowisku mieszkaniowym*, „Środowisko Mieszkaniowe/Housing Environment”, t. 12, 2013.

Smith A., *Bogactwo narodów*, Wydawnictwo Studio EMKA, Warszawa 2012.

Toffler A., *Szok przyszłości*, Wydawnictwo Kurpisz, Przeźmierowo 2007.

Wallis A., *Miasto i przestrzeń*, PWN, Warszawa 1977

Wallis A., *Socjologia i kształtowanie przestrzeni*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1971.



inAW Journal

Multidisciplinary Academic Magazine

KATARZYNA STRYSZOWSKA-WINIARZ

WIELOWYMIAROWOŚĆ PRZESTRZENI PUBLICZNYCH

ŹRÓDŁO:

Etyczne przestrzenie publiczne, red. B. Gibała-Kapecka, T. Kapecki, Kraków 2018.

ABSTRAKT

Interpretując krajobraz, staramy się odczuć miejsca, uświadomić sobie zastaną przestrzeń, poczuć jej otwartość i nieskończoność. Każde nowe ujęcie perspektywiczne otwiera nowe spojrzenie. W określeniu sytuacji przestrzennej ważną funkcję pełnią zmysły. W miarę poznawania danej przestrzeni pejzaż staje się bardziej „oswojony”. Każde zatrzymanie wzroku, zaistniała pauza dają czas, aby stworzyć własne wyobrażenie miejsca. Obszar dobrze znany staje się miejscem. Przestrzenie publiczne wyznaczają miejsca społecznych kontaktów. Dają sposobność do aktywnego doświadczenia przestrzeni oraz spotkania z drugim człowiekiem. W samym sposobie naszego uczestnictwa w życiu społecznym kryje się etyka. Wzajemne poszanowanie i zrozumienie wynikają z umiejętności „czytania wartości”. Myślenie etyczne uwrażliwione jest na sprawy drugiego człowieka, jest myśleniem człowieka o człowieku. Przestrzenie publiczne wpisane w strukturę miasta angażują widza, by uświadomić mu jego własną rolę w doznawaniu otaczającej rzeczywistości. Celem artykułu jest ukazanie wielowymiarowości przestrzeni, która niesie szereg doznań i doświadczeń. Przestrzeń, która jest wygodna i wygląda zachęcająco, zmienia wymowę architektury miasta. Otchłań morska wzbudza uczucie niepokoju i wyobcowania.

Przestrzeń powietrzna jest bezmiarem wysokości i nieosiągalną powłoką. Miejsca poparte uczuciami patriotycznymi są elementem identyfikacji z daną przestrzenią. Przestrzenie publiczne stanowią właściwą oprawę dla monotonnej tkanki miasta.

SŁOWA KLUCZE

przestrzeń ; miejsce ; zmysły ; spotkanie ; wartość

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](#).

Wydawca: Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Wydział Architektury Wnętrz

Redakcja: prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, mgr Marika Wato

Opracowanie graficzne: [Marika Wato](#)

Czasopismo "inAW Journal" powstało dzięki dofinansowaniu w ramach Projektu "Projektowanie Przyszłości - Program Rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018 - 2022"



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



dr Katarzyna Stryzowska-Winiarz

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

Wielowymiarowość przestrzeni publicznych

ŹRÓDŁO:

Etyczne przestrzenie publiczne, red. B. Gibała-Kapecka, T. Kapecki, Kraków 2018.

Doznania przestrzeni	3
Miejsce spotkań	4
Płynna przestrzeń	6
Między niebem a ziemią – przestrzeń powietrzna	8
Podsumowanie	10

Nadając otoczeniu nową jakość, nie sposób nie wejść w interakcje z przestrzenią. Prowadzimy dialog z otoczeniem. Człowiek zmienia świat, wierząc, że im bardziej go zmieni, tym lepiej go pozna. Wzbogacanie krajobrazu o nowe kompozycje przestrzenne przyciąga, skupia ludzi, różnicuje i ożywia otoczenie. Jest okazją do eksperymentu dla twórczych działań projektantów oraz stanowi oparcie dla różnych zjawisk społecznych związanych z poznaniem, doświadczaniem i wartościowaniem nowej przestrzeni. Jakie doświadczenia przypisywane są doznaniom przestrzenności? Jeśli przestrzeń kojarzona jest z otwartością, jak wpływa na nią obecność innych ludzi? Co czyni przestrzeń publiczną przyjaznym miejscem dla umocnienia więzi społecznych?

Doznania przestrzeni

Podstawowe znaczenie dla ludzkiego poznania ma fakt, że człowiek syntetyzuje doświadczenie. Rozwój jego receptorów przestrzennych – wzroku i słuchu – tłumaczy zdolność do adaptowania się i wykorzystywania minionych doświadczeń. Termin „doświadczenie” jest ważny wobec rozmaitych sposobów poznawania rzeczywistości oraz poczucia orientacji w danej przestrzeni. Stanowi istotny element naszej codzienności. Interpretując krajobraz, staramy się odczuć miejsca, uświadomić sobie zastaną przestrzeń, poczuć jej otwartość i nieskończoność. Zmysły odgrywają ważną rolę w tym procesie, stwarzają świat przestrzennie zorganizowany. Organy zmysłowe budują specyficzne dla każdego odbiorcy jakości przestrzenne. Odmienne doświadczenie przestrzeni powoduje tym samym różne interpretacje przestrzeni.

Organizacja ludzkiej przestrzeni zależy przede wszystkim od wzroku, ale pozostałe zmysły wzbogacają i rozszerzają przestrzeń wizualną. Na przykład dźwięk udratycznia doświadczenie przestrzeni, rozszerza perspektywę widzenia o to, czego nie można zobaczyć, a co istnieje z tyłu naszej głowy. Dźwięki wzbogacają odczucie przestrzeni, choć bardzo nieprecyzyjnie lokalizowane, mogą dać silne poczucie wielkości i odległości.

Ludzkie przestrzenie są odbiciem jakości ludzkich zmysłów.

Przestrzeń konstruowana jest w zależności od zdolności umysłu do wykraczania daleko poza dane zmysłowe. Człowiek reaguje emocjonalnie na cechy swojego otoczenia – znajduje lub nie znajduje w nim upodobania.

Definicyjne rozróżnienie pojęć: miejsce i przestrzeń zaproponował Yi-Fu Tuan w książce *Przestrzeń i miejsce*. U Tuana czytamy:

W doświadczeniu znaczenie przestrzeni nakłada się często na znaczenie miejsca. Przestrzeń jest bardziej abstrakcyjna niż miejsce. To, co na początku jest przestrzenią, staje się miejscem w miarę poznawania i nadawania wartości. [...] Pojęcia „przestrzeń” i „miejsce” potrzebują siebie nawzajem. Bezpieczeństwo i stabilność miejsca zwraca naszą uwagę na otwartość, wielkość i grozę przestrzeni – i na odwrot. Co więcej, kojarząc przestrzeń z ruchem, odczuwamy miejsce jako pauzę: każde zatrzymanie w ruchu umożliwia przekształcenie sytuacji (położenia) w miejsce.

Stałość jest istotnym elementem miejsca. Przestrzeń zostaje przekształcona w miejsce w miarę nabierania znaczeń. Doświadczając miejsca i sięgając do głębokich pokładów pamięci, można odnaleźć zapamiętane obrazy, pejzaże, zjawiska. Każdorazowe przywołanie tych miejsc wywołuje

intensywne uczucie zadowolenia. Zatrzymanie w ruchu jest koniecznym warunkiem poznania miejsca.

Jakość i intensywność odbierania bodźców przez zmysły wpływa na możliwości przestrzenne człowieka i na to, jak odczuwa on przestrzeń. Pole doświadczeń jest o wiele większe niż te bodźce, które odbieramy. Doświadczenia ruchowe i obserwacyjne niezbędne są do identyfikacji przestrzeni. Zintegrowanie rozległej przestrzeni w dobrze rozpoznawalne miejsca wymaga zdolności przestrzennych. Sprawność przestrzenna związana z możliwościami naszego ciała wyprzedza naszą wiedzę. „Zmysł przestrzeni człowieka jest ściśle związany z poczuciem własnego ja, które stanowi wynik osobistych relacji z otoczeniem”. Człowiek przez swą obecność nadaje znaczenia, konstruuje i podporządkowuje przestrzeń schematowi. Jest wyznacznikiem kierunków i położenia. Przestrzeń otwiera się na pionową pozycję ciała człowieka, ulega zróżnicowaniu zgodnie ze strukturą jego ciała. W miarę przemieszczania się i poznawania danej przestrzeni pejzaż staje się bardziej „oswojony”. Każde zatrzymanie wzroku, zaistniała pauza daje czas, aby stworzyć własne wyobrażenie miejsca. Obszar dobrze znany staje się miejscem.

Miejsce spotkań

Zamknięcie przestrzeni i nadanie jej stałych wartości tworzy zatem miejsce. Zarówno przestrzeń, jak i miejsce są istotne w życiu człowieka, w jego codziennym ruchu między bezpiecznym schronieniem a przygodą, przywiązaniem a wolnością. Każde nowe miejsce wymaga obycia z pejzażem przez zapamiętanie określonych punktów orientacyjnych, poznanie charakteru miasta. Podczas procesu osvajania się i zadomawiania zapamiętane zostają obrazy otoczenia, które później staną się przyzwyczajeniem i codziennym uczłowieczonym przerywnikiem dnia. Z czasem stają się pospolite i nie wywołują żadnych specjalnych refleksji, ujawniają się dopiero wówczas, gdy coś ulegnie zmianie. Nieoczekiwane zakłócenie odczuwamy szczególnie, gdy do znanych nam miejsc powracamy po latach. Zmiany i nieustannie płynący czas tworzą nowe miejsca.

Przestrzenie publiczne stanowią oparcie dla różnych zjawisk społecznych i wyznaczają miejsca kontaktów społecznych. Dają sposobność do aktywnego doświadczenia przestrzeni oraz spotkania z drugim człowiekiem. Doświadczenie spotkania kryje w sobie niezwykłą siłę perswazji i jest czymś więcej niż zwykłym „zetknięciem się” z drugą osobą. Spotkanie jest wydarzeniem. Ludzie są istotami społecznymi, cenimy sobie towarzystwo i kontakt z innymi ludźmi. Każdy człowiek wymaga od nas stosownego uznania i zachowania. Wzajemne poszanowanie i zrozumienie się

odślania pełny sens bycia z drugim. Aby zachować się właściwie, musimy umieć „czytać wartości”. Spotkanie ludzi powinno zawierać w sobie obecność prawdy. „Wszystkie ścieżki ludzkiego *ethosu* przechodzą przez bramy prawdy”. Myślenie etyczne uwrażliwione jest na sprawy drugiego człowieka, jest myśleniem człowieka o człowieku. Odnalezienie siebie w przestrzeni sensu jest odnalezieniem drugiego człowieka:

[...] jestem w określonym miejscu przestrzeni sensu, w której obok mojego istnieją również miejsca innych ludzi. Podobnie jak poszczególne słowo ma „swoje miejsce” w całości zdania, tak i ja „mam miejsce” wśród miejsc innych ludzi. Wiedząc, czym są owe miejsca, ludzie mogą się poznać, zanim jeszcze się spotkali. Jesteśmy dla siebie tym, czym nas czynią nasze miejsca w przestrzeni sensu.

W samym sposobie naszego uczestnictwa w życiu społecznym kryje się etyka, jakiś społeczny *ethos*. Etyka jest wiedzą o sposobach bycia ludzi wśród ludzi. Każda wspólnota żyje według swego wewnętrznego *ethosu*, który jest nośnikiem wartości, idei i wpływa na procesy społeczne.

Publiczne przestrzenie powinny być inspirujące i atrakcyjne dla ludzi, aby wspólnie odnaleźli takie miejsca w sercu każdej społeczności. Jest to cel niezwykle ważny, gdy miejsce staje się naszym ulubionym miejscem, obszarem spotkań z przyjaciółmi, gdzie ludzie czują się komfortowo w interakcji z obcymi. Przyjazne miejsca, w których ludzie chcą zebrać się i ciągle do nich powracać. Miejsca, które wychodzą naprzeciw każdemu, niezależnie od zawodu, wykształcenia czy wieku, i stają się etyczną przestrzenią życia.

Wiele naszych ulic nie odznacza się w sposób szczególny pod względem estetycznym. Często przemierzamy szarą, monotonną przestrzeń i pragniemy od niej uciec. Nudne otoczenie wywołuje poczucie obojętności i obcości. Brak emocjonalnego kontaktu z takim otoczeniem budzi niepokój. Często przestrzenie publiczne: bulwary, place, nabrzeża zmieniają wymowę architektury miasta przez współtworzenie odpowiedniego otoczenia. Przestrzenne enklawy wprowadzają podziały, zakłócają jednostajność form architektonicznych i tworzą fascynujące widoki.

Inspirującym rozwiązaniem przestrzeni jest park Yorkville w Toronto (fot. 1–4), który został wpisany w gęstą strukturę nowoczesnej architektury. Park podzielony jest na 11 odcinków, nawiązujących do różnych przedstawień krajobrazu prowincji Ontario. Kompozycje roślinne tworzą harmonijną całość dzięki starannej aranżacji przestrzennej i zastosowaniu nakładających się faktur i kolorów. Głównym punktem orientacyjnym i najbardziej charakterystycznym miejscem w parku jest ogromny maszyn granitowej skały, wydobyty z geologicznych obszarów wschodniej i środkowej

Kanady. Granitowa skała zachęca do wrażeń dotykowych, doznań kinestetycznych, wspinania się na nią oraz pomaga użytkownikom wytworzyć silniejszy związek z krajobrazem. W innym obszarze metalowa konstrukcja tworzy kurtynę wodną, która z jednej strony graniczy z dziedzińcem pełnym ławek i krzeseł. Prefabrykowane pierścienie otaczają drzewa, tworzą miejsca do odpoczynku. Przestrzeń, która jest wygodna i wygląda zachęcająco, zaspokaja ludzkie potrzeby. Poczucie komfortu związane poczuciem bezpieczeństwa, dostępność miejsc do siedzenia daje możliwość wyboru miejsca w różnym oświetleniu.

Wprowadzenie prostych rozwiązań przestrzennych ma sprawić, by otoczenie nie rozpraszało użytkowników, ale było neutralną przestrzenią, tłem dla zdarzeń. Zastosowanie idei „trzeciego miejsca” spełnia jedno z głównych założeń Raya Oldenburga, twórcy idei „widzieć i być widzianym” w nowoczesnych rozwiązaniach przestrzenno-architektonicznych. Przestrzenie publiczne mogą zachęcić do różnych działań i przyciągnąć wiele osób. Ważna jest obserwacja potrzeb użytkowników i tworzenie miejsc pozwalających na koncentrację lub stwarzających miłą nastrój, aktywizujący do zabawy małe dzieci w ciągu dnia, miejsc przyciągających młodzież po szkole, miejsc na koncerty, inicjatywy kulturalne, które będą powodem do przyjścia w nie w godzinach wieczornych.

Madrycki park Pasarela de Arganzuela (fot. 5) jest kluczowym elementem programu rewitalizacji brzegów rzeki Manzarnes. Najbardziej rozpoznawalnym elementem parku jest most zaprojektowany przez Dominique’a Perraulta. Most ma formę dwóch stożkowatych tub spiralnie owiniętych metalową siatką, które spotykają się na szczycie parkowego wzgórza. Osłony naciągnięte na stalowej konstrukcji chronią użytkowników przed słońcem, wiatrem i deszczem. Zacieniona w ciągu dnia promenada jest iluminowana w nocy, stając się latarnią dla otoczenia. Metalowa siatka nadaje konstrukcji zmienny wygląd. W zależności od punktu obserwacji i światła może się ona wydawać transparentna lub zupełnie nieprzezroczysta. Wyrafinowana forma bramy-przejścia znajduje się zaledwie kilka metrów od zabytkowego mostu Toledo. Obie strony tej symetrycznej konfrontacji tworzą spektakularną całość przeznaczoną wyłącznie dla pieszych i rowerzystów.

Płynna przestrzeń

Woda to płynna materia o zmiennej formie. Pozostając w cielesnym związku, można jej dotknąć, doświadczyć zmysłami. Zanurzając się w niej, jesteśmy częścią odmiennego środowiska, akceptujemy jej zasady. Mam na myśli temperaturę, siłę, ruch, opór wody. W wodzie ruch jest

wolniejszy ze względu na jej gęstość. Ciemna, niepokojąca woda budzi ambiwalentne uczucie obawy przed zanurzeniem się w niej. Traktowana jest często jako analogia czasu. Płynny obraz wody odnosi się do czegoś nietrwałego, wymykającego się i ciągle zmiennego. Woda ożywia przestrzeń publiczną. Kaskady, fontanny, kurtyny wodne podnoszą jakość i atrakcyjność przestrzeni miejskich.

Zjawiskowe właściwości wody, zdolność powierzchni wodnych do odbijania światła ukazuje w swoich pracach duński artysta Olafur Eliasson. Artysta koncentruje się na problemie percepcji – zwłaszcza percepcji koloru. Często jako medium swojej wypowiedzi stosuje wodę. Szczególnie interesują go zależności, jakie zachodzą pomiędzy światłem a kolorem. Jego projekty wpisane w przestrzeń miasta angażują widza, by uświadomić mu jego własną rolę w doznawaniu otaczającej rzeczywistości. W jego pracach odnajdujemy fascynację potęgą żywiołów natury, zwłaszcza ziemią, powietrzem i ogniem, interpretowanym jako światło, a także światem zmysłów: dotyku, węchu, wzroku, smaku i słuchu. Artysta eksperymentuje i utrwala dane zjawiska. Projekt *Green river series* (seria Zielona Rzeka) (fot. 6) z 1998 r. polegał na rozpuszczeniu w rzece Fjakkabaksleid nedri w południowej Islandii jaskrawego, fluorescencyjnego zielonego barwnika, który zmieniał zupełnie wygląd wody, nie wpływając jednak negatywnie na naturalny biosystem. Eksperyment powtórzono później w Bremie, Sztokholmie, Los Angeles i Tokio. Rozpuszczony barwnik wyglądał przerażająco, z innej perspektywy wyglądał również niezwykle ciekawie w zestawieniu z szarymi głazami wyłaniającymi się z fluorescencyjnej zieleni. Zabarwiona woda stanowiła mocny kontrast dla otaczającego ją miasta. Artysta zwraca uwagę na wielowymiarową przestrzeń. Przepływająca rzeka jest analogią czasu, sugeruje określony czas. Woda sprawia, że tkanka miasta jest realistyczna, namacalna. Będąc tam, jesteśmy obecni w danej przestrzeni.

Istotną cechą wody jest określony jej czas spadania. *The New York City Waterfalls* (Wodospady Nowego Jorku) (fot. 7) to eksperyment w przestrzeni publicznej dotyczący właściwości percepcji. Eliasson zbudował cztery wielkie kaskady wodne przy obu brzegach East River, przy słynnym moście łączącym Manhattan z Brooklynem. Trzy z nich wznosiły się kilkanaście metrów ponad powierzchnię wody na środku rzeki, czwarty wydobywał się spod jednego przęsła słynnego nowojorskiego mostu. Głównymi ideami projektu są przestrzeń, odległość, kolor i światło. Wodospad, który jest oglądany z dużej odległości, sprawia wrażenie, jakby woda spadała wolno. Im bliżej wodospadu się znajdujemy, tym silniejsze można odnieść wrażenie, że woda płynie szybciej. Spadająca woda wyznacza odległość w mieście. Eliasson nie chciał przenosić natury do miasta.

Wodospady codziennie oglądało tysiące osób. Odbiorca miał być częścią przestrzeni, a nie tylko odbierać obraz *en face*. Efekty sensualne, jak solna mgła roznoszona przez wiatr, mogły wywoływać uczucie, które pojawia się podczas obserwacji zjawisk atmosferycznych. Gdy jednak zdamy sobie sprawę, że wodospady są efektem ustawionej, zbudowanej ażurowo, stalowej konstrukcji mieszczącej potężne pompy, które transportują wodę rzeczną do wysokiej miski, a woda kaskadą spływa w dół, uświadamiamy sobie, że jednak jest niemożliwe doświadczenie tego, co naturalne. Kontakt z naturą jest pozornie wykreowany, wyreżyserowany, jako symulacja doświadczenia, za pośrednictwem instalacji wykorzystującej nietypowe dla rzeźby „materiały”, takie jak woda, światło, kolor, przestrzeń. Instalacja stała się środkiem pomiaru odległości.

Innym przykładem przestrzeni, tym razem w malarstwie, jest nieruchoma woda ukazująca relację między powierzchnią i głębią. Najbardziej fascynującą właściwością powierzchni stojącej wody jest jej możliwość odbijania, podwajania. Efekt powielania tego samego, ale też odwrócony obraz w wodzie utrzymuje napięcie między dwiema stronami. Odbicie w wodzie zmniejsza dystans i przybliża. Odbicia, spotykając się, przenikają się i wzajemnie atakują. Rodzące się obrazy niosą nowy sens, który czasem zaskakuje nieoczekiwanym rozwiązaniem, kolorystyką.

Obraz Gerharda Richtera pod tytułem *Eis* (Lód) (fot. 8) ukazuje niczym niezmaconą przestrzeń morską z krami unoszącymi się na powierzchni wody. Zmrożony krajobraz nie wykazuje żadnych oznak życia. Wzbudza uczucie niepokoju i wyobcowania. Większość prac artysty sprawia wrażenie płynnej rzeczywistości, w której wszystko się zaciera, jest nieostre i rozmyte, jak refleksy na wodzie. Artysta wypowiada się w następujący sposób:

Zamazuję rzeczy, aby uczynić wszystko jednostkowo ważnym i nieważnym. Zamazuję rzeczy, aby nie wyglądały artystycznie lub rzemieślniczo, ale technologicznie, gładko, doskonale. Zamazuję, aby bardziej dostosować wszystkie części. Być może wymazuję także nadmiar nieważnych informacji.

Między niebem a ziemią – przestrzeń powietrzna

Uczucie tradycji miejsca budzi w społeczeństwie świadomość regionalnej odrębności narodowej. Miejsca poparte uczuciami patriotycznymi stanowią element identyfikacji z daną przestrzenią.

Ciekawym przykładem poszanowania wartości narodowych, dającym świadectwo przeszłości, jest zespół rzeźb plenerowych w Târgu Jiu w Rumunii, które wykonał Constantin

Brâncuși na zamówienie władz miasta w 1936 r. (fot. 9–11). Kompozycja przestrzenna wykonana dla upamiętnienia 20 rocznicy wielkiej bitwy pod Târgu Jiu z okresu I wojny światowej, w której zginęło wielu rumuńskich żołnierzy. *Droga bohaterów* do dziś nie przestaje zadziwiać krytyków sztuki. Główne wejście do parku prowadzi przez *Bramę pocałunków*, będącą nowoczesną interpretacją łuku triumfalnego z motywem pocałunku, nawiązującą do rytuału przejścia, czyli wkroczenia w inny wymiar rzeczywistości. Za bramą ciągnie się *Aleja krzeseł*, która doprowadza nad rzekę do otoczonego 12 stołkami w kształcie klepsydr *Stołu milczenia*, który może symbolizować nieobecność, a raczej niewidzialną obecność biesiadników. Poza parkiem, lecz na jego osi, znajduje się jeszcze słynna *Kolumna nieskończoności*, którą sam Brâncuși nazywał „schodami do nieba”. Artysta kreuje w ten sposób kulturową wartość miejsca oraz potrzebę związku z miejscem urodzenia, z historią przodków oraz wyrastaniem wielu pokoleń we wspólnej kulturze i tradycji. Rzeźby stanowią przekaz, symbol, znak, w złożonej przestrzeni wzbogacają tożsamość miejsca.

Rumuński religioznawca, Mircea Eliade, w esej poświęconym swojemu rodakowi Brâncușiemu rozpoznaje w *Kolumnie bez końca* element znany już w prehistorii i rozpowszechniony w całym świecie. Kolumna nieba to również ludowy motyw rumuński – centralny słup podtrzymuje sklepienie niebieskie i służy do komunikowania się z niebem. Innymi słowy, jest ona *axis mundi* (osią świata) występującą w różnych przedstawieniach jako kolumna Irminsul dawnych Germanów, jako filary świata ludów. Punkt zetknięcia się nieba z ziemią uważano za środek świata, miejsce przepełnione *sacrum*, najświętsze z najświętszych. W wielu kulturach stanowiło podstawową koncepcję kosmogonii.

Brâncuși, wznosząc podporę nieba, odtwarzając ją w nieskończonej liczbie wariantów, wydobyl na jaw symbolikę wstępowania, zawarł w niej istotę lotu. Wertykalny wymiar kolumny wzbijającej się w przestrzeń sprawia takie wrażenie, że wspinając się spojrzeniem, nie dostrzegamy żadnych granic. To wznoszenie się, lot w nieskończoną przestrzeń, „symbolizm lotu wyraża zniesienie kondycji ludzkiej, transcendencję i wolność”. Lot jest równoznaczny z unieważnieniem ciężaru i jest ontologiczną przemianą człowieka. Jest znakiem kontroli nad żywiołem. Lot w powietrzu wymusza zmianę świadomości. Odrывая się od ziemi, wkraczamy w inną przestrzeń powietrzną. Kiedy pokonana zostaje siła ciężenia, zmienia się perspektywa widzenia, punkty odniesienia, a przede wszystkim zmieniają się odczucia. Sklepienie niebieskie, przestrzeń powietrzna – jak bardzo różni się od niewielkiego skrawka ziemi. Wyższe sfery nieba to wymiar niedostępny.

[...] niebo objawia swą transcendencję, zanim jeszcze nastąpi przypisywanie mu wartości religijnych. Niebo „symbolizuje” transcendencję, moc, niezmiennność po prostu dlatego, że istnieje. Niebo istnieje dlatego, że jest wyniosłe, nieskończone, niezmienne, potężne.

Przestrzeń łącząca niebo i ziemię tworzy miejsce, w którym niebo może stanowić tło wydarzeń. Kiedy spoglądamy w niebo, przestaje ono być jednak drugoplanowe. Perspektywa patrzenia w górę otwiera bezmiar wysokości, nieosiągalną powłokę, strukturę otwartości nieba. Przesłane bez granic, wieczne i odległe. Szereg zjawisk atmosferycznych objawia powiązanie z najwyższymi istotami ludów pierwotnych oraz z bogami pierwszych cywilizacji. Niebo jest postrzegane jako obszar, bezmiar przestrzeni.

Podsumowanie

Przestrzenie publiczne wpisane w strukturę miasta angażują widza, by uświadomić mu jego własną rolę w doznawaniu otaczającej rzeczywistości. Wielowymiarowość przestrzeni niesie szereg doznań i doświadczeń.

Współczesność rozwinęła w społeczeństwie wiele psychospołecznych potrzeb, dla których miasto jako całość powinno dostarczyć odpowiednich przestrzeni, właściwej oprawy i niezbędnych elementów dla ich zaspokojenia. Potrzeby ludzi są zróżnicowane i występują na przemian u jednostek i zbiorowości.

Odczuwamy potrzebę zmienności i stałości, ciszy i gwaru, spokoju i ruchu, samotności i udziału we wspólnocie, anonimowości i występowania na publicznej scenie, indywidualnego wyrażania swej osobowości i współuczestniczenia w przedsięwzięciach zbiorowych.

Istotną potrzebą miejskich zbiorowości jest posiadanie wspólnych wartości unikalnych. Są nimi dzieła architektury, urbanistyki, rzeźby, sztuki ogrodniczej i krajobrazowej. Nadają miastu indywidualne oblicze, są czynnikiem integracji mieszkańców z miastem. Na przestrzeń społeczną składa się wiele elementów, które w strukturze miasta tworzą strefy o odmiennym społecznym charakterze, wprowadzają gradację społecznej atrakcyjności poszczególnych obszarów, tworzą w tej przestrzeni punkty orientacyjne miasta.

Struktura miasta ma duże znaczenie w regulowaniu procesów życiowych miejskiej zbiorowości. Ewolucja naszej kultury i nowe zjawiska w naszym otoczeniu wymagają rozwoju odpowiednich nowych przestrzeni i odpowiedniej oprawy dla architektury miasta.

Odczuwanie danej przestrzeni przez mieszkańców i możliwość odnalezienia w niej miejsca na wyraz dla drobnych ludzkich spraw wzmacnia w nas poczucie przynależności do otoczenia oraz więzi z innymi – znanymi lub potencjalnie bliskimi nam osobami.

Miejsca spotkań, gdzie rodzą się nowe pomysły i gdzie nabieramy dystansu do różnych rzeczy. Wspólnie tworzymy takie miejsca poprzez utrwalanie i maksymalizowanie ważnych w danym środowisku wartości.



1, 2, 3, 4. Park Yorkville w Toronto

5. Green river series (seria Zielona Rzeka), Olafur Eliasson

6. The New York City Waterfalls (Wodospady Nowego Jorku), Olafur Eliasson



7. Eis (Lód), Gerhard Richter

BIBLIOGRAFIA

Eliade M., *Mity, sny i misteria*, Warszawa 1994.

Eliade M., *Traktat o historii religii*, Warszawa 2009.

Hall E.T., *Ukryty wymiar*, Warszawa 1976.

Krupiński J., *Intencja i interpretacja*, Kraków 2001.

Richter G., wystawa w Neue Nationalgalerie od 20 lutego do 19 września 2004 r. cyt. za: N. \Szen- rok, *Trauma twarzy*, „Tekstualia”, 2006, nr 5.

Tischner J., *Myślenie według wartości*, Kraków 2000.

Tuan Y.F., *Przestrzeń i miejsce*, Warszawa 1987.

Wallis A., *Socjologia i kształtowanie przestrzeni*, Warszawa 1971.

<http://www.amara.org/pt-br/videos/6zoImIOZkBrL/pl/206261/>

<http://bramapoznania.pl/brama-poznania/o-bramie-poznania-2/>

<http://landscapevoice.com/the-village-of-yorkville-park/>

<http://bloor-yorkville.com/portfolio-item/village-of-yorkville-park/>

http://www.sztuka-architektury.pl/index.php?ID_PAGE=33134

http://www.huffingtonpost.com/elena-cue/olafur-eliasson-the-artist-as-a-scientist_b_7619310.html

<http://bramapoznania.pl/brama-poznania/o-bramie-poznania-2/>

<http://papricana.com/2012/04/myshlenie-o-tischnerze-1-spotkac-drugiego/>

<http://ro-ma-nia.blogspot.com/2012/10/constantin-brancusi.html>

http://adventureda.blogspot.com/2014/02/blog-post_17.html

<http://www.contemporaryartdaily.com/2014/09/gerhard-richter-at-fondation-beyeler/iceberg-in-mist-eisberg-im-nebel/>

<http://www.gds.ro/Local/2015-12-10/primaria-targu-jiu-oficiat-13-ani-222-de-casatorii-la-poar-ta-sarutului,-de-anul-nou/>.

Utwory udostępniane na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Wydawca: Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, Wydział Architektury Wnętrz

Redakcja: prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, mgr Marika Wato

Czasopismo "inAW Journal" powstało dzięki dofinansowaniu w ramach Projektu "Projektowanie Przyszłości - Program Rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018 - 2022"



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny

