

ISSN 2719-7816
DOI 10.52652



inAW Journal

Multidisciplinary Academic Magazine

NR 4 [TOM 3 (2022), NR 1]

MULTIDYSCYPLINARNOŚĆ SZTUKI I NAUKI



fot. Beata Gibała-Kapecka



inAW Journal
Multidisciplinary Academic Magazine

NR 4 [TOM 3 (2022), NR 1]

MULTIDYSCYPLINARNOŚĆ SZTUKI I NAUKI

REDAKCJA:

PROF. DR HAB. BEATA GIBAŁA-KAPECKA

DR JOANNA ŁAPIŃSKA



ISSN 2719-7816
DOI 10.52652

Wydawca:

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

Wydział Architektury Wnętrz

ul. Humberta 3, 31-121 Kraków

Zespół redakcyjny:

prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka

Redaktor naczelna

bkapecka@asp.krakow.pl

dr Joanna Łapińska

Redaktor prowadząca

jlapinska@asp.krakow.pl

Czasopismo „inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine” powstało dzięki dofinansowaniu w ramach projektu „Projektowanie przyszłości – program rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2008–2022”

Spis treści

dr Iwona Kalenik

Ramy miejsc 6

dr Joanna Łapińska

Trzy przestrzenie wyobrażone inspirowane krajobrazem.

Z cyklu *Odnalezione w krajobrazie* 20

Kinga Sapieja, dr hab. inż. Agnieszka Ozga

Wykorzystanie współczynników akustycznych do analizy krajobrazu dźwiękowego 35

dr Beata Ludwiczak

Duma i pożądanie – badanie emocji w ocenie produktów przez użytkowników z wykorzystaniem zaadaptowanej wersji narzędzia badawczego PrEmo 46

mgr Matylda Nowak

Projektowanie dla dzieci w ujęciu problematyki produktów medycznych. Refleksje na podstawie tego specjalistycznego obszaru w odniesieniu do wyzwań projektowych przyszłości 69

mgr Paulina Tarara

Pewne miejsce w internecie.

Reddit Place 85

mgr Aleksandra Sitek, dr hab. Dominika Sobolewska

SMART CONTROL, czyli projektowanie wobec problemu nadużywania smartfonów przez uczniów 100

dr hab. Anna Kuźmitowicz

Jej wysokość dzianina.

Fascynacja strukturą. Autorskie działania projektowe w kontekście zastosowanych technologii 130

mgr Bożena Błażewicz

Mikroprzestrzenie.

Tajemnicze ogrody ROD 153

mgr Katarzyna Zielińska

Pragnienia miejsc (initial habitats of inner spaces).

Kształtowanie przestrzeni a tożsamość kulturowa miejsca 166

prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, dr Anna Dettloff

Peregrynacje... Określanie przestrzeni (własnej)* 190

dr Iwona Kalenik
Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

RAMY MIEJSC

Artykuł przeglądowy

Spis treści

Wstęp 8

Obrzeża 8

Obramowania 10

Krawędzie Wenecji 10

Wnętrze we wnętrzu 11

Dwustronność 13

Rozwarstwienie 14

Doświadczenie krawędzi 16

Bibliografia 18

Abstrakt

Mur, ściana, ogrodzenie – elementy będące pomiędzy wnętrzem i zewnątrz, często postrzegane na planach jako liniowe elementy o sile ochrony, są jednak strefami zwieńczającymi i obramowującymi dzieło, jakim jest zaprojektowana przestrzeń. Odpowiednio zaprojektowane, o namacalnej miąższości, mogą rozwarstwiać się i stawać same w sobie przestrzenią wnek, nisz, zagłębień, a nawet korytarzy i przejść. Solidne, grube i ciężkie lub też wręcz przeciwnie – lekkie, ażurowe, wypełnione powietrzem ujmują w ramy wnętrza budynków i miejską przestrzeń. Działają dwukierunkowo, choć przynależą do jednego obiektu. Mówią jednocześnie o wewnętrzności i zewnętrzności obiektu architektonicznego. Na planie i w wielkiej skali odbierane jako granice, bariery, po bliższym przyjrzeniu się i zrozumieniu – mogą stać się miękkimi obrzeżami stanowiącymi obszycie delikatnej materii budynku lub fragmentu miasta. Artykuł podejmuje temat krawędzi i skrajów w kontekście architektury budynków i miasta, zagadnień ram fragmentów miejskiej przestrzeni. Zarówno w odniesieniu do budynków, jak i rejonów miasta wydają się istotnymi elementami przestrzennymi, a często traktowane są niedostatecznie uważnie. W artykule rozpatrzono kilka przykładów miejskich ram, by zilustrować ich rolę w kreowaniu miejsc.

Słowa kluczowe

architektura miasta, przestrzeń publiczna, krawędź, granica, miejsce, doświadczanie przestrzeni architektonicznej, odczuwanie architektury

Wstęp

Pojęcie miejsca, definiowane i opisywane przez wielu autorów, odnosi się do związku pomiędzy przestrzenią i doświadczeniem. Sama przestrzeń nie jest jeszcze miejscem, ponieważ dopiero zindywidualizowana, rozpatrywana w kontekście zdarzeń, obiektów, działań, indywidualnych, określonych cech zyskuje tożsamość. Dlatego też między innymi w dyskursie architektonicznym obecne jest pojęcie tożsamości miejsca, a nie tożsamości przestrzeni. Przestrzeń wydaje się nieskończona, bezkresna. By stać się bardziej konkretną, wymaga dookreślenia dotyczącego lokalizacji lub funkcji. Mówimy o przestrzeni miejskiej, przestrzeni placu, przestrzeni wnętrza galerii. Miejsce zaś domaga się co najwyżej dopowiedzenia związanego z językiem znaczeń lub zdarzeń: miejsce pamięci, miejsce spotkań itd. i jest ujęte w określone, materialne i niematerialne ramy. Przyglądam się zagadnieniom ram, krawędzi, skrajów w kontekście architektury i miejsc.

Nietrudno zauważyć, że miasta nowoczesne cierpią na niedostatek miejsc. W języku opisywania miast przeważają przestrzenie: miejskie, publiczne, społeczne. Zauważalne jest, jak bardzo modernistyczny paradygmat płynącej, bezgranicznej przestrzeni połączony z radykalnym funkcjonalizmem odcisnął piętno na miastach, wypełniając blokami osobnych budynków wielkie powierzchnie. Starając się tworzyć geometryczne kompozycje z osobnych elementów, pozbawiono wiele miast ciągłości, wprowadzając przy tym rodzaj poczucia dezorientacji i niepokoju podszytego pytaniem „Gdzie właściwie jestem?”. Idee funkcjonalne okazały się trudne do zrealizowania w konfrontacji „z uporczywą nieprzejrzystością formy miejsca”. Miejsce stawiało „opór” budowaniu nowoczesności i wygody, a w „świecie” ujawniało „brzydotę”, bowiem pozbawione ozdób nie uzyskało nic w zamian¹ – pisze Jacek Dominiczak. W innym miejscu zwraca uwagę na fakt niezaprzeczalnego fenomenu kultury zachodniej, jakim jest historyczne miasto europejskie, jego wizerunek i atmosfera przyciągająca nie tylko turystów². To miasto o wyraźnych ramach przestrzennych – krawędziach, granicach, zarówno w odniesieniu do budynków, jak i niewielkich rejonów, sąsiedztw. Ich forma wydaje się istotnie wpływać na tożsamość miejsc i miast, a często traktowana jest niedostatecznie uważnie. Mur, ściana, fasada, ogrodzenie to elementy o sile ochrony, zwieńczające i obramowujące dzieło, jakim jest zaprojektowana przestrzeń. W swojej miąższości mogą rozwarstwiać się i stawać same w sobie przestrzenią.

Obrzeża

Kiedy przyglądam się obiektom, zwłaszcza tym użytkowym, najbliższym, jak krzesło, filizanka czy obrus, z uwagą badam sposób wykończenia ich krawędzi: powierzchni zewnętrznych i obrzeży. Uruchamiam wtedy wszystkie zmysły: przyglądam się, dotykam, czasem wącham. W przypadku

1 J. Dominiczak, *Miasto dialogiczne i inne teksty rozproszone*, Gdańsk 2016, s. 49.

2 J. Dominiczak, *Miasto dialogiczne i inne teksty rozproszone*, s. 125.

większych obiektów, takich jak budynek – dom czy kamienica – czy większych rejonów miasta, jak miejskie kwartały, osiedla czy dzielnice, detale zdają się tracić na znaczeniu, a odbiór zmysłowy ogranicza się do wzroku. Jednakże to właśnie detale obrzeży, powierzchnie ścian i murów, ich geometrie i tektoniki oraz materialne właściwości odgrywają ogromną rolę w kształtowaniu charakteru i tożsamości miejsc. To elementy działające dwukierunkowo – są „obszyciem” obiektu i jednocześnie odciskają swoją formę na pustce. Tworzą ramy dla okalanych mas powietrza, zarówno w zamkniętym wnętrzu, jak i w otwartej przestrzeni ulic i placów. Ich cechy wpływają na to, czy pomiędzy nimi zaistnieją zdarzenia, sytuacje, doświadczenia i odczucia, a w konsekwencji – na to, czy tak wytworzone miejsca zyskają ponadczasowy charakter³.

Kevin Lynch w książce *Obraz miasta* wprowadza i opisuje pięć głównych elementów tworzących tytułowy obraz miasta. Krawędzie (*edges*) wymienia na drugim miejscu i poświęca im dużą część książki, próbując zdefiniować i opisać, czym w istocie są i jaka jest ich rola w tworzeniu obrazu miasta. Lynch definiuje krawędzie jako linearne elementy, „które nie są traktowane jako drogi; zazwyczaj, ale nie zawsze, są granicami między dwoma rodzajami obszarów”⁴. Opisuje rodzaje przestrzennych krawędzi i siłę ich oddziaływania na przestrzeń miasta – w tym przypadku kilku amerykańskich miast połowy XX wieku, co z pewnością wpływa na aktualność jego spostrzeżeń. Do opisywania różnych rodzajów krawędzi używa wielu pojęć, takich jak: granica, przerwa w ciągłości, bariera, ściana, kraniec, a nawet szew. Ukazuje w ten sposób różnorodny charakter krawędzi, które są dla ludzi „ważnymi cechami organizującymi, szczególnie gdy spinają obszary bardziej ogólne, jak wewnątrz miasta obwiedzonego wodą lub murem”⁵. Krawędź jest jednak według mnie pojęciem odnoszącym się raczej do obiektu i jemu przynależy. Mówimy o krawędzi chodnika czy krawędzi stołu. Krawędź zatem jest związana bardziej z masą bryły lub powierzchnią, czymś namacalnym, materialnym. W myślach pojawia się brzeg lądu, skraj skały, krawędź dachu – coś konkretnego, o wyraźnym kształcie, za którym może znajdować się już „nic” – niezdefiniowana masa powietrza.

Podobnie wygląda granica, która może być krańcem czegoś. W odróżnieniu od krawędzi, granica z pewnością jednak **roz-granicza** dwa obszary, jest rodzajem styku pomiędzy nimi, pasem o określonej szerokości, polem spotkania lub linią demarkacyjną. Granica to rodzaj wypełnienia pomiędzy, zszycie dwóch miejskich tekstur. To jemu bardziej odpowiada pojęcie szwu. Krawędź jest zawsze częścią obiektu, nie zaś obszarem wychodzącym poza jego formę. To – ze względu na ich morfologię i znaczenie w przestrzeni miejskiej – osobne elementy. A zatem rozszerzanie przez Lyncha pojęcia krawędzi o znaczenie granicy wprowadza pewien rodzaj nieprecyzyjności.

3 S.Z. Sosak, *W poszukiwaniu scen, których nie widać*, „Rzut. Kwartalnik Architektoniczny”, 5 (2014), s. 38–44.

4 K. Lynch, *Obraz miasta*, tłum. T. Jeleński, Kraków 2011, s. 72.

5 K. Lynch, *Obraz miasta*, s. 54.

Obramowania

W innym miejscu książki Lyncha znajdujemy jednak myśl, która zdaje się definiować krawędzie tak, jak intuicyjnie je wyczuwamy. Lynch pisze:

Krawędź może być czymś więcej niż po prostu wyeksponowaną barierą, jeśli pozwala na jakiś rodzaj penetracji fizycznej lub wizualnej; jeśli na pewną głębokość jest niejako wbudowana w rejon po którejś ze stron⁶.

Wydaje się, że w tym cytacie znajduje się kwintesencja krawędzi jako skrajnej części obiektu lub obszaru, jako czegoś, co jest „wbudowane w rejon”. Krawędź jest zatem elementem zamykającym zasięg rejonu – kolejny z elementów obrazu miasta, jednocześnie odciskającym swój „wzór” na rejonie sąsiadującym. Lynch przytacza przykłady bardzo wyraźnych krawędzi: pierzei wysokich budynków przy Central Parku, nabrzeża przy nadmorskim bulwarze, muru średniowiecznego miasta. Tak definiowane miejskie krawędzie są niczym obramowania obrazów wiszących w galerii. Przynależą do rejonu lub obiektu, są jego integralnym wykończeniem. Odgrywają też rolę w podkreśleniu znaczenia tego, czego są skrajem, jak obszycie obrusu podkreślające jego formę, materiał, ale też zaznaczające kraniec jako istotną część całości, której należy się uwaga. Krawędzie w kontekście architektonicznym i urbanistycznym są dostrzegalne z zewnątrz i stanowią swego rodzaju komunikat o tym, że wchodzimy do odmiennej przestrzeni. Ich rola zatem jest niezwykle ważna – mogą być barierami lub też mieć przenikający, wiążący charakter.

W historycznym ujęciu krawędzie urbanistyczne miały początkowo przede wszystkim funkcjonalny charakter, objawiając się w formie murów obronnych. Świadome, oparte na pojęciu piękna, projektowanie krawędzi jako elementu kompozycyjnego zespołów urbanistycznych nastąpiło dopiero w okresie renesansu i baroku. Również później, w XIX wieku, w szybko rozwijających się miastach świadomie komponowano wewnątrzmijskie krawędzie – pierzeje ulic lub zabudowy na styku z założeniami parkowymi, tworząc tym samym obszary o wysokim stopniu tożsamości lokalnej, starannie oddzielając przestrzeń publiczną od prywatnej i podnosząc walory zamieszkiwania⁷.

Krawędzie Wenecji

Wenecja – miasto na przecięciu szlaków handlowych i kulturowych Europy – nigdy nie została zamknięta murami. Przez wieki funkcję ochronną stanowiła laguna, pozostawiając miasto otwarte i widoczne z daleka. Trudno w tym przypadku jednoznacznie określić, co stanowi krawędzie miasta – jest jednocześnie otoczone i przeniknięte wodą, która stanowi w olbrzymiej jego części swoistą posadzkę ulic i składową systemu miejskich wnętrz. Ściany budynków, dobrze zakotwiczone w gruncie laguny, są niekończącymi się krawędziami miasta, oddzielającymi to, co wewnętrzne, od zewnątrz.

6 K. Lynch, *Obraz miasta*, s. 116.

7 Z. Paszkowski, *Mieszkać na krawędzi*, „Czasopismo Techniczne”, z. 3-A (2007), s. 203–214.

Wielowarstwowe fasady uwidaczniają zatem rolę murów jako ram działających dwustronnie: w kierunku przestrzeni prywatnych i w kierunku przestrzeni publicznych. Rozrzeźbione, rozwarstwione, bogate w loggie, podcienia, schody, nawisy oraz pełne zdobiących detali są niczym ręcznie haftowane skraje kołnierzyków lub balowych sukni.



Il. 1. Wenecja, fot. Iwona Kalenik.

Jak pisze Christopher Aleksander, „budynek o żywej krawędzi jest związany z otoczeniem, stanowi integralną część tkanki społecznej miasta, składnik życia każdej osoby, która mieszka lub przechodzi w jego pobliżu”⁸. Postuluje on nawet traktowanie krawędzi budynku jak odrębnego tworu, „miejsca, które ma określoną objętość, a nie jest tylko pozbawioną grubości linią czy powierzchnią styku różnych oddziaływań”⁹.

Wnętrze we wnętrzu

Krawędzie mogą być definiowane, opisywane i projektowane jako element równorzędny z innymi o znaczącej roli w budowaniu ciągłości miasta oraz we wzmacnianiu tożsamości poszczególnych jego rejonów. Ujęte ramami krawędzi rejon miasta – mniejsze, organizowane „od środka” obszary posiadające swój własny charakter – stają się indywidualnym systemem wnętrza: ulic i placów. To niejako wnętrza we wnętrzu miasta. Oto otoczony eleganckim ogrodzeniem miejski park czy ogród z głównym wejściem w postaci okazałej bramy i towarzyszącymi mu kilkoma bocznymi furtkami wydaje się zyskiwać na wyjątkowości. Rzeczywiście **wchodzimy do parku**. Jesteśmy wewnątrz

8 Ch. Alexander, *Język wzorców. Miasta, budynki, konstrukcja*, tłum. A. Kaczanowska, K. Maliszewska, M. Trzebiatowska, Gdańsk 2008, s. 764.

9 Ch. Alexander, *Język wzorców. Miasta, budynki, konstrukcja*, s. 765.

ogrodowej przestrzeni objętej ażurowym ogrodzeniem i czujemy jej odmienny charakter. Kuty płot albo ażurowy mur stanowią jej obramowanie, krawędź, podkreślając wyjątkowość miejsca, którego są częścią. Tu jest park, tam ulica. Podobnie mur uniwersyteckiego kampusu w centrum miasta zdaje się mówić do przechodnia, że tu zaczyna się inna przestrzeń, a przejście przez wysoką okazałą bramę wprowadza do świata odmiennych doświadczeń. Stworzone dzięki murom publiczne wnętrza uczelni obecne wewnątrz publicznych wnętrz miasta mają swój własny charakter, nierzadko odmienny przestrzenny układ i atmosferę. To przykłady bardzo czytelnych, widocznych ram zamykających, ale nie izolujących, niewielki miejski fragment.

Ciekawą krawędzią wewnątrzmiejskiego obszaru jest pierzeja ulicy Myśliwieckiej w Warszawie, będąca granicą pomiędzy parkiem a niewielkim zespołem 18 jednorodzinnych domów – Kolonią Profesorską. Wolno stojące domy i łączące je ogrodzenia tworzą wzdłuż okalających je ulic spójną, ciągłą powierzchnię muru, w którym można odnaleźć wejścia do prywatnych ogrodów, nisze, wnęki wejść, zagłębienia i niewielkie detale otworów do skrzynek na listy czy dzwonek. Gdzieś w murze znajdują się otwory, przez które zaciekawiony przechodzień może zajrzeć do wnętrza zespołu budynków. Nie ma wątpliwości, że idziemy wzdłuż krawędzi miejsca o bardzo zindywidualizowanym charakterze. Co więcej, pierzeja w pewnym momencie, pomiędzy dwoma budynkami, niejako otwiera się, by zrobić miejsce na kutą furtkę otwierającą się na długie schody – przejście przez kolonię, noszące nazwę „ulica Profesorska”. Jesteśmy we wnętrzu kolonii – na bezimiennych placach, dziedzińcach i ulicach o mikroskali. Bez wątpienia silna artykulacja krawędzi tego sąsiedztwa podkreśla jej wyjątkowość i unikalną tożsamość architektoniczną.



Il. 2. Warszawa, fot. Iwona Kalenik.

Na myśl przychodzi mi przykład o zupełnie innym charakterze – ogrodzenie obszaru przebudowy dużego fragmentu miasta, zaobserwowane kilka lat temu w Berlinie. Cienki płot wykonany z blaszanych segmentów pełnił jednoznacznie ochronną rolę – nie pozwalał dostać się przypadkowej osobie na teren budowy. Jego zewnętrzna powierzchnia pokryta była jednak starannym nadrukiem – informacjami

skierowanymi do mieszkańców, a kilka jego przeszła miało rodzaj „bulajów”, przez które można było oglądać przebieg prac. Cienki, blaszany „mur” nie był niema barierą. Został zaprojektowany tak, by stanowił integralną, ważną część placu budowy. Jego czysto funkcjonalna rola uzupełniona została jednak o możliwość wpływania na doświadczenia mieszkańców. Tym samym tak zwyczajne miejsce, jakim jest plac budowy, stało się rodzajem wydarzenia.

Dwustronność

W 1952 roku włoski architekt Luigi Moretti napisał esej *Struktury i sekwencje przestrzeni*, w którym zaproponował odczytanie przestrzeni kilku obiektów architektonicznych za pomocą gipsowych modeli ich „mas powietrza”, negatywów przestrzeni. Poprzez usunięcie widzialnych form obiektów i zmianę pustki w rzeźbiarską bryłę umożliwił precyzyjną percepcję kształtu wewnętrznej przestrzeni modeli niejako z zewnątrz. Zabieg ten pozwolił również dostrzec „powierzchnię” niewidzialnego powietrza wypełniającego obiekty i istotną rolę muru w kreowaniu kształtu przestrzeni. Odnoszę ten eksperyment dotyczący wnętrza architektonicznego do przestrzeni miasta. Tradycja architektury definiowanej jako wnętrze opiera się na założeniu, że budynek nie jest postrzegany jako zewnętrzna forma, ale jako zewnętrzna powierzchnia przestrzeni wewnętrznej. W odniesieniu do przestrzeni miasta jest to szczególnie ciekawe podejście, pozwalające zrozumieć rolę krawędzi jako ram fragmentów miasta, ale też w kontekście architektonicznym jako ram ujmujących przestrzeń budynków. Ściana budynku bowiem zarówno definiuje przestrzeń jego wnętrza, jak również kształtuje przestrzeń na zewnątrz. W połączeniu z powierzchnią posadzki ulicy i umownie przyjętym powietrznym sufitem – formuje publiczne wnętrze miejskie. Działa zatem dwukierunkowo: do wnętrza przestrzeni prywatnej i do wnętrza przestrzeni publicznej. Oddziela i łączy odmienne rejony, jednocześnie definiując ich przestrzenny kształt.

Niezwykłe przestrzenne sytuacje ukazujące moc krawędzi budynków spotykamy na rzymskich ulicach, kiedy mijamy otwarte wrota kościoła. W pierzei ulicy, z poziomu ludzkiego oka, bywają niezauważalne, wpisując się w rytm miejskich kamienic. Uważny przechodzień dostrzeże jednak fasadę bogatą w ornament albo niewielką zmianę geometrii ulicy, która w tym miejscu może stać się małym placem. Wnętrze kościoła ujawnia swoją obecność chłodnym powiewem z wnętrza świątyni. Gruby, rozrzeźbiony mur kryje za sobą publiczną, ale wyjątkową, inną przestrzeń. Traktowany jako masa rzeźbiarska, która pozwala na tworzenie nisz, zagłębień, gzymsów, wnęk, otworów, staje się niejako obustronną formą, przestrzenią samą w sobie, polem negocjacji przestrzeni wnętrza z zewnątrz.

W przypadku cienkiej szklanej, całkowicie przezroczystej elewacji biurowego budynku w centrum dużego miasta tego rodzaju negocjacje nie zaistnieją. Szyba jest podniesioną do trzeciego wymiaru cienką linią pozornie rozgraniczającą przestrzeń. Pozornie, ponieważ przestrzenie te przenikają się

wizualnie. Wieczorem ta niewidzialna twarda bariera odcina silnym cięciem szkła światło wnętrza od mroku ulicy. Tu krawędź jest niczym precyzyjnie wyszlifowane ostrze. Nie ma jednak mocy formowania, odciskania. To jednoznaczny, silny, ale niemy gest zaznaczenia przynależności terenu.

Rozwarstwienie

Nie jest jednak konieczne budowanie grubego solidnego muru, by wyodrębnić i podkreślić indywidualny charakter spotykających się przestrzeni i nadawać każdej z nich kształt. W tradycji japońskiej, ceniącej sobie półmrok, ściany tradycyjnych budynków są zbudowane z wielu cienkich warstw drewna i papieru.

Prostota japońskiego domu budzi u ludzi Zachodu zdumienie – mają wrażenie, że widzą nagie szare ściany bez żadnych upiększeń. Cóż, można ich zrozumieć, ale dzieje się tak, ponieważ nie potrafią przeniknąć tajemnicy półmroku¹⁰.

– pisze Jun’ichiro Tanizaki w *Pochwale cienia*. Ornamentem jest blik światła, ruchomy cień na ścianie lub podłodze. Ścianki *shoji* przesuwające się, nakładające na siebie, tworzą warstwy niezbędne do tego, by filtrować światło i tym samym podkreślać wyjątkowość półmroku wnętrza. Zaś to, co stanowi ramę wnętrza, jest kolejną warstwą: werand, korytarzy, podcieni, przegród o różnej przenikalności. To one podkreślają wyjątkowość przestrzeni, które oddzielają, jednocześnie same w sobie będąc przestrzeniami do przebycia.

Warstwy fasady budynku pozwalają zatem budować swoistą dramaturgię doświadczania oddzielonych, ale na swój sposób przenikających się przestrzeni wnętrza i zewnątrz oraz samej przestrzeni tego oddzielenia. Na jednej z uliczek Bragi (Portugalia) można odnaleźć dom, którego drewniana, zdobiona plecionką fasada jest swego rodzaju spektaklem otwierania i zamykania. Zbudowana z dziesiątek niewielkich okiennic powierzchnia nałożona jest w pewnym dystansie na właściwy mur budynku, sprawiając, że jego krawędź stanowi dodatkową przestrzeń, której przenikalność uzależniona jest od warunków atmosferycznych, natężenia światła bądź różnych potrzeb mieszkańców tego domu. Decydują oni zatem o tym, jak owa krawędź budynku będzie wyglądała, jak wiele odsłoni, jak dużo pozwolą zobaczyć przechodniom. Wnętrze ulicy i wnętrze domu przenikają się w kontrolowany, zmienny sposób. Krawędź tego niezwykłego budynku daje możliwość tworzenia niezliczonych kombinacji otwarć i zamknięć, filtrując obraz, światło, dźwięk poprzez swoją rozwarstwioną strukturę.



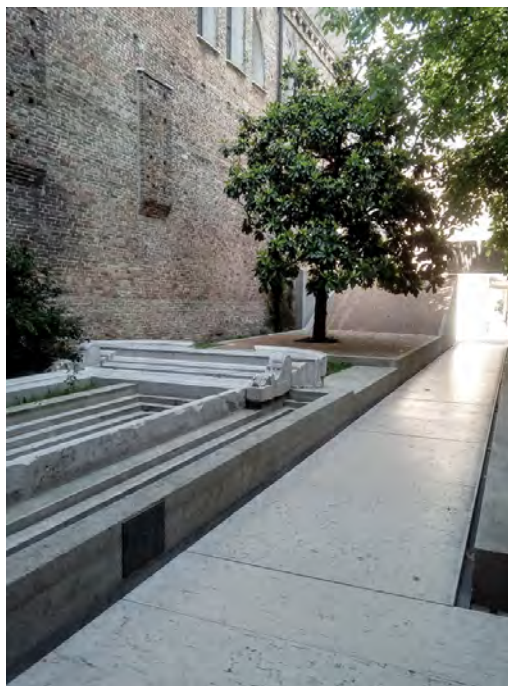
Il. 3. Braga, fot. Iwona Kalenik.

Carlo Scarpa, włoski architekt i profesor szkoły architektury w Wenecji, przywiązujący ogromną wagę do detali, połączeń, wyboru materiałów, z wrażliwością przyglądał się problemowi odejścia od materialności architektury końca XX wieku, zauważając, że „sensu przestrzeni nie komunikuje porządek obrazowy, ale zawsze zjawiska fizyczne, czyli materia, poczucie masy, ciężar ściany”¹¹. Starannie zaplanowane architektoniczne elementy, sekwencje przemyślanych przestrzeni jego budynków to „niezwykle zniuansowany teatr w skali pokoju i budynku, który kadrują”¹². Według Scarpy relacje przestrzenne tworzone są przede wszystkim przez wszelkie otwory, szczeliny, nisze, załamania, drobne architektoniczne gesty w masie ścian, a zatem w obszarze krawędzi budynków. W projektowanych przez niego przestrzeniach budynków, dziecińców, przestrzeni publicznych idea ta jest bardzo czytelna.

Kiedy znajdujemy się w miejskich wnętrzach Wenecji, bardzo szybko odczuwamy i rozumiemy zasadność tych spostrzeżeń. Zewnętrzne powierzchnie ścian budynków, ale też posadzki, to swoiste reliefy odciskające swoje wzory na wnętrzach kanałów, przesmyków, niewielkich uliczek czy placów, dziedzińców i podwórz. To być może dzięki tym zniuansowanym formom fasad mamy odczucie przebywania w niezwyklej przestrzeni.

11 C. Scarpa, *Furnishings*, [w:] *Carlo Scarpa. Complete works*, ed. F. Dal Co, G. Mazzariol, London 1986, s. 282 (tłumaczenie własne).

12 M.A. Steane, *The Architecture of Light. Recent Approaches to Designing with Natural Light*, Abingdon 2011, s. 57 (tłumaczenie własne).



Il. 4. Wenecja, fot. Iwona Kalenik.

Doświadczenie krawędzi

Robert McCarter pisze o niezwykle ważnym doświadczeniu wnętrza jako źródle doświadczenia architektury w ogóle. Analizując różnorakie poglądy, wypowiedzi i teksty dotyczące architektury, udowadnia, że w ucieleśnionym doświadczeniu wnętrza przestrzeń otacza nas swoją masą dosłownie, angażując wszystkie zmysły i kreując poczucie haptycznej intymności i bliskości. Niebagatelną rolę nadaje właśnie powierzchniom ścian, w tektonice których widzi klucz do tworzenia doświadczeń. Zbliża się do koncepcji czysto przestrzennej, w której ściany przestają być postrzegane jako elementy konstrukcyjne, ale przyznaje się im rolę formującą pustkę.

Relacja między wnętrzem i zewnątrzem dopełniana jest relacją pomiędzy bryłą i pustką, w której kształt pustki jest całkowicie zależny od bryły – kształtu masy. Przestrzeń otrzymuje swój kształt, a w związku z tym również swoją widoczność w wyniku relacji z murem. Mury są postawione, przestrzeń się staje.

– pisze Robert McCarter w swojej książce *The Space Within. Interior Experience as the Origin of Architecture*¹³. Ten praktykujący architekt i pedagog dokonuje głębszej analizy architektury, skupiając jej definicję wokół tradycji budowania i tworzenia miejsc, a zostawiając na marginesie styl i estetykę.

W tym rozumieniu architektura jest znacznie mniej zainteresowana tym, jak wygląda budynek, a znacznie bardziej tym, jak uporządkowane są jego przestrzenie, jak jest zbudowana i jak wpływają one na to, czego doświadczają jego mieszkańcy¹⁴.

Co ciekawe, wiele miejsca w swoich rozważaniach poświęca granicom (*boundaries*) rozumianym jako ramy, formy o określonej masie, będące „pomiędzy”. Nie używa jednak pojęcia krawędzi, ale granicy traktowanej jako obszar¹⁵ i odnosi je do murów, co zbliża go do traktowania ich jako odrębnych tworów przestrzennych – podobnie u Christophera Aleksandra.

W kontekście miejsca bardzo ciekawa wydaje się koncepcja Tima Ingolda. Spogląda on na świat i człowieka w nim jak na obraz wzajemnego uwikłania, splecenia.

Owszem, jesteśmy być może ucieleśnieni, ale nasze ciała nie są, moim zdaniem, ograniczone ani zamknięte; raczej rozszerzają się, wzrastając w wielu kierunkach, wzdłuż ścieżek uwikłania w tkaninę świata¹⁶.

Zdecydowanie kontestując koncepcję miejsca jako zdefiniowanego formą i znaczeniem obszaru, cechującego się jakimś „środkiem”, skłania się ku myśli, że miejsca raczej dzieją się, pojawiają się, są wynikiem ciągłego „wyplatania” przestrzeni. Ingold dotyka tu kwestii ciągłości przestrzeni i nawarstwiania się, swoistej palimpsestowości, która dzieje się w przestrzeni miejskiej każdego dnia. Jest tu bliski koncepcji, w której architektura jest rodzajem procesu, sekwencji doświadczeń, jedynie ujętych w materialne ramy. To spojrzenie dalekie od czysto wizualnego, estetyzującego i w istocie biernego postrzegania otaczającej rzeczywistości, tak powszechnie obecnego we współczesnym projektowaniu.

Architektura coraz rzadziej jest odpowiedzią dla zachodzących w niej procesów życiowych. Doprowadziło to do sytuacji, w której otaczająca człowieka przestrzeń jest neutralna i obojętna, ponieważ nie przyjmuje i nie generuje życia¹⁷.

Wydaje się, że współczesne miasto potrzebuje powrotu do stopniowego narastania, budowania scen życia, ujętych czytelnymi ramami – murami, ścianami, które pomieszczą w sobie swoisty relief, odcisk formowanej przez nie przestrzeni. Pomocne w tym może stać się przywiązywanie wagi do odpowiedniego projektowania krawędzi, tak by stawały się nośnikami tożsamości miejsca, którego są skrajem, oraz do zszywania ze sobą odseparowanych rejonów i znajdowania ram dla obszarów **pomiędzy**, poprzez nadanie krawędziom odpowiednich form i znaczeń.

14 Sam Fox School of Design & Visual Arts, Washington University in St. Louis: <https://samfoxschool.wustl.edu/people/faculty/169-robert-mc-carter> (tłumaczenie własne) [dostęp: 01.03.2022].

15 W języku angielskim zarówno *boundary*, jak i *border* są słowami, które w języku polskim tłumaczone są jako „granica”, *boundary* ma jednak znaczenie bliższe obszarowi, pograniczu i ma charakter bardziej przestrzenny, obszerniejszy. *Border* to raczej skraj, zewnętrzna krawędź czegoś.

16 T. Ingold, *Splatać otwarty świat*, tłum. E. Klekot, D. Wąsik, Kraków 2018, s. 93.

17 S.Z. Sosak, *W poszukiwaniu scen, których nie widać*, s. 39.

Bibliografia

Dodatkowy wewnętrzny nawias [] we wpisie bibliograficznym zawiera rok pierwszego wydania, co pozwala lepiej zorientować się w okresie, z jakiego dany tekst pochodzi.

Alexander Ch., *Język wzorców. Miasta, budynki, konstrukcja*, tłum. A. Kaczanowska, K. Maliszewska, M. Trzebiatowska, Gdańsk 2008 [1977].

Cacciatore F., *The Wall as a Living Place. Hollow Structural Forms in Louis Kahn's Work*, Siracusa 2016.

Dominiczak J., *Miasto dialogiczne i inne teksty rozproszone*, Gdańsk 2016.

Foscari G., *Elements of Venice*, Zürich 2014.

Gehl J., Svarre B., *Jak studiować życie w przestrzeni publicznej*, tłum. M.A. Urbańska, Warszawa 2021.

Gehl J., *Życie między budynkami. Użytkowanie przestrzeni publicznych*, tłum. M.A. Urbańska, Kraków 2013 [1971].

Hall E.T., *Ukryty wymiar*, tłum. T. Hołówka, Warszawa 2003 [1982].

Ingold T., *Splatać otwarty świat*, tłum. E. Klekot, D. Wąsik, Kraków 2018.

Norberg-Schulz K., *Genius loci. Toward a Phenomenology of Architecture*, New York 1979.

Lynch K., *Obraz miasta*, tłum. T. Jeleński, Kraków 2011 [1960].

McCarter R., *The Space Within. Interior Experience as the Origin of Architecture*, London 2016.

Pallasmaa J., *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, tłum. M. Choptiany, Kraków 2012 [2005].

Paszkowski Z., *Mieszkać na krawędzi*, „Czasopismo Techniczne”, z. 3-A (2007), s. 203–214, dostęp przez: https://repozytorium.biblos.pk.edu.pl/redo/resources/34655/file/suwFiles/PaszkowskiZ_MieszkacKrawedzi.pdf [dostęp: 01.03.2022].

Rasmussen S.E., *Odczuwanie architektury*, tłum. B. Gadomska, Kraków 2015 [1959].

Rossi A., *The Architecture of the City*, Cambridge 1984 [1966].

Scarpa C., *Furnishings*, [w:] *Carlo Scarpa. Complete Works*, ed. F. Dal Co, G. Mazzariol, London 1986.

Sosak S.Z., *W poszukiwaniu scen, których nie widać*, „Rzut. Kwartalnik Architektoniczny”, 5 (2014), s. 38–44.

Steane M.A., *The Architecture of Light. Recent Approaches to Designing with Natural Light*, Abingdon 2011.

Tanizaki J., *Pochwała cienia*, tłum. H. Lipszyc, Kraków 2016 [1933].

Tuan Y.F., *Przestrzeń i miejsce*, tłum. A. Morawińska, Warszawa 1987 [1977].

Zumthor P., *Myślenie architekturą*, tłum. A. Kożuch, Kraków 2010 [1998].

TOM 3 (2022), NR 1

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

Artykuł recenzowany

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

Redakcja: **prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, dr Joanna Łapińska**

Opracowanie graficzne: Joanna Łapińska

Fotografia na stronie tytułowej: Iwona Kalenik

Czasopismo „inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine” powstało dzięki dofinansowaniu w ramach projektu „Projektowanie przyszłości – program rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2008–2022”



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



dr Joanna Łapińska

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

TRZY PRZESTRZENIE WYOBRAŻONE INSPIROWANE KRAJOBRAZEM. Z CYKLU ODNALEZIONE W KRAJOBRAZIE

Artykuł artystyczno-badawczy

Spis treści

Wstęp 22

Naśladowanie formy. Spróchniałe drewno 23

Naśladowanie zasady działania. Potok Bystra 25

Zaprzeczenie. Chmury 28

Podsumowanie 31

Bibliografia 33

Abstrakt

Artykuł stanowi kontynuację serii prezentującej efekty badań naukowo-artystycznych dotyczących odczytywania przestrzeni dostrzeżonych w naturze. Teoretyczne rozważania przedstawione w poprzednich numerach zostały przeniesione na działania twórcze – projekty architektury wewnątrz wcielające zasady biofilii, które powstały w wyniku zastosowania trzech metod intertekstualnej interpretacji natury: naśladowania formy (nawiązania do wyglądu zewnętrznego), naśladowania zasady działania oraz zaprzeczenia (jednoczesnego nawiązania i podważenia cech immanentnych obiektowi inspiracji). Zaprezentowana została droga projektowa uwzględniająca różne środki artystyczne. Przestrzenie odnalezione w krajobrazie stanowią instalacje, które mogą stać się podstawą projektu architektury wewnątrz mieszkalnego, jak również użytkowego.

Słowa kluczowe

architektura wewnątrz, krajobraz, instalacja, biofilia, intertekstualność

Wstęp

...godniejszą rzeczą jest naśladować dzieła natury, które są prawdziwymi istniejącymi w rzeczywistości podobieństwami, niż naśladować czyny i słowa ludzkie¹.

Natura jako źródło inspiracji jest niczym niewyczerpana studnia, do której woda stale napływa. Nie jest to jednak nigdy ta sama woda, o czym pisał już Heraklit. Ludzkie dzieło jest ze swej natury stałe, a podlega transformacjom w wyniku działania przyrody (światło, wilgotność). Poszukiwania natchnienia w krajobrazie prowadzą zatem każdorazowo do oryginalnych rozwiązań.

...sztuka malarska jest wiedzą i prawą córką natury, gdyż zrodziła ją sama natura, ale – by rzec poprawniej – nazwiemy ją wnuczką natury, gdyż natura zrodziła wszystkie rzeczy widzialne, a z nich zrodziło się malarstwo. Przeto słusznie nazwiemy ją wnuczką natury i krewniaczką Boga².

W słowach tych wywyższających malarstwo z natury Leonardo da Vinci odniósł się do myśli Tomasa z Akwinu dotyczącej właściwości Trójcy Świętej, w której to filozof za św. Augustynem przypisuje „piękność” Synowi Bożemu. Dzisiaj możemy stwierdzić, że nie tylko malarstwo, ale także inne środki wyrazu, w tym również architektura, naśladują boską naturę, dzięki czemu mogą zostać zakwalifikowane za Dionem z Prusy (zw. Chryzostomos – Złotousty) jako źródła pojęcia bóstwa u ludzi³.

Opisywane przeze mnie we wcześniejszych numerach czasopisma „inAW Journal. Multidisciplinary Academic Magazine” realizacje architektoniczne stanowią często miejsca kultu i pielgrzymek. Inspiracja naturą sprawia, że są bardziej przystępne dla publiczności, łatwiej przyswajalne, lepiej rozumiane. Pochodzą ze znanego świata przyrody, są tłumaczeniem jego wycinka na inny – ludzki język.

Wspomniane w trzecim numerze realizacje japońskich architektów powstały w efekcie stosowania trzech metod interpretacji natury: naśladowania formy (nawiązania do wyglądu zewnętrznego), naśladowania zasady działania oraz zaprzeczenia (jednoczesnego nawiązania i podważenia cech immanentnych obiektowi inspiracji). Te metody stały się podstawą do powstania trzech autorskich projektów koncepcyjnych, które uzupełnione o cyfrowe oraz rysunkowe formy zapisu idei, a także fotografie szkicowych modeli, zostaną opisane poniżej.

1 L. da Vinci, *Traktat o malarstwie*, [w:] *Myśliciele, kronikarze i artyści o sztuce. Od starożytności do 1500 roku*, red. J. Białoostocki, Gdańsk 2001, s. 424.

2 L. da Vinci, *Traktat o malarstwie*, s. 423.

3 W. Tatarkiewicz, *Historia estetyki*, t. 1: *Estetyka starożytna*, Warszawa 2009, s. 335.

Naśladowanie formy. Spróchniałe drewno

[...]

Wszystko tu małe, dostępne i bliskie.

Mogę końcem paznokcia przyciskać wulkany,

bieguny głaskać bez grubych rękawic,

mogę jednym spojrzeniem

ogarnąć każdą pustynię

razem z obecną tuż tuż obok rzeką [...]⁴.

Opis mapy poetycko ujęty przez Wisławę Szymborską jest bardzo bliski mojemu sposobowi odczytywania zapisanych na fotografiach przestrzeni. Tu też linie mogą zmieniać się w rzeki, płaszczyzny – w place, kamienie w góry i domy, a chwilę później te same znaki stają się ścieżkami, podłogami, stołami i szafami. Wszystko zależy od przyjętej skali, która nie jest określona, jak w przypadku map. Przestrzenie wyobrażone nie są odgórnie ograniczone. Ujawniają się wraz z pragnieniem nowego miejsca, wyczuciem pożądanej konfiguracji brył, materiałów i światła.



Il. 1. Szkice wnętrza inspirowanym spróchniałym drewnem, 2022, J. Łapińska.

Dwie bryły spróchniałego drewna rozdzielone dywanem gęstego mchu stworzyły kompozycję budzącą wiele skojarzeń. W skali makro byłyby to dwa budynki w różny sposób wpuszczające do wnętrza światło lub dom mieszkalny z elewacją przysłoniętą horyzontalnym rytmem żaluzji oraz altana zadaszona pionowymi listwami. W skali mikro altana stawiała się stolikiem kawowym, a druga bryła siedziskiem. Ostateczna wersja zlokalizowała się gdzieś pośrodku. Trójkątna bryła to antresola, która może zostać zredukowana – w przypadku niższego wnętrza – do podwieszonej pod sufitem instalacji świetlnej. Dębowe deski, niepoddane żadnej obróbce, z pozostawioną korą, połączone są stalową konstrukcją w kolorze czarnym, która schodzi słupami do posadzki. Przykrycie desek od góry szklaną taflą pozwala docenić urodę materiału przy zachowaniu komfortu użytkownika, a także przepuszcza światło w płaszczyźnie pionowej. Druga bryła została zinterpretowana jako przysłona przestrzeni niechcianej, na przykład łazienki lub kuchni. Poziome pasy desek z pozostawioną korą pozwalają na przepływanie światła przy jednoczesnym zachowaniu prywatności użytkownika przestrzeni niechcianej. Bryła ta może stać się także regałem na książki, oddzielającym od siebie dwie strefy. Zielony mech został zinterpretowany jako dywan o nietypowym, nieregularnym kształcie. Na nim umieszczona została drewniana ławka, wprowadzająca w kompozycji wrażenie ruchu. Posadzka mogłaby być szklana – dla odważniejszych użytkowników – z umieszczonymi pod spodem naturalnymi kamyczkami, ale sprawdzi się także jasnoszary polerowany granit. Ściany i sufit są w kolorze złamanej bieli. Oświetlenie liniowe wpuszczone w antresolę między deski skierowane zostało do dołu. Górna przestrzeń nad antresolą oświetlona jest stojącą lampą z materiałowym kloszem w kolorze dywanu.

Główną cechą tej przestrzeni są kontrasty materiałów. Chropowatość i niedoskonałość rytmicznie ułożonych nieobrobionych dębowych desek z pozostawioną korą, nawiązujących do rozwarstwienia spróchniałego drewna, kontrastują z miękkością (zarówno materiału, jak i kształtu) dywanu położonego na idealnie gładkiej posadzce. Deski tego typu zostały zastosowane przez Kengo Kumę w realizacji obozu bazowego Mont Blanc. Tam materiał ten potraktowany jest jako pionowy rytm przysłaniający szklaną elewację: scalający budynek z otoczeniem oraz ograniczający dopływ światła do wnętrza. W przypadku mojego projektu deski również filtrują światło, jednak stanowią podstawowy element formalny i sensualny budujący atmosferę wnętrza. Szczeliny pozostawione między nimi pozwalają na przepływ światła w obie strony, przy czym znaczna szerokość desek zapewni prywatność i nie dopuści do prześwietlania przestrzeni. Podobny efekt został uzyskany przez Kengo Kumę, choć w sposób bardziej zgeometryzowany, w Muzeum Kamienia w Nasu (Tochigi, Japonia). Tam światło wpada przez równo rozmieszczone szczeliny w żaluzjowej konstrukcji kamiennej ściany.



Il. 2. Po lewej wnętrze Muzeum Kamienia w Nasu (Tochigi, Japonia) projektu Kengo Kuma, fot. Peppe Maisto, <https://divisare.com/projects/105503-kengo-kuma-and-associates-peppe-maisto-stone-museum> [dostęp: 25.02.2022]. Po prawej przestrzeń pomiędzy szklaną elewacją a przysłoną z desek w obozie bazowym Mont Blanc projektu Kengo Kuma, fot. Michel Denancé, <https://divisare.com/projects/315751-kengo-kuma-and-associates-michel-denance-mont-blanc-base-camp> [dostęp: 25.02.2022].

Zastosowane materiały w projekcie inspirowanym spróchniałym drewnem są naturalne i budują ciepłą, sprzyjającą odpoczynkowi atmosferę charakterystyczną dla środowiska leśnego. Dynamiczny układ biomorficznych brył i rytmów wprowadza do wnętrza ruch, zapewniając poczucie równoczesnej złożoności i porządku. Antresola obniżająca strop wydziela strefę bardziej intymną, odpowiadającą na potrzebę schronienia. Z kolei rytmiczne ułożenie desek przepuszczających światło i malujących linie cienia wprowadza atmosferę tajemnicy. Mimo to dzięki bezpośredniemu przełożeniu przestrzeni dostrzeżonej w krajobrazie na język architektoniczny wydaje się ona mniej skomplikowana, łatwiejsza w odbiorze.

Naśladowanie zasady działania. Potok Bystra

[...]

Gryząc kamienie, karmiąc tęcze.

W pocie i rosie piramid, bżów.

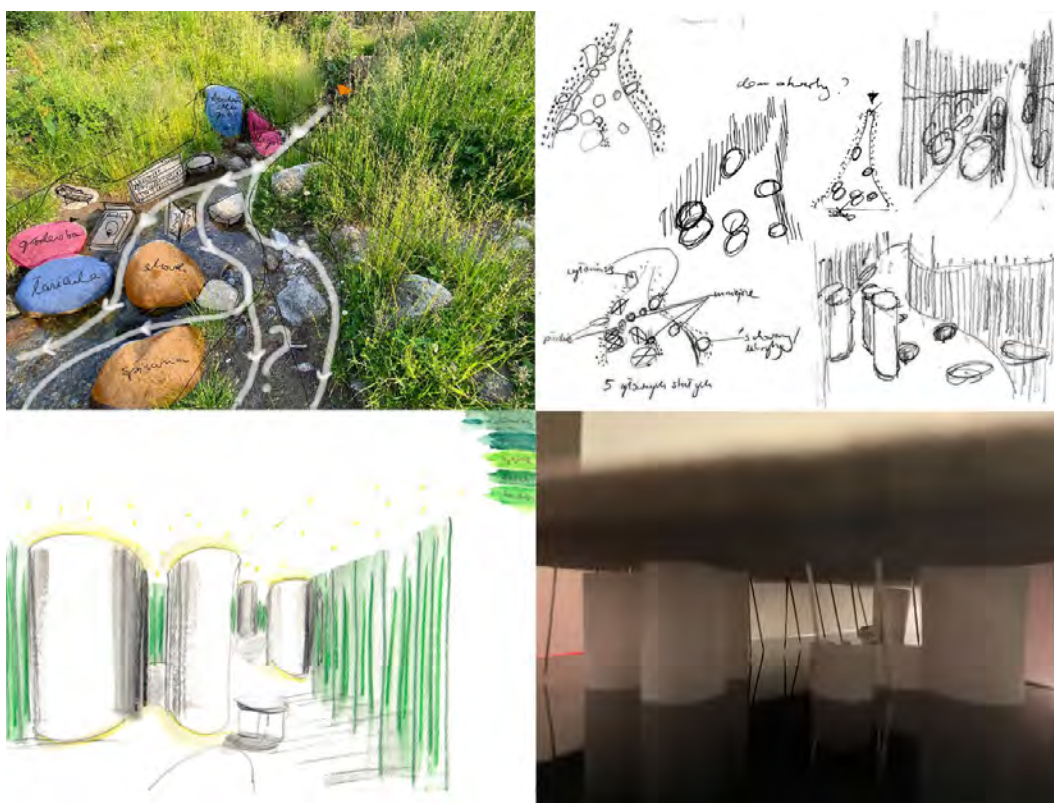
Jakie to lekkie w kropli deszczu.

Jak delikatnie dotyka mnie świat.

Cokolwiek kiedykolwiek gdziekolwiek się działo,

spisane jest na wodzie babel⁵

Podstawową cechą wody jest jej płynność, zmienność, niestałość. *Panta rhei*, więc dwa razy do tej samej rzeki wejść nie sposób. Jest ona w ciągłym ruchu, nawet gdy jej tafla jest niewzruszona. Zawiera w sobie wszystkie wody świata. Przyjmuje to, co do niej wpadnie. Potrafi przenieść, nie zawsze oddaje. Potok górski nigdy nie sprawia wrażenia bezruchu. Nieustannie płynie wartkim nurtem, omijając przeszkody lub je ze sobą porywając („gryząc kamienie”). Wciąż prze do przodu, nie zważając na nic.



Il. 3. Szkice wnętrza inspirowanego potokiem Bystra, 2022, J. Łapińska.

Zaprojektowana przestrzeń bazuje na fotografii fragmentu krajobrazu z potokiem Bystra w Zakopanem, powiela jego układ, jednak nie stanowi jego dosłownej interpretacji formalnej, jak to było w przypadku poprzedniego projektu. Inspiracją stały się zmienność i płynność wody przeciwstawione stałości kamieni. Pionowe rytmy traw domykają przestrzeń, uzupełniają ją, wyznaczając granicę.

Płaszczyzna wody na fotografii to w projekcie elastyczna przestrzeń – w aranżacji pozostaje pusta – przyjmująca dowolną formę i funkcję możliwą do zrealizowania bez jej domykania. Rozdzielona została na podstrefy przez usytuowanie stałych brył inspirowanych głazami i kamieniami. Jej rozszerzający się kształt, podyktowany rozlewaniem się wody na wypłaszczonej terenie, kreuje zróżnicowanej wielkości podstrefy, mogące służyć jako miejsca pracy, odpoczynku i rekreacji, miejsca

spotkań lub częściowego odosobnienia. Ciemna posadzka z polerowanego granitu odbija otoczenie, zawierając je w sobie, jak woda niebo.

Głazy i kamienie, czyli stałe miejsca, pozwalają na zrealizowanie pełnego programu przestrzeni mieszkalnej, ale także niektórych typów przestrzeni użytkowej, jak na przykład księgarnia, sklep odzieżowy, przestrzeń zabaw dla dzieci. Niniejszy projekt dotyczy przestrzeni mieszkalnej, w związku z czym w poszczególnych bryłach znalazły się: łazienka z garderobą, spiżarnia, schowek oraz toaleta dla gości. W ramach pierwszych decyzji projektowych bryły miały nie dotykać stropu, przez co wzmocnione zostałyby wrażenie wstawienia ich do otwartej przestrzeni i utrzymany pozostałby luźny charakter ich umiejscowienia. Ze względów konstrukcyjnych oraz funkcjonalnych łączą się jednak ze stropem, przy czym wizualnie można je odciąć, cofając gzyms i wpuszczając tam linie światła. Zaprojektowane zostały z płyt karton-gips, malowanych na barwę złamanej bieli. Mniejsze kamienie, które mogą poruszać się przy dużym nurcie wody, zostały zinterpretowane jako półstałe elementy aranżacji: większe meble oraz przegrody.

Rytm traw zbudował gęsto rozmieszczone podtrzymujące strop słupy konstrukcyjne o małym przekroju. Między niektórymi słupami można się przemieszczać na podobieństwo biedronki wśród żdźbeł.

Przestrzeń może być oświetlona strefowo światłem punktowym wpuszczanym w sufit. Rozmieszczenie punktów inspirowane rytmem traw nie buduje konkretnej formy, nie wyznacza kierunków, nie sugeruje określonego sposobu używania przestrzeni.

Elastyczna przestrzeń między bryłami-kamieniami realizuje w dużym stopniu założenia biofilii, sprawiając, że wnętrze może być odbierane pozytywnie. Brak szczelnych przegród pozwala na utrzymanie zmienności cieplnej i przepływu powietrza. Wzrok może wędrować po płaszczyznach oddalonych o różne wartości, odkrywać zaskakujące widoki i perspektywy. Liczne zakręty i zakamarki wzbudzają odczucie tajemnicy, a przy tym zapewniają schronienie. Zmienne, rozdzielone na strefy oświetlenie buduje atmosferę bliską naturze, ze światłem rozproszonym i dynamicznym.

Podobna zasada płynnej przestrzeni została zrealizowana przez zespół architektoniczny SANAA w budynkach Rolex Learning Center w Lozannie (Szwajcaria) i w The River Building – Grace Farms w New Canaan, CT (USA). Otwarty plan z wydzielonymi niezbędnymi strefami pozwolił na powstanie przestrzeni, w której miejsca wyznaczane są przez użytkowników w zależności od potrzeb i chęci.



Il. 4. Po lewej wnętrze Rolex Learning Center w Lozannie (Szwajcaria), <https://www.architectural-review.com/essays/lausanne-switzerland-sanaas-rolex-learning-centre-opens> [dostęp: 25.02.2022]. Po prawej widok na The River Building – Grace Farms w New Canaan, CT (USA) projektu SANNA, <https://projects.archiexpo.com/project-29424.html> [dostęp: 25.02.2022].

Przestrzeń powstała w wyniku interpretacji sposobu działania wycinka krajobrazu jest obfita w znaczenia, jednak formy i materiały nie są już tak jednoznaczne, jak to było przypadku projektu stworzonego przez bezpośrednie naśladowanie natury. Bryły zostały uproszczone, a kolorystyka ograniczona do odcieni szarości, z dopuszczeniem większej elastyczności przestrzeni.

Zaprzeczenie. Chmury

[...]

na przejaśnionym niebie

rozsuną się chmury

i będą znów

jak chmurom nad ludźmi przystało:

wzniosłe i niepoważne

w swoim podobieństwie

do suszących się w słońcu

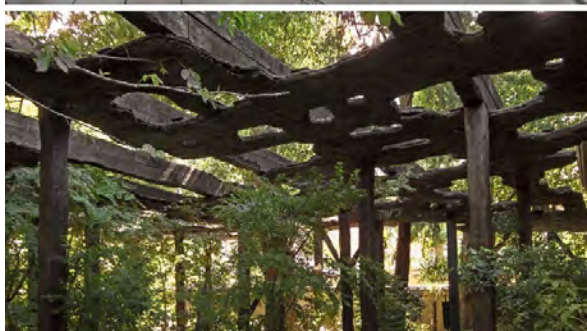
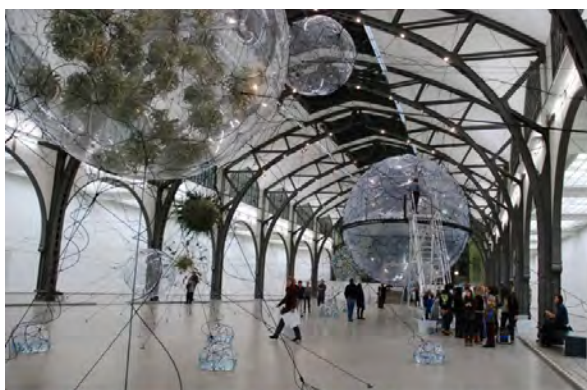
wysp szczęśliwych,

baranków,

kalafiorów

i pieluszek⁶.

Chmury są alternatywną postacią wody, ulotną, ale także zmienną. Lekkie i świecące unoszą się tuż pod gwiazdami, przysłaniając niebo, rzucając cień. Przybierają różne formy: od gęstych skłębionych cumulusów, po wiotkie smugi cirrusów; od przykrywających świat szarym kocem stratusów po drobne baranki cirrocumulusów i niezwykle bogate formalnie, przypominające miasta, góry i wulkany cumulonimbussy. Ich urok sprawia, że często stają się inspiracją dla projektantów, czego przykładami mogą być pawilon *Blur Building* Diller/Scofidio+Renfro zaprezentowany na EXPO 2002 w Szwajcarii, *Cloud Pavilion* w Tokio z 2021 roku autorstwa Sou Fujimoto, *Cloud Cities* Tomasa Saraceno czy lewitujący pawilon herbaciany Kengo Kuma. W 2021 roku Junya Ishigami zrealizował przy okazji igrzysk olimpijskich w Tokio instalację *Kokage-gumo* również inspirowaną chmurami, lecz w przeciwieństwie do poprzednich przykładów podważającą fizyczną i wizualną lekkość tego, co jest nad nami. Wykorzystując zwęglone drewno, stworzył strukturę wypełniającą pustkę pomiędzy chmurami, obrazując raczej ich cień, nadając mu przy tym materialność, gęstość i ciężar.



Il. 5. W górnym rzędzie: po lewej *Cloud Cities* Tomas Saraceno, <https://www.metalocus.es/en/news/tomas-saraceno-cloud-cities> [dostęp: 25.02.2022]; po prawej *Cloud Pavilion* w Tokio w 2021 r. Sou Fujimoto, <https://www.interactiongreen.com/cloud-pavilion-sou-fujimoto/sou-fujimoto-cloud-pavilion/> [dostęp: 25.02.2022]. W dolnym rzędzie: po lewej *Kokage-gumo*, Junya Ishigami, <https://arquitecturaviva.com/works/kokage-gumo-kundan> [dostęp: 25.02.2022]; po prawej: *Blur Building* Diller/Scofidio+Renfro, <https://www.designingbuildings.co.uk/wiki/File:Blurbuilding2> [dostęp: 25.02.2022].

Inspiracja jest źródłem, z którego kiedyś czerpało się natchnienie, dzisiaj mówimy raczej o interpretowaniu właściwości. Interpretacja nie musi jednak oznaczać pełnej afirmacji. Może odbywać się

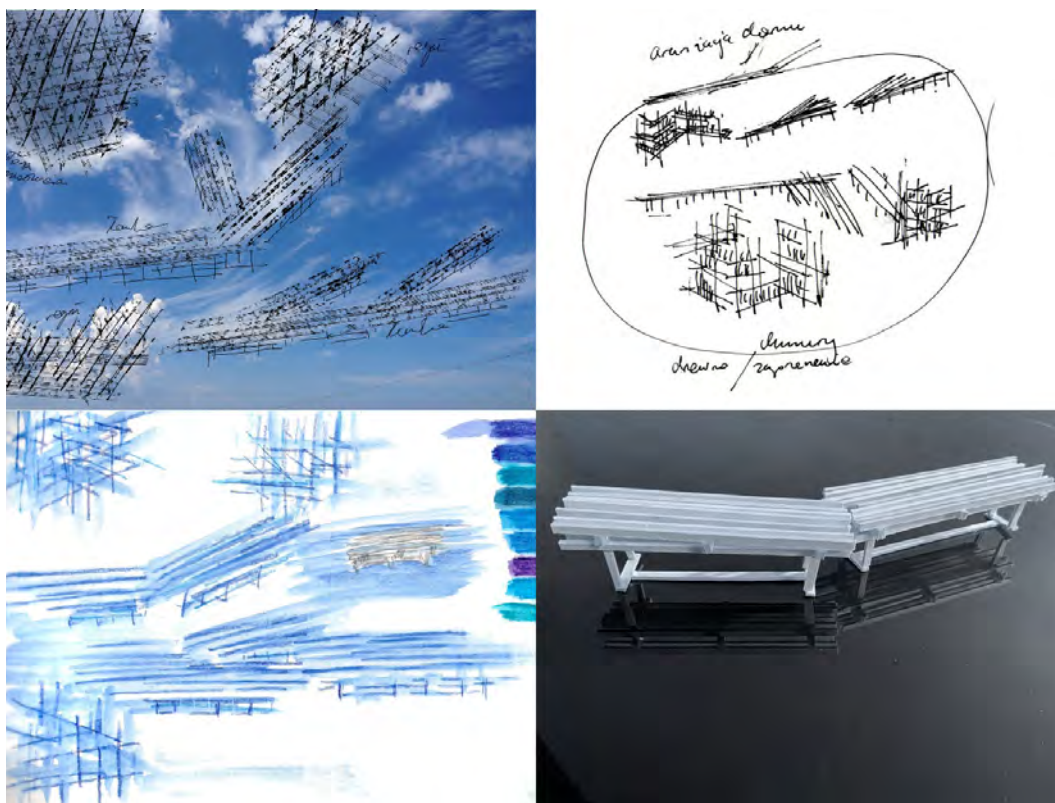
także przez zanegowanie dostrzeżonej cechy lub też podkreślenie negatywu, jak to było w przypadku *Kokage-gumo*.

Umberto Eco w eseju *Na ramionach olbrzymów* wyjaśnia mechanizm występujący w historii sztuki dotyczący odrzucania bezpośrednio poprzedzającego stylu na rzecz tego jeszcze wcześniejszego. Tłumaczy to wrodzoną skłonnością człowieka do buntowania się przeciwko swoim rodzicom, co popiera wieloma przykładami z historii i literatury.

Bez niepokojenia psychoanalityków przyznajemy, że synowie są skłonni zabijać swoich ojców⁷.

Po odrzuceniu ideologii ojców można oprzeć własne działania na rozumowaniu dziadków, których dzieli od nas wystarczający już dystans. Taka też jest geneza powstawania nowych kierunków w sztuce – ojcobójstwo.

Interpretacja negująca należy do działań pochodzących z tego nurtu. Zaprzeczenie charakterystycznej właściwości jest kontestacją podważającą zastany stan rzeczywistości, wystawiającą na próbę wyobraźnię innych, stawiającą autora na wyższej pozycji w stosunku do reszty społeczeństwa – jako wybraną jednostkę, jako tego, który potrafił inaczej na coś spojrzeć, inaczej zrozumieć.



Il. 6. Szkice wnętrza inspirowanego chmurami, 2022, J. Łapińska.

Aby daleko nie szukać, źródłem inspiracji dla ostatniego opisanego tu projektu także stały się chmury: na błękitnym niebie rozwiane wiatrem białe nici cirrusów snujące się między kłębiastymi bałwanami cumulonimbusów. Oczywistą interpretacją byłaby w tym wypadku biała, przepuszczająca światło instalacja podwieszona ponad głowami przechodniów. Negując podstawową cechę chmur jako unoszących się na niebie, opisany projekt sprowadził chmury na ziemię, pozostawiając wizualną lekkość przy zastosowaniu bardzo ziemskiego materiału, jakim jest drewno.

Nici cirrusów okazały się podstawową formą kształtowania brył, przełożone na język projektowy w postaci drewnianych kantówek. Ułożone rytmicznie proste odcinki zbudowały płynne linie dwóch ławek składających się z modułów ciągnących się przez całe pomieszczenie. Ten sam materiał posłużył także do skonstruowania modułów składających się na większe bryły odpowiadające chmurom kłębiastym, a mogących pełnić funkcje biblioteczki, stołu czy przysłony mniejszego pomieszczenia. Budowanie formy z modułów wprowadza jednocześnie złożoność i porządek – cechy, które są pożądane w biofilicznie zorientowanej architekturze.

Matowe drewno wybarwione na białą odcina się na tle grafitowej posadzki z polerowanego granitu. Ściany utrzymane w bieli stanowią neutralne tło. Oświetlenie liniowe powiela rytm ławek, stając się linią chmur na suficie.

Instalacja wykorzystująca biomorficzne formy, których układ inspirowany był chmurami, może stać się podstawą dla dalszego rozwoju projektu w kierunku wnętrza mieszkalnego lub użytkowego.

Podsumowanie

Dzieło architektury (wnętrz), którego źródło leży w przyrodzie, nie jest nigdy samym „niejasnym «przebłyskiem» inspiracji naturą”⁸. Ponieważ jest nastawione na interakcję, przeznaczone nie tylko do podziwiania, lecz także do używania, jest wynikiem świadomego wprowadzania wielu czynników, stając się dziełem intertekstualnym. Teoria wzorców projektowych (*design patterns*), zapoczątkowana przez Christophera Alexandra, ujmuje te czynniki w systemy – wzorce, które architekt celowo wprowadza do projektu. Jednym z takich systemów wzorców jest biofilia, scharakteryzowana między innymi w artykule *Odnalezione w krajobrazie – wprowadzone do wnętrza. Przestrzeń biofiliczna w kontekście izolacji*⁹. Tłumaczona dosłownie jako „umiłowanie życia i wszelkich jego form” określa 14 wzorców odnoszących się w różny sposób do przyrody, które po wprowadzeniu do projektu wpływają pozytywnie na jego odbiór przez użytkowników.

8 B. Modrzewski, A. Szkołut, *Biofilia – teoria i praktyka projektowa*, 2014, https://www.researchgate.net/publication/290818656_BIOFILIA_-_TEORIA_I_PRAKTYKA_PROJEKTOWA [dostęp: 28.02.2021], s. 186.

9 J. Łapińska, *Odnalezione w krajobrazie – wprowadzone do wnętrza. Przestrzeń biofiliczna w kontekście izolacji*, „inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine”, 1 (2021), s. 122–138, <https://doi.org/10.52652/inaw.62>, <https://system.inawjournal.pl/index.php/inaw/article/view/62/95> [dostęp: 23.09.2021].

Opisane powyżej trzy projekty koncepcyjne architektury wnętrz uwzględniają te wzorce, bazując na trzech wybranych metodach projektowych opartych na inspiracji przyrodą. Pierwsza z nich – naśladowanie formy – może odnosić się prawdopodobnie do każdego fragmentu krajobrazu. Sprawne oko w połączeniu z wyobraźnią są w stanie przetworzyć obraz i odczytać w nim przestrzeń trójwymiarową na wiele różnych sposobów, w zależności od przyjętej skali. Traktowanie źródła inspiracji jako zespołu właściwości, które można podważyć, wymaga świadomego wyboru wycinka krajobrazu o wyrazistych cechach. Taka metoda ma sens pod warunkiem ograniczenia liczby elementów źródłowych do minimum, tak jak w przypadku chmur. Z kolei środkowa metoda – z premedytacją wymieniona tu jako ostatnia – interpretująca zasadę działania zaobserwowaną w przyrodzie, jest najbardziej wymagająca. Może przy tym dać jednak najbardziej satysfakcjonujące efekty. Wymaga dostrzeżenia nie tylko piękna natury, ale także cechy użytkowej charakterystycznej dla konkretnego elementu czy zjawiska. Proces projektowy na etapie badań powinien prowadzić do pełnej syntezy, aby stworzona przestrzeń była wyrazista, określona i nie budziła zastrzeżeń formalno-użytkowych.

Podsumowując, metody projektowe wykorzystujące w różny sposób interpretację wycinków krajobrazu, włączające inspiracje literaturą piękną – w tym wypadku poezję Wisławy Szymborskiej – i uwzględniające wzorce biofilii, na niejednakowym, aczkolwiek każdorazowo satysfakcjonującym poziomie realizują założenia twórcze architektury wnętrz. Takie intertekstualne podejście pozwala uzyskać oryginalne rozwiązania balansujące na granicy instalacji artystycznej, mogące stać się podstawą holistycznego projektu architektury wnętrz zarówno mieszkalnych, jak i publicznych.

Bibliografia

- Alexander C., *Język wzorców. Miasta, budynki, konstrukcja*, tłum. A. Kaczanowska, K. Maliszewska, M. Trzebiatowska, Gdańsk 2008.
- Eco U., *Na ramionach olbrzymów*, tłum. K. Żaboklicki, Warszawa 2019.
- Estetyka japońska. Antologia*, t. 1: *Wymiary przestrzeni*, red. K. Wilkoszewska, Kraków 2006.
- Hasegawa K., *Pavilion Tokyo 2021*, <https://www.studiointernational.com/index.php/pavilion-tokyo-21-review-japan-olympic-games-architects> [dostęp: 11.09.2021].
- Kengo Kuma. *Eksperyment. Materiał. Architektura*, katalog wystawy, red. K. Ingarden, Kraków 2021.
- Łapińska J., *Odnalezione w krajobrazie – wprowadzone do wnętrza. Przestrzeń biofiliczna w kontekście izolacji*, „inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine”, 1 (2021), s. 122–138, <https://doi.org/10.52652/inaw.62>, <https://system.inawjournal.pl/index.php/inaw/article/view/62/95>, [dostęp: 23.09.2021].
- Modrzewski B., Szkołut A., *Biofilia – teoria i praktyka projektowa*, 2014, https://www.researchgate.net/publication/290818656_BIOFILIA_-_TEORIA_I_PRAKTYKA_PROJEKTOWA [dostęp: 28.02.2021].
- Myśliciele, kronikarze i artyści o sztuce. Od starożytności do 1500 roku*, red. J. Białostocki, Gdańsk 2001.
- Pallasmaa J., *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, tłum. M. Choptiany, Kraków 2012.
- Szyborska W., *Wybór poezji*, Wrocław 2019.
- Tatarkiewicz W., *Historia estetyki*, t. 1: *Estetyka starożytna*, Warszawa 2009.
- Tatarkiewicz W., *Historia estetyki*, t. 2: *Estetyka średniowieczna*, Warszawa 2009.
- Tanizaki J., *Pochwała cienia*, tłum. H. Lipszyc, Kraków 2016.
- Zumthor P., *Athmospheres*, tłum. I. Galbraith, Bazylea 2006.
- Zumthor P., *Thinking Architecture*, tłum. M. Oberli-Turner, C. Schelbert, Bazylea 2006.

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

Artykuł recenzowany

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

Redakcja: **prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, dr Joanna Łapińska**

Opracowanie graficzne: Joanna Łapińska

Fotografia na stronie tytułowej: Joanna Łapińska

Czasopismo „inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine” powstało dzięki dofinansowaniu w ramach projektu „Projektowanie przyszłości – program rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2008–2022”



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



Kinga Sapieja, dr hab. inż. Agnieszka Ozga

Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie

WYKORZYSTANIE WSPÓŁCZYNNIKÓW AKUSTYCZNYCH DO ANALIZY KRAJOBRAZU DŹWIĘKOWEGO

Artykuł artystyczno-badawczy

Spis treści

Wstęp 37

Opis wskaźników wykorzystywanych w ekologii akustycznej 38

Opis wybranych do analizy próbek dźwiękowych 40

Analiza wskaźników za pomocą testu Kruskala–Wallisa 41

Wnioski 42

Bibliografia 43

Abstrakt

Praca ma na celu zbadanie, czy współcześnie wykorzystywane wskaźniki akustyczne mogą mieć zastosowanie w monitorowaniu krajobrazu dźwiękowego ze szczególnym zwróceniem uwagi na ochronę enklaw ciszy występujących w środowisku urbanistycznym. Badanymi współczynnikami były: ACI – wskaźnik złożoności akustycznej, NDSI – wskaźnik znormalizowanej różnicy w krajobrazie dźwiękowym, BI – wskaźnik bioakustyczny, ADI – wskaźnik różnorodności akustycznej, AEI – wskaźnik równomierności akustycznej. W ramach pracy została utworzona baza 90 nagrań dźwiękowych, która została subiektywnie podzielona na trzy grupy: miejsca spokojne, miejsca rozrywki oraz miejsca, w których panuje hałas. Na tym etapie wykazano, że najczęściej rozróżnione zostały nagrania z miejsc spokojnych i miejsc rozrywki. W przypadku współczynnika BI nie udało się rozróżnić żadnej grupy.

Słowa kluczowe

ACI – wskaźnik złożoności akustycznej, NDSI – wskaźnik znormalizowanej różnicy w krajobrazie dźwiękowym, BI – wskaźnik bioakustyczny, ADI – wskaźnik różnorodności akustycznej, AEI – wskaźnik równomierności akustycznej, krajobraz dźwiękowy i ekologia akustyczna

Wstęp

Termin „krajobraz dźwiękowy” (ang. *soundscape*) został wprowadzony przez Alvina Luciera, ale to kompozytor R. Murray Schafer¹ zdefiniował pojęcie całościowo rozumianego środowiska dźwiękowego w danym czasie i w danym miejscu. Wraz z pojawieniem się pojęcia „krajobraz dźwiękowy” zrodziła się nauka, która poprzez dźwięk analizuje relacje człowieka z jego otoczeniem². W ten sposób uformowała się ekologia krajobrazu dźwiękowego (ang. *soundscape ecology*), która zajmuje się także przyporządkowywaniem krajobrazu dźwiękowego do kontekstu geograficznego. W ramach prac identyfikowane są dźwiękowe wzorce antropogeniczne i biologiczne oraz występujące między nimi interakcje. Ponadto naukowcy kładą nacisk na potrzebę rozwoju narzędzi do badania tych wzorców oraz ich relacji ze środowiskiem³. Analiza całego środowiska naturalnego w kontekście akustyki została zdefiniowana jako ekologia akustyczna. Naukowcy zajmujący się tą dziedziną zgrupowani są w dwóch towarzystwach naukowych: Międzynarodowym Towarzystwie Ekoakustyki (International Society of Ecoacoustics⁴) i Światowym Forum Ekologii Akustycznej (World Forum for Acoustic Ecology⁵). Głównym obszarem zainteresowań ekoakustyki jest badanie dźwięków antropogenicznych, biofonicznych i geofonicznych oraz ich wzajemnych relacji i wpływu na środowisko. Jednym z zadań ekologii akustycznej jest promowanie interdyscyplinarnego podejścia do rozwoju narzędzi do pozyskiwania i analizy danych poprzez łączenie kompetencji w zakresie mikroelektroniki, przetwarzania sygnałów i technologii informacyjnej.

W niniejszej pracy podjęto się analizy dziewięćdziesięciu próbek dźwiękowych. Dane zgromadzono w postaci plików w formacie WAV. 83 nagrania pochodzące z różnych stron świata zostały pobrane ze strony BBC Sound Effects⁶, pozostałe nagrania zostały zarejestrowane w Krakowie jesienią 2021 roku.

Jako podstawowe narzędzie analizy zgromadzonych danych wykorzystano bibliotekę napisaną w środowisku R⁷, która umożliwia obliczanie wartości wskaźników wykorzystywanych w ekologii akustycznej. Zgromadzona baza plików dźwiękowych została podzielona w subiektywny sposób na

- 1 R.M. Schafer, *Muzyka środowiska*, tłum. D. Gwizdalanka, Kraków 1982, „Res Facta” 9, s. 288–315; M. Kapelański, *Narodziny i rozwój ekologii akustycznej pod banderą szkoły pejzażu dźwiękowego*, „Muzyka”, 50 (2005), nr 2, s. 107–119.
- 2 S. Bernat, *Perspektywy ekologii dźwiękowej w Polsce*, „Problemy Ekologii Krajobrazu”, 25 (2009), s. 175–182; A. Ozga, K. Czajczyk, D. Mleczko, J. Wierzbicki, M. Nózka, A. Lyn, J. Ideczak, K. Juros, D. Wójcik, *Alternatywne przestrzenie publiczne: Mateczny–Borek Fałęcki: przyszłość dźwięku w mieście*, red. B. Gibała-Kapecka, T. Kapecki, Kraków 2019; B. Gibała-Kapecka, T. Kamisiński, T. Kapecki, *O dźwięku, akustyce i hałasie w przestrzeni miasta*, Kraków 2019.
- 3 B.C. Pijanowski, L.J. Villanueva-Rivera, S.L. Dumyahn, A. Farina, B.L. Krause, B.M. Napoletano, S.H. Gage, N. Pieretti, *Soundscape Ecology: The Science of Sound in the Landscape*, „BioScience”, 61 (2011), issue 3, p. 203–216.
- 4 International Society of Ecoacoustics (ISE), website <https://sites.google.com/site/ecoacousticssociety/about> [dostęp: 5.01.2022].
- 5 World Forum for Acoustic Ecology WFAE, website <http://wfae.net/index.html> [dostęp: 5.01.2022].
- 6 <https://sound-effects.bbcrewind.co.uk/search> [dostęp: 02.02.2022]
- 7 L.J. Villanueva-Rivera, B.C. Pijanowski, *Package ‘Soundecology’*, March 5, 2018, <http://github.com/ljvillanueva/soundecology/issues> [dostęp: 02.02.2022]

trzy grupy: miejsca spokojne, miejsca rozrywki i miejsca, w których panuje hałas. Podział ten został dokonany poprzez odsłuchanie każdego z plików oraz analizę spektrogramów nagranych krajobrazów dźwiękowych.

Celem przeprowadzonych badań jest weryfikacja przydatności metody w monitorowaniu krajobrazu dźwiękowego oraz specjalnie projektowanych enklaw ciszy w miastach. Enklawa ciszy to przestrzeń odgrodzona od niepożądanych dźwięków miasta. Przestrzeń o takich właściwościach może powstawać w naturalny sposób, poprzez odpowiedni układ budynków i roślinności w mieście.

Ze względu na dynamiczny rozwój infrastruktury w miastach, jego mieszkańcy coraz częściej są narażeni na nieprzyjemny krajobraz dźwiękowy, co ma negatywny wpływ na zdrowie⁸. Rozwój badań w kierunku ekologii akustycznej może być pomocny w projektowaniu bardziej przyjaznej przestrzeni dla mieszkańców.

Opis wskaźników wykorzystywanych w ekologii akustycznej

ACI (ang. *acoustic complexity index*) to wskaźnik złożoności akustycznej. Został opracowany w 2008 roku przez A. Farinę i D. Morriego⁹ w celu wykonywania analizy krajobrazu dźwiękowego pod kątem różnorodności śpiewu ptaków. Definicja tego współczynnika zakłada, że dźwięki biofoniczne charakteryzują się dużą zmiennością natężenia, natomiast dźwięki antropogeniczne prezentują względnie stałe wartości. Wskaźnik ACI został opracowany w taki sposób, aby był niewrażliwy na zakłócenia w postaci hałasu spowodowanego działalnością człowieka oraz na odległość rejestratora od źródła dźwięku. Badania przeprowadzone przez autorów tego wskaźnika w Apeninach Toskańsko-Emiliańskich wykazały silną dodatnią korelację między wartością współczynnika ACI a różnorodnością gatunkową ptaków występujących na badanych nagraniach. Tendencja ta rośnie wraz z długością kroków czasowych analizowanych próbek ze względu na możliwość zawarcia w dłuższym nagraniu pełnego śpiewu osobnika.

ADI (ang. *acoustic diversity index*)¹⁰ to wskaźnik różnorodności akustycznej. Jego wartość zwiększa się wraz z równomiernością sygnału dla różnych częstotliwości. Sygnał równomierny, na przykład zaszumiony w całym paśmie częstotliwości, da wysoką wartość tego współczynnika, natomiast czysty ton (cała energia jest skupiona w jednym paśmie) da wynik bliższy 0. Najwyższe wartości tego wskaźnika występują dla nagrań o wysokiej zawartości dźwięków geofonicznych i antropogenicznych, takich jak wiatr albo przejazd ciężarówki, lub dla próbek pochodzących z bardzo cichych

8 Directive 2002/49/ED of the European Parliament and of the Council of 25 June 2002 relating to the assessment and management of environmental noise.

9 N. Pieretti, A. Farina, D. Morri, *A New Methodology to Infer the Singing Activity of an Avian Community: The Acoustic Complexity Index (ACI)*, "Ecological Indicators", 11 (2010), issue 3, p. 868–873. doi: 10.1016/j.ecolind.2010.11.005.

10 L.J. Villanueva-Rivera, B.C. Pijanowski, J. Doucette, B. Pekin, *A Primer of Acoustic Analysis for Landscape Ecologists*, "Landscape Ecology", 26 (2011), issue 9, p. 1233–1246. doi: 10.1007/s10980-011-9636-9.

nagrań o niewielkim zróżnicowaniu między pasmami częstotliwości. Najniższe wartości zaobserwowano w przypadku nagrań charakteryzujących się dominacją wąskiego pasma częstotliwości, na przykład nocnego hałasu owadów. Według opracowania L.J. Villanuevy-Rivery⁹ współczynnik ten ma zastosowanie w zakresie częstotliwości 0–10 kHz i oblicza entropię Shanona dla nagrania. Algorytm obliczeń polega na podziale widma częstotliwości na 10 równych dyskretnych przedziałów o szerokości 1 kHz i ocenie proporcji bloków FFT, które zawierają energię powyżej określonego progu (domyślnie –50 dBFS) w każdym dyskretnym przedziale częstotliwości.

NDSI (ang. *normalized difference soundscape index*)¹¹ to wskaźnik znormalizowanej różnicy w krajobrazie dźwiękowym. Na jego podstawie można określić poziom zakłóceń antropogenicznych w krajobrazie dźwiękowym poprzez obliczenie stosunku ilości dźwięków wytworzonych przez człowieka do tych wytworzonych przez zwierzęta w nagraniu poddawanemu analizie. Wartości współczynnika NDSI w danej lokalizacji mogą być zmienne w zależności od pory dnia i roku, dzięki temu może on być przydatny do obserwacji zmian występujących w krajobrazie dźwiękowym. Badania S.H. Gage’a¹², B.M. Napoletano i M.C. Coopera polegające na analizie wielu nagrań zebranych w kilku lokalizacjach wykazały, że dźwięki mechaniczne występują najczęściej w przedziale między 1 a 2 kHz, natomiast dźwięki biofoniczne w zakresie 2–8 kHz. P. Devos w swojej pracy¹³ przyjął przedział dźwięków emitowanych przez zwierzęta w paśmie 2–11 kHz¹⁴.

BI (ang. *bioacoustic index*) to wskaźnik bioakustyczny. Został opracowany przez N.T. Boelman¹⁵. Jest on obliczany na podstawie wystąpienia wartości mocy widmowej powyżej progu w paśmie częstotliwości 2–8 kHz lub 2–11 kHz. Jest to funkcja zarówno amplitudy, jak i liczby zajętych częstotliwości w paśmie 2–8 kHz lub 2–11 kHz. Obrazuje aktywność bioakustyczną. Wartość współczynnika jest zależna od najcichszego dyskretnego przedziału częstotliwości o szerokości 1 kHz. Wyższe wartości tego współczynnika wskazują na rozbieżność pomiędzy najgłośniejszym a najcichszym przedziałem. Najwyższe wartości tego wskaźnika uzyskano dla odgłosu cykad, które charakteryzują się wysoką amplitudą i jej minimalną zmiennością pomiędzy kolejnymi dyskretnymi przedziałami częstotliwości.

AEI (ang. *acoustic evenness index*) to wskaźnik równomierności akustycznej⁹. Bogate akustycznie siedliska mogą dawać niskie wartości tego współczynnika, ponieważ w nasyconych dźwiękowo krajobrazach występuje niewielkie zróżnicowanie natężenia dźwięku pomiędzy pasmami częstotliwości.

- 11 E.P. Kasten, H.G. Stuart, J. Fox, W. Joo, *The Remote Environmental Assessment Laboratory's Acoustic Library: An Archive for Studying Soundscape Ecology*, "Ecological Informatics", 12 (2012), p. 50–67. DOI: 10.1016/j.ecoinf.2012.08.001.
- 12 S.H. Gage, B.M. Napoletano, M.C. Cooper, *Assessment of Ecosystem Biodiversity by Acoustic Diversity Indices*, "Journal of the Acoustical Society of America", 109 (2001), issue 5, p. 2430.
- 13 P. Devos, *Soundecology Indicators Applied to Urban Soundscapes*, Conference: Inter Noise 2016, Hamburg, [https://www.ingentaconnect.com/content/ince/incep;jsessionid=192bkrfsi4e91.x-ic-live-03] [dostęp: 02.02.2022].
- 14 S.H. Gage, B.M. Napoletano, M.C. Cooper, *Assessment of Ecosystem Biodiversity by Acoustic Diversity Indices*.
- 15 N.T. Boelman, G.P. Asner, P.J. Hart, R.E. Martin, *Multi-trophic Invasion Resistance in Hawaii: Bioacoustics, Field Surveys, and Airborne Remote Sensing*, "Ecological Applications", 17 (2007), p. 2137–2144.

Wskaźnik ten jest związany z ADI, lecz ma odwrotną dystrybucję wartości – wyższe wartości tego współczynnika wskazują na większą nierównomierność pomiędzy dyskretnymi przedziałami częstotliwości, natomiast wysokie wartości są identyfikowane z dominacją wąskiego pasma częstotliwości. Uzyskany rozkład różnych przedziałów częstotliwości jest indeksowany za pomocą wskaźnika Giniego. Indeks mieści się w zakresie od 0 do 1.

Opis wybranych do analizy próbek dźwiękowych

Zestaw zgromadzonych próbek dźwiękowych został podzielony na trzy kategorie: miejsca spokojne, miejsca przeznaczone na rozrywki i miejsca, w których panował hałas. Nagrania w większości pochodzą z Natural History Unit¹⁶. Przykładowe nagrania krajobrazu dźwiękowego sklasyfikowane jako miejsca spokojne obejmowały krajobrazy dźwiękowe z następujących miejsc:

- katedra św. Pawła w Londynie,
- afrykańska plaża w spokojny dzień,
- ogród botaniczny z Oceanii,
- azjatycki las w pobliżu morza,
- azjatycka łąka o świcie,
- pustynia w Azji,
- okolice jeziora w Ameryce Północnej,
- las monsunowy w Azji.

Nagrane sygnały zawierają śpiew różnych gatunków ptaków, odgłosy różnych gatunków owadów, szum morza, szum wiatru, ciszę w katedrze i w bibliotece, szepty.

Przykładowe próbki dźwiękowe sklasyfikowane jako miejsca rozrywki obejmują:

- wyścigi konne,
- francuską restaurację,
- bar,
- taniec Baronga,
- muzykę kameruńską,
- plac zabaw,

- fragmenty festiwalu,
- plemienną muzykę w Irian Jaya,
- muzykę uliczną,
- krajobraz dźwiękowy na Wawelu, nagrania wykonane przez Kingę Sapieję w ramach pracy inżynierskiej.

Krajobraz dźwiękowy miejsc, w których panował hałas, obejmował między innymi:

- ruchliwą ulicę,
- wytwórnię masła,
- warsztat,
- plac budowy,
- drogę szybkiego ruchu,
- wyścig samochodowy,
- roboty drogowe,
- dworzec King's Cross.

Analiza wskaźników za pomocą testu Kruskala–Wallisa

Wyliczone wskaźniki ekologii akustycznej nie pochodzą z populacji o rozkładzie normalnym, co zostało zweryfikowane za pomocą testu Shapiro–Wilka. Do zweryfikowania, czy próbki dźwiękowe nagrane w miejscach spokojnych, w miejscach przeznaczonych do rozrywki i w miejscach, w których panował hałas, są rozróżnialne, wykorzystano test Kruskala–Wallisa¹⁷. Jest to nieparametryczna wersja klasycznej jednoczynnikowej analizy wariancji ANOVA i analizuje więcej niż dwie grupy. W środowisku MATLAB, zgodnie z dokumentacją, test ten zakłada, że wszystkie próbki pochodzą z populacji o takim samym rozkładzie ciągłym dla obserwacji, które są wzajemnie niezależne.

Sformułowano hipotezę zerową oraz hipotezę alternatywną:

Hipoteza zerowa:

H₀: F(x) = F₀(x) – wszystkie próbki pochodzą z populacji o takim samym rozkładzie ciągłym.

17 A. BenSaïda, *Shapiro-Wilk and Shapiro-Francia Normality Tests*, <https://www.mathworks.com/matlabcentral/fileexchange/13964-shapiro-wilk-and-shapiro-francia-normality-tests> [dostęp: 5.01.2022].

Hipoteza alternatywna:

H1: $F(x) \neq F_0(x)$ – nie wszystkie próbki pochodzą z populacji o takim samym rozkładzie ciągłym.

Wnioskowanie:

We wszystkich przypadkach, dla których wartość p jest mniejsza od wartości $\alpha = 0,05$, było możliwe rozróżnienie pomiędzy przyjętymi grupami.

Dźwięk jest przestrzenny, dlatego badania zostały przeprowadzone zarówno dla nagrań z prawego, jak i lewego kanału oraz dla próbek powstałych z uśrednienia tych kanałów. W przypadku, gdy wartość p była mniejsza od wartości $\alpha = 0,05$ wykonano testy *post hoc* mające na celu pokazanie, które grupy są rozróżnialne. Wyniki przeprowadzonej analizy zamieszczono w tabeli 1.

Kanał	ACI	NDSI	BI	ADI	AE
Lewy	Brak rozróżnienia między grupami	Rozróżnialny spokój i rozrywka	Brak rozróżnienia między grupami	Rozróżnialny hałas i rozrywka	Rozróżnialny hałas i rozrywka
Prawy	Rozróżnialny spokój i hałas	Rozróżnialny spokój i rozrywka	Brak rozróżnienia między grupami	Rozróżnialny spokój i rozrywka	Rozróżnialny spokój i rozrywka
Po uśrednieniu	Rozróżnialny spokój i hałas	Rozróżnialny spokój i rozrywka	Brak rozróżnienia między grupami	Rozróżnialny hałas i rozrywka	Rozróżnialny spokój i rozrywka

Tabela 1. Zestawienie wszystkich rozróżnialnych między sobą grup dla wszystkich badanych współczynników

Wnioski

Wskaźnik ACI jako jedyny rozróżnia między sobą spokój i hałas. Współczynnik NDSI dla każdego z kanałów i dla kanałów po uśrednieniu rozróżnił nagrania z miejsc spokojnych i miejsc rozrywki. W przypadku wskaźnika BI nie udało się odróżnić między sobą żadnej z grup niezależnie od analizowanego kanału. Współczynniki ADI i AEI w zależności od badanego kanału rozróżniały hałas i rozrywkę lub spokój i rozrywkę. Najczęściej rozróżnianymi grupami są spokój i rozrywka, a najrzadziej – spokój i hałas. W żadnym przypadku nie udało się odseparować od siebie wszystkich trzech miejsc, co oznacza, że do dalszych badań należy powiększyć zbiór próbek lub rozpocząć badania nad

nowymi współczynnikami związanymi z ekologią akustyczną. Po przeprowadzeniu badań wydaje się, że krajobraz dźwiękowy powinien być podzielony w inny sposób na klasy. Klasy powinny być związane z pewnymi grupami zdarzeń akustycznych – takich jak ruch uliczny czy muzyka uliczna. Trudno jednak na chwilę obecną określić, ile takich grup powinno być oraz jakie zdarzenia akustyczne powinny się w nich znaleźć. Będzie to tematem dalszych prac. Po przeprowadzeniu badań widoczne jest jednak, że żaden ze wspomnianych w artykule współczynników nie może być obecnie wykorzystywany do ochrony enklaw ciszy.

Bibliografia

- BenSaïda A., *Shapiro–Wilk and Shapiro–Francia Normality Tests*, <https://www.mathworks.com/matlabcentral/fileexchange/13964-shapiro-wilk-and-shapiro-francia-normality-tests> [dostęp: 5.01.2022].
- Bernat S., *Perspektywy ekologii dźwiękowej w Polsce*, „Problemy Ekologii Krajobrazu”, 25 (2009), s. 175–182.
- Boelman N.T., Asner G.P., Hart P.J., Martin R.E., *Multi-trophic Invasion Resistance in Hawaii: Bioacoustics, Field Surveys, and Airborne Remote Sensing*, “Ecological Applications”, 17 (2007), p. 2137–2144.
- Devos P., *Soundecology Indicators Applied to Urban Soundscapes*, Conference: Inter Noise 2016, [<https://www.ingentaconnect.com/content/ince/incecp;jsessionid=192bkrfsi4e91.x-ic-live-03>] [dostęp: : 02.02.2022].
- Directive 2002/49/ED of the European Parliament and of the Council of 25 June 2002 relating to the assessment and management of environmental noise.
- Gage S.H., Napoletano B.M., Cooper M.C., *Assessment of Ecosystem Biodiversity by Acoustic Diversity Indices*, “Journal of the Acoustical Society of America” 109 (2001), issue 5, p. 2430.
- Gibała-Kapecka B., Kamiński T., Kapecki T., *O dźwięku, akustyce i hałasie w przestrzeni miasta*, Kraków 2019.
- Kapelański M., *Narodziny i rozwój ekologii akustycznej pod banderą szkoły pejzażu dźwiękowego*, „Muzyka”, 50 (2005), nr 2, s. 107–119.
- Kasten E.P., Stuart H.G., Fox J., Joo W., *The Remote Environmental Assessment Laboratory’s Acoustic Library: An Archive for Studying Soundscape Ecology*, “Ecological Informatics”, 12 (2012), p. 50–67. DOI: 10.1016/j.ecoinf.2012.08.001.
- Ozga A., Czajczyk K., Mleczo D., Wierzbicki J., Nózka M., Lyn A., Idczak J., Juros K., Wójcik D., *Alternatywne przestrzenie publiczne: Mateczny–Borek Fałęcki: przyszłość dźwięku w mieście*, red. B. Gibała-Kapecka, T. Kapecki, Kraków 2019.

Pieretti N., Farina A., Morri D., *A New Methodology to Infer the Singing Activity of an Avian Community: The Acoustic Complexity Index (ACI)*, “Ecological Indicators”, 11 (2010), issue 3, p. 868–873. DOI: 10.1016/j.ecolind.2010.11.005.

Pijanowski B.C., Villanueva-Rivera L.J., Dumyahn S.L., Farina A., Krause B.L., Napoletano B.M., Gage S.H., Pieretti N., *Soundscape Ecology: The Science of Sound in the Landscape*, “BioScience”, 61 (2011), issue 3, p. 203–216.

Schafer R.M., *Muzyka środowiska*, tłum. D. Gwizdalanka, Kraków 1982, „Res Facta” 9, s. 288–315.

Villanueva-Rivera L.J., Pijanowski B.C., Doucette J., Pekin B., *A Primer of Acoustic Analysis for Landscape Ecologists*, “Landscape Ecology”, 26 (2011), issue 9, p. 1233–1246. DOI: 10.1007/s10980-011-9636-9.

Villanueva-Rivera L.J., Pijanowski B.C., *Package ‘Soundecology’*, March 5, 2018, <http://github.com/ljvillanueva/soundecology/issues> [dostęp: 02.02.2022].

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

Artykuł recenzowany

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

Redakcja: **prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, dr Joanna Łapińska**

Opracowanie graficzne: Joanna Łapińska

Czasopismo „inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine” powstało dzięki dofinansowaniu w ramach projektu „Projektowanie przyszłości – program rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2008–2022”



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



dr Beata Ludwiczak

Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu

DUMA I POŻĄDANIE – BADANIE EMOCJI W OCENIE PRODUKTÓW PRZEZ UŻYTKOWNIKÓW Z WYKORZYSTANIEM ZAADAPTOWANEJ WERSJI NARZĘDZIA BADAWCZEGO PREMO

Artykuł artystyczno-badawczy

Spis treści

Wstęp 48

Estetyka w designie 48

Design a emocje 52

Jak badać emocje wzbudzone przez doświadczenie estetyczne produktów 55

Badanie empiryczne emocji wzbudzanych przez wygląd produktów z wykorzystaniem adaptacji narzędzia do pomiaru emocji o nazwie PrEmo 59

Cel badania 59

Próba i przebieg badania 59

Metodyka analizy (analiza korespondencji) 60

Wyniki 60

Bibliografia 67

Abstrakt

Wzornictwo jest dziedziną o dwoistej naturze, obejmującą zarówno aspekty techniczne produktów, jak i estetyczne. Współcześnie, przy szerokim zakresie zadań podejmowanych przez projektantów, estetykę produktów trafniej jest interpretować jako doświadczenie estetyczne, które jest ściśle związane z emocjami generowanymi przez artefakty, a także ich wizerunki w reklamie, marketingu czy kulturze. Możliwość badania emocji wzbudzanych przez produkty może być użyteczna dla przedstawicieli wielu dziedzin, również dla projektantów.

Niniejszy artykuł prezentuje badanie empiryczne emocji, jakie wzbudza wygląd produktów z wykorzystaniem zaadaptowanej wersji narzędzia o nazwie PrEmo, przeprowadzone podczas kursu magisterskiego dla studentów wzornictwa w Akademii Sztuk Pięknych im. E. Gepperta we Wrocławiu. Tekst składa się z dwóch części – wstępu stanowiącego przegląd literatury oraz raportu z badania empirycznego.

Słowa kluczowe

design, estetyka, emocje, analiza korespondencji

Wstęp

Estetyka w designie

Wszyscy, którzy choć trochę interesują się designem, doskonale zdają sobie sprawę z „fundamentalnej dwoistości”¹ tej dziedziny, z jednej strony rozwiązującej funkcjonalne problemy, a z drugiej starającej się poprawić wygląd i ogólne wrażenie produktów. Oba aspekty są ważne w pracy projektowej i nierozdzielnie ze sobą związane.

W odniesieniu do projektowania jako metody tworzenia artefaktów zapożyczających „sztuczny świat” (w opozycji do świata natury) zawsze istniała dychotomia pomiędzy designem postrzeganym jako styling, zmieniająca się moda, a designem rozumianym jako rozwiązywanie problemów. Napięcie pomiędzy wymaganiami estetycznymi a potrzebami funkcjonalnymi było i jest zjawiskiem stanowiącym przedmiot analizy teoretyków i praktyków designu.

Andy Hamilton, profesor z Uniwersytetu w Durham, dyrektor Grupy Badawczej nad Estetyką, Etyką i Polityką, w swoim artykule na temat estetyki designu prowadzi rozważania nad jego podwójną naturą, zwracając uwagę na to, że na przykład przy badaniu klasyków wzornictwa niemożliwe jest odrzucenie aspektu estetycznego. Z drugiej strony, sposoby rozwiązywania problemów użytkowych, a co za tym idzie – popularność funkcjonalnych produktów wśród użytkowników, mogą w znaczny sposób przesądzić o ich miejscu w kanonie ikon wzornictwa.

Hamilton jako przykład podaje telefon Henry’ego Dreyfussa. Jest to dobry przykład – telefon 302 jest jednym z pierwszych produktów, które zostały zaprojektowane we współczesnym znaczeniu tego słowa. Historia głosi, że decydenci z firmy Bell Laboratories odrzucili propozycję projektanta, by projektowanie od samego początku przebiegało we współpracy z inżynierami, w przekonaniu, że ograniczy to „artyzm” kreatywnych propozycji projektowych. Ostatecznie okazało się, że propozycje zgłoszone przez innych projektantów nie spełniły oczekiwań producenta telefonów i Dreyfussowi pozwolono na projektowanie „od środka na zewnątrz”.

1

A. Hamilton, *The Aesthetics of Design: Problem-solving Versus Fashion and Design*, https://www.academia.edu/11976004/Aesthetics_of_Design [data dostępu: 28.10.2021], s. 2.



Il. 1. H. Dreyfuss, telefon 302, ok. 1937, <https://www.cooperhewitt.org/2014/11/06/model-302-telephone-henry-dreyfuss/> [dostęp: 19.02.2022].

Produkt jest trwały, funkcjonalny i wyposażony w innowacje: obrotową tarczę do wybierania numeru, automatyczne nawiązywanie i przerywanie połączenia przy podnoszeniu i odkładaniu słuchawki, miejsce do umieszczania karteczki z numerem telefonu. Ma też niewątpliwe zalety estetyczne: lekko wklęsłą formę obudowy przypominającą piramidę i zaokrąglone słuchawki czy też wzbudzające pozytywne emocje² półkola mikrofonu i głośnika. Metoda projektowa wybrana przez Dreyfussa umożliwiła wzajemne przenikanie się i wzmacnianie efektów funkcjonalnych i estetycznych: wklęsłe ściany aparatu ułatwiają odczytywanie cyfr na tarczy z dowolnej perspektywy, najgrubsze miejsce organicznie poprowadzonej linii słuchawki podpowiada, gdzie należy chwycić ją dłonią, a kabel wyłaniający się z jednego końca słuchawki subtelnie wskazuje, które miejsce należy przyłożyć do ucha. Te dwa ostatnie przykłady to zjawisko afordancji³.

Z powodzeniem można jednak sięgnąć po bardziej współczesne – a na pewno zasługujące na miejsce w panteonie ikon wzornictwa – przykłady, jak odkurzacz G-Force Jamesa Dysona. Urządzenie wykorzystujące wymyśloną przez projektanta funkcjonalną innowację – separację cykloniczną, zostało określone w jego wspomnieniach jako „pierwszy impresjonistyczny odkurzacz”⁴. W odróżnieniu od standardowych rozwiązań kolorystycznych dla sprzętu domowego, Dyson zdecydował się wybrać dla pierwszego komercyjnego modelu swojego odkurzacza kolor różowy i fioletowy, „kolory Prowansji”⁵. W efekcie rewolucyjna innowacja funkcjonalna została podkreślona nową estetyką.

2 Czasem kojarzone z uszami Myski Miki.

3 Zob. W. Lidwell, G. Manacsa, *Deconstructing Product Design. Exploring the Form, Function, Usability, Sustainability and Commercial Success of 100 Amazing Products*, Beverly, MA 2011, s. 118.

4 J. Dyson, G. Coren, *Against the Odds. An Autobiography*, London 1998, s. 164.

5 J. Dyson, G. Coren, *Against the Odds*.



Il. 2. Odkurzacz bezworkowy, James Dyson, lata 80. XX wieku, <https://www.ssplprints.com/image/97015/dyson-g-force-cyclonic-vacuum-cleaner-1990> [dostęp: 19.02.2022].

Warto w tym momencie przypomnieć zasadę MAYA sformułowaną przez amerykańskiego projektanta stylistę Raymonda Loewy'ego. Nazwa zasady jest skrótem od pełnej nazwy – *Most Advanced Yet Acceptable* – głoszącej, że największy sukces komercyjny odnoszą projekty, w których zaawansowana innowacja towarzyszy estetyce nowatorskiej, jednak na tyle rozpoznawalnej, aby użytkownicy mogli ją zaakceptować. Za ilustrację zasady MAYA dobrze posłużył stołek *Variable Balans* zaprojektowany przez norweskiego projektanta przemysłowego Petera Opsvika w 1976 roku.



Il. 3. Kłękosiad Variable Balans, 1979, http://collectiononline.design-museum.de/#/en/object/21103?_k=3a3jtf [dostęp: 23.02.2022].

Projekt tego kłękosiada był efektem długoletnich badań projektanta nad naturalną pozycją siedzącą u ludzi, podczas których doszedł do wniosku, że nawet siedząc, człowiek nie trwa bez ruchu,

tylko nieustannie się porusza. W efekcie Opsvik stworzył ergonomiczny mebel do siedzenia, który umożliwia zmianę pozycji i zachowywanie naturalnych krzywizn kręgosłupa. I mimo iż konstrukcja oferuje pewną afordancję – siedzący człowiek intuicyjnie wyczuwa, gdzie oprzeć kolana – to jednak estetycznie jest to produkt utylitarny, pozbawiony odniesień do emocji, a przede wszystkim niespełniający wymogów zasady MAYA: „był chyba zbyt niezwykły, aby być powszechnie akceptowany”⁶.

W skomplikowanej relacji pomiędzy estetyką a funkcjonalnością zdarzają się zjawiska nieoczekiwane, i choć raczej nie można się spodziewać, że ikoną designu stanie się obiekt zdradzający niedostatki funkcjonalne, to jednak autor *Aesthetics of Design* przyznaje, że oryginalny mini morris szybko rdzewiał, a domy Wrighta przeciekały⁷.

Nie ulega wątpliwości, że zagadnienia estetyczne i kwestie rozwiązywania problemów wzajemnie na siebie wpływają. „Najlepiej zaprojektowane obiekty rozwiązują problemy w sposób stylowy”⁸. Oczywiście, istnieją zjawiska graniczne, które nie dają się łatwo zaklasyfikować jako design albo z równą pewnością z tej kategorii wykluczyć. Hamilton podaje tu przykład eksperymentowania ze składem chemicznym detergentów – czynności tej nie można zaliczyć do projektowania, mimo iż w zasadzie jest rozwiązywaniem jakiegoś problemu. Rozwiązywanie problemów we wzornictwie powinno zawierać jakiś komponent estetyczny – nawet silniki ukryte wewnątrz maszyn są potencjalnie oglądane przez obsługę czy inżynierów, więc można je zaliczyć do świata designu⁹.

Prasad Boradkar, profesor emerytowany w Arizona State University, w swojej książce *Designing Things. A Critical Introduction to the Culture of Objects* podkreśla, że praca nad estetyką artefaktów należy do zasadniczych zadań praktyki wzornictwa, choć dodaje jednocześnie, że według kulturoznawców przybiera ona także formę oszukiwania i uwodzenia konsumentów, którzy zresztą są współtwórcami stylów, gustów i mód. Boradkar dowodzi w swoim tekście, że:

kiedy zawód projektanta przemysłowego poszerza granice swoich zainteresowań i kiedy zlecenia podejmowane przez firmy projektowe często obejmują całe systemy interakcji pomiędzy ludźmi a światem, produkty postrzega się bardziej w kategoriach doświadczeń niż obiektów. W odniesieniu do takiego pojęcia produktów [...] definicja estetyki jako **doświadczenia estetycznego**¹⁰ albo stanu umysłu może być najbardziej odpowiednią do rozpatrywania w kontekście designu¹¹.

6 W. Lidwell, G. Manacsa, *Deconstructing Product Design*, s. 201: „was perhaps too unusual for mainstream acceptance” (wszystkie tłumaczenia: autorka).

7 A. Hamilton, *The Aesthetics of Design*, s. 3.

8 A. Hamilton, *The Aesthetics of Design*, s. 3: „The best-designed objects seem to solve problems with a sense of style”.

9 A. Hamilton, *The Aesthetics of Design*, s. 4.

10 Podkreślenie autorki.

11 P. Boradkar, *Designing Things. A Critical Introduction to the Culture of Objects*, London–New York 2014, s. 130: „As the profession of industrial design. Broadens the boundaries of its concerns, and as the assignments undertaken by the industrial design firms often include entire systems of interactions between people and the world, products are being considered in terms of experiences rather than objects. In relation to such a notion of products, the [...] definition of aesthetics as *aesthetic experience* or a state of mind might be the most suitable to explore in relation to design”.

Jak podaje Paul Hekkert, profesor teorii formy na Uniwersytecie Technicznym w Delft, typowe doświadczenie zaprojektowanego produktu obejmuje trzy komponenty: poznawczy, estetyczny i emocjonalny. Wszystkie trzy są ze sobą połączone i wspólnie przeżywane, doświadczane jako jedna całość (zmysłowy zachwyt, interpretacja znaczeniowa i emocjonalne zaangażowanie):

[...] wstępna definicja doświadczenia produktu brzmiałaby: całkowity zestaw efektów, które są wywoływane przez interakcję między użytkownikiem a produktem, łącznie ze stopniem, do jakiego wszystkie nasze zmysły są usatysfakcjonowane (doświadczenie estetyczne), znaczeniem, jakie nadajemy produktowi (doświadczenie znaczenia), oraz uczuciami i emocjami, jakie są wywoływane (doświadczenie emocjonalne)¹².

Estetyka i funkcjonalność nie pozostają ze sobą w opozycji, relacje między nimi w danym produkcie można przedstawić jako punkt na linii prostej, na której jednym końcu jest estetyka, a na drugim funkcjonalność. Decyzję, w którym miejscu położyć nacisk na osi pomiędzy estetyką a funkcjonalnością, podejmowali indywidualni projektanci, zgodnie ze swoim osobistym wyczuciem, stylem i gustem, ale także w nawiązaniu do aktualnie panujących tendencji, do ducha danej epoki, zilustrowanego dobrze znaną modernistyczną sentencją „forma podąża za funkcją”¹³ przez jej kilka modyfikacji.

Design a emocje

W 2006 roku Hartmut Esslinger, założyciel agencji projektowej Frogdesign, przeformułował tradycyjną dewizę definiującą zainteresowania funkcją w relacji do innych aspektów projektowania, proponując zasadę: „forma podąża za emocją”.

Sformułowanie to wynikało z refleksji na temat stanu wzornictwa w latach 80. i dynamicznego rozwoju przemysłu high-tech. W efekcie wiernego stosowania teorii funkcjonalizmu i zasad dobrego projektowania Dietera Ramsa rezultaty działań projektantów zaczęła cechować estetyka uniwersalna, esencjalistyczna, a produkty przeznaczone na rynek masowy niejednokrotnie wyglądały jak techniczne urządzenia. Esslinger uznał to za zjawisko negatywne i podjął prace w kierunku wprowadzenia emocji do relacji pomiędzy ludźmi a zaprojektowanymi urządzeniami¹⁴.

Takie podejście doprowadziło niemieckiego projektanta do nawiązania współpracy z firmą Apple, a najważniejszym jej punktem było stworzenie i wprowadzenie na rynek komputera Apple IIc w roku

12 P. Hekkert, *Design Aesthetics: Principles of Pleasure in Design*, „Psychology Science”, 48 (2006), issue 2, p. 160: „Given the above, a tentative definition of product experience would be: the entire set of effects that is elicited by the interaction between a user and a product, including the degree to which all our senses are gratified (aesthetic experience), the meanings we attach to the product (experience of meaning), and the feelings and emotions that are elicited (emotional experience)”, https://www.academia.edu/4961005/Design_aesthetics_principles_of_pleasure_in_design [dostęp: 15.03.2021].

13 Efektem tego modernistycznego motta była wszak „esencjalistyczna”, pozbawiona ozdób estetyka projektów Dietera Ramsa i innych projektantów wywodzących się ze Szkoły Wzornictwa w Ulm.

14 Tzw. Aesthetics-Usability Effect.

1984. Ten pierwszy komputer firmy zaprojektowany w stylu Snow White stał się ikoną wzornictwa i wzorem dla kolejnych pokoleń projektantów¹⁵.

Projekt komputera Apple IIc wynikał przede wszystkim z przełomowej koncepcji producenta, który chciał, by jego produkty charakteryzowała współczesna stylistyka. W ogłoszonym przez firmę Steve'a Jobsa konkursie wziął udział Esslinger ze swoimi współpracownikami, proponując zastosowanie nowatorskiego języka projektowego, w efekcie użytego do całej linii produktów¹⁶.



Il. 4. Komputer Macintosh IIci, 1989, fot. Ben Boldt, https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=File:Macintosh_IIci.png [dostęp: 19.02.2022].

Obudowę komputera Macintosh IIci charakteryzuje na przykład szereg równoległych rowków, w których są schowane otwory wentylacyjne czy szuflada napędu dysków, co zapewnia czystość formy. Na przedniej ścianie jednostki rowki są ułożone asymetrycznie, dzięki czemu zachowana jest równowaga kompozycji. Nawet fakt, że z przodu krawędzie są fazowane, podczas gdy z tyłu stykają się ostro, bez fazowania, ma łagodzić perspektywę uwydatnioną szeregiem równoległych linii na górnej ścianie obudowy i sprawić, że obiekt wydaje się mniejszy, niż jest w rzeczywistości. Esslinger z zespołem wprowadzili też charakterystyczne trójwymiarowe logo Apple, a także kolor złamanej bieli o nazwie Fog, który sprawiał, że komputery były łatwo rozpoznawalne na całym świecie. Produkt był przemyślany pod względem funkcjonalnym, na uwagę zasługiwało łatwe wyjmowanie klapy czy możliwość zmiany położenia „nóżek” wsuwanych w rowki w celu używania komputera w orientacji poziomej lub pionowej. Spójny język projektowy został zastosowany do każdego urządzenia peryferyjnego – równoległe linie rowków pojawiają się na klawiaturze, dedykowanej myszce, a nawet na końcówce kabla zasilającego¹⁷.

15 Zob. <https://www.red-dot-design-museum.de/essen/ausstellungen/design-grundlagen/designprinzipien/form-follows-emotion> [dostęp: 1.12.2021].

16 Zob. <https://en.google-info.in/3608414/1/snow-white-design-language.html> [dostęp: 16.12.2021]. Związku pomiędzy jabłkiem (*apple*) a Królową Śnieżką (*Snow White*) można doszukać się w baśni braci Grimm.

17 Ruben de Rijcke, *The Snow White Design Language*, The Computer Archive, DEND Media Services, https://www.youtube.com/watch?v=h_6DKvyaP_I [dostęp: 14.12.2021]. Ponadto zob. <https://euipo.europa.eu/ohimportal/pl/dea-2018-lifetime> [dostęp: 14.12.2021].

Język projektowy Snow White obejmował około 10 elementów, zastosowanych w różnej konfiguracji w szeregu produktów firmy Apple aż do początku lat 90. XX wieku, kiedy to jej dział wzornictwa przemysłowego stopniowo zaczął je wycofywać¹⁸. Tak zaprojektowane urządzenie, ze zminimalizowanym hałasem wizualnym, skomponowane jak dzieło sztuki i zachęcające użytkownika do interakcji, uosabiało ideę projektowania wyrażoną w sentencji „forma wynika z emocji” lub „forma podąża za emocją”.

Projektowanie emocjonalne zapoczątkowane kreatywną twórczością takich zespołów jak Frogdesign zostało podjęte przez innych projektantów i naukowców, których najwybitniejszym przedstawicielem jest Donald Norman¹⁹, naukowiec, inżynier, psycholog kognitywny i projektant. W swoich publikacjach Norman bardzo wyraźnie zwracał uwagę na rolę emocji w projektowaniu, pisząc między innymi, że „produkty mogą być czymś więcej niż tylko sumą funkcji, jakie spełniają”²⁰.

Wynika to, jak argumentował Norman, ze złożoności funkcjonowania ludzkiego mózgu i funkcji myślenia, które z grubsza rzecz biorąc, można podzielić na nieświadome (szybkie, automatyczne, kontrolujące zachowania wyuczone) i świadome (wolne, kontrolowane i uruchamiające się w nowych sytuacjach, niebezpiecznych czy niestandardowych)²¹. Norman zwracał uwagę, że „procesów myślowych i emocji nie da się rozgraniczyć. Myśli wzbudzają emocje, emocje skłaniają do myślenia”²².

Model przetwarzania informacji w mózgu zaproponowany przez Normana składa się z trzech poziomów. Poziom pierwotny dotyczy „bezpośredniej percepcji: dźwięku, aspektów wizualnych, faktury i zapachu”²³. Poziom drugi to poziom behawioralny, innymi słowy: skuteczność użytkowania. Przez skuteczność użytkowania można rozumieć praktyczność i postępowanie według wyuczonych wzorców, czyli spełnienie oczekiwań co do funkcjonalności. Trzeci poziom przetwarzania informacji w mózgu nosi nazwę poziomu refleksyjnego i zawiera różnego rodzaju reakcje związane z historią użytkowania przedmiotu, odbiorem intelektualnym, szeroko pojętym prestiżem czy uczuciami nostalgii. Nie jest to poziom uruchamiający się spontanicznie i natychmiastowo, bowiem „refleksja jest procesem poznawczym, głębokim i czasochłonnym”²⁴.

18 Całą listę elementów języka projektowego Snow White można znaleźć między innymi na stronie <https://en.google-info.in/3608414/1/snow-white-design-language.html> [dostęp: 16.12.2021].

19 M. van Hout, *Getting Emotional with... Hartmut Esslinger*, „Design @Emotion”, 2006, <https://www.design-emotion.com/2006/08/15/getting-emotional-with-hartmut-esslinger/> [dostęp: 16.12.2021]: „Znam, lubię i szanuję Dona. Jednak jako że wprowadzaliśmy «emocjonalne projektowanie» 40 lat temu, czuję się bardzo szczęśliwy, że inni strategidzy, designerzy i specjaliści od użyteczności jak Don dołączają do naszej misji” („I know, like and respect Don. However, as we introduced «emotional design» 40 years ago, it makes me very happy when other strategists, designers, and usability specialists like Don join our mission”).

20 D.A. Norman, *Wzornictwo i emocje. Dlaczego kochamy i nienawidzimy rzeczy powszednie*, tłum. D. Skalska-Stefańska, Warszawa 2015, s. 91.

21 D. Norman, *Dizajn na co dzień*, tłum. D. Malina, Kraków 2018, s. 69.

22 D. Norman, *Dizajn na co dzień*, s. 67.

23 D. Norman, *Dizajn na co dzień*, s. 69.

24 D. Norman, *Dizajn na co dzień*, s. 73.

W badaniu przeprowadzonym w Katedrze Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu w 2017 roku z wykorzystaniem trzech poziomów przetwarzania informacji w mózgu Normana niezbicie wynika, że na każdym z tych trzech poziomów pojawiają się emocje, czy to w reakcji na wrażenia pochodzące z bezpośredniej percepcji, czy w doświadczaniu produktu podczas użytkowania, czy też w związku z intelektualnym odbiorem na poziomie refleksyjnym²⁵.

Jak badać emocje wzbudzone przez doświadczenie estetyczne produktów

Jeżeli zatem projektowanie emocjonalnej reakcji użytkownika w stosunku do zaprojektowanych artefaktów jest tak ważne, pojawia się nowe zagadnienie: czy można te emocje badać? Czy można te emocje mierzyć?

Pytanie to zadali sobie między innymi badacze zachowań konsumentów, którzy odkryli, że emocje wzbudzone przez produkty zwiększają przyjemność kupowania, posiadania i używania tych produktów. Dodatkowo często argumentuje się, iż wartość produktów związana z doświadczeniem albo emocjami ma potencjał wyróżnienia ich na rynku, ponieważ produkty obecnie są podobne pod względem jakości, ceny i funkcji technicznych. W niektórych decyzjach zakupowych argumenty emocjonalne mogą być decydujące.

Nad zagadnieniem projektowania dla emocji i dobrostanu użytkownika, jak również możliwościami pomiaru emocjonalnego doświadczenia pracuje między innymi Pieter Desmet, profesor projektowania dla doświadczenia na Uniwersytecie Technicznym w Delft. Jego główne zainteresowania badawcze koncentrują się na rozumieniu, dlaczego i w jaki sposób zaprojektowane produkty wzbudzają emocje oraz w jaki sposób design może poprawić dobrostan indywidualnych użytkowników i społeczności²⁶.

Jak podaje Desmet, „radość użytkowania”, czyli przyjemność, jakiej doświadcza się podczas użytkowania produktu, należy do dziedziny emocji, a nie rozumu. Analizowanie emocjonalnych aspektów użytkowania produktu jest jednak skomplikowane z tego względu, że samo doświadczenie jest trudne do uchwycenia. Trudność jest tym większa, że wspomniana „radość użytkowania” nie jest jedną emocją, a prawdopodobnie wynikiem szerszej liczby pozytywnych emocji²⁷.

25 B. Ludwiczak, *Emocje i praktyczność w recepcji pojazdów przez projektantów*, „Systemy Wspomagania w Inżynierii Produkcji. Komunikacja w Obszarach Sztuki i Techniki”, 9 (2020), issue 1.

26 <https://www.tudelft.nl/io/over-io/personen/desmet-pma> [dostęp: 17.02.2022].

27 P. Desmet, *Measuring Emotions: Development and Application of an Instrument to Measure Emotional Responses to Products*, Dordrecht 2013, s. 1, https://www.researchgate.net/publication/313757692_Measuring_emotion_Development_and_application_of_an_instrument_to_Measure_Emotional_Responses_to_Products?enrichId=rgreq-4e9771061be7eef-1692befb8e9f31b5a-XXX&enrichSource=Y292ZXJQYWdlOzMxMzc1NzY5MjBUzo2NjAyNzAwOTAyODU1Nz-FAMTUzNDQzMjc4MDM0NQ%3D%3D&el=1_x_2&_esc=publicationCoverPdf [dostęp: 09.07.2020].

Desmet podaje przykład emocji, jakie może odczuwać ktoś, kto ogląda film. Oczywiście jedną z emocji jest radość związana z miłym spędzaniem wolnego czasu, oddawaniem się jednej ze współczesnych rozrywek. Jednocześnie „taka osoba odczuje wiele różnych emocji, jak strach, rozbawienie, gniew, ulgę, rozczarowanie, nadzieję itd.”²⁸. Zamiast jednej wyizolowanej emocji pojawi się raczej kombinacja emocji, które przyczyniają się do wrażenia przyjemności typu „radość”. Jak konkluduje Desmet, przypuszczalnie to samo odnosi się do innych przypadków „radości”, czy to w przypadku wspólnego śmiania się z dowcipu, używania telefonu komórkowego, czy interakcji z komputerem.

Świadomy faktu, że zbadanie procesu pojawiania się czy wzbudzania emocji umożliwi lepsze zrozumienie źródeł przyjemności płynącej z interakcji z produktami, co może przełożyć się na skuteczniejsze projektowanie, holenderski badacz rozpoczął prace nad stworzeniem narzędzia do pomiaru reakcji emocjonalnych. Jego założenia obejmowały możliwość pomiaru emocji subtelnych – o niskiej intensywności – oraz emocji mieszanych, czyli jednoczesnego występowania więcej niż jednej emocji²⁹.

Pracując nad nowym narzędziem do pomiaru emocji, Desmet wziął pod uwagę stan badań nad emocjami, rozpoczynając od definicji:

[...] obecnie najbardziej akceptowanym rozwiązaniem jest twierdzenie, że emocje najlepiej traktować jako wielowymiarowe zjawisko składające się z następujących komponentów: reakcji behawioralnych (np. ułożenie ciała), reakcji ekspresywnych (np. uśmiechanie się), reakcji fizjologicznych (np. bicie serca) i subiektywnych odczuć (np. uczucie rozbawienia)³⁰.

Problem w tym, że większość narzędzi do mierzenia emocji koncentruje się jedynie na jednym z wymienionych komponentów.

Istniejące metody pomiaru emocji można podzielić na niewerbalne i werbalne. Metody niewerbalne mierzą ekspresywny albo fizjologiczny komponent emocji. Reakcje ekspresywne są związane z mimiką, dźwiękiem albo postawą ciała towarzyszącymi wystąpieniu danych emocji (gniew może być związany z nieruchomym spojrzeniem, ściągniętymi brwiami i wargami, krótkimi, energicznymi ruchami, być może ostrym dźwiękiem o dużym natężeniu). Reakcje fizjologiczne towarzyszące emocjom to na przykład tempo bicia serca, wysokość ciśnienia krwi czy rozszerzone źrenice.

Niewerbalne pomiary emocji mają wiele zalet. Przede wszystkim ze swojej definicji są niezależne od języka, jakim posługują się poddani pomiarom ludzie, a zatem można je wykorzystywać w różnych kręgach kulturowych. Należą też do metod stosunkowo dyskretnych, wykonywane pomiary nie są

28 P. Desmet, *Measuring Emotions*.

29 P. Desmet, *Measuring Emotions*, s. 3.

30 P. Desmet, *Measuring Emotions*, s. 4: „at present the most favoured solutions is to say that emotions are best treated as a multifaceted phenomenon consisting of the following components: behavioural reactions (e.g. approaching), expressive reactions (e.g. smiling), physiological reactions (e.g. heart pounding), and subjective feelings (e.g. feeling amused).”

uciażliwe dla uczestników badań. Zaletą też jest ich obiektywizm, ponieważ nie są uzależnione od świadomej samooceny uczestników.

Niewerbalne emocje są też jednak związane z pewnymi ograniczeniami: umożliwiają badanie jedynie podstawowych emocji (takich jak gniew, strach czy radość). Nie nadają się też do badania emocji mieszanych, w związku z czym nie do końca można je zastosować do badania emocji wzbudzanych przez produkty³¹.

Wspomniane ograniczenia metod niewerbalnych są zniwelowane przez metody werbalne, które z reguły mierzą subiektywne odczuwanie komponentu emocji. Subiektywne odczucia, na przykład poczucie inspiracji czy szczęścia, to świadomość emocjonalnego stanu, w którym ktoś się znajduje, czyli subiektywnego doświadczenia emocjonalnego. Takie subiektywne odczucia można mierzyć tylko przy pomocy autoankiety. Najczęściej używane są ankiety, w których respondenci opisują swoje emocje przy pomocy skali albo opisów werbalnych.

Także metody werbalne mają swoje zalety i wady. Do zalet należy to, że przy ich pomocy można zmierzyć dowolny zestaw emocji, ponadto można mierzyć emocje mieszane. Natomiast ograniczeniem metod werbalnych jest fakt, że trudno je zastosować w różnych kulturach³².

Biorąc pod uwagę niedoskonałości dotychczas stworzonych metod, Pieter Desmet z zespołem stworzył własne narzędzie badawcze, z intencją połączenia zalet metod werbalnych i niewerbalnych. Założenie obejmowało możliwość mierzenia własnych emocji mieszanych, ale bez konieczności werbalizowania ich przez uczestników badania.

31 P. Desmet, *Measuring Emotions*, s. 4–5.

32 P. Desmet, *Measuring Emotions*, s. 3–4.

PrEmo Emotions

For more information about the emotions, see: www.emotiontypology.com

Pride

The feeling when you possess (or have accomplished) something that exceeds your own expectations, or that others find praiseworthy.

**Shame**

The feeling when someone knows something bad about you. You believe this to be true, so you also feel bad about yourself.

**Admiration**

The feeling when you look up to someone who has excellent abilities or impressive accomplishments.

**Contempt**

The feeling when someone is inferior or unworthy in your eyes; they have done something blameworthy.

**Joy**

The feeling when something good happens to you. You fulfil a need, achieve something, or make progress towards achieving a goal.

**Sadness**

The feeling when you have lost something that was important to you, and believe it cannot be undone.

**Hope**

The feeling when you believe (but are not certain) that something good or desirable may happen in the future.

**Fear**

The feeling when something can harm you or someone you care about, and you are not sure whether you can do anything about it.

**Satisfaction**

The feeling when something meets or exceeds your expectations.

**Anger**

The feeling when someone does something bad that harms or offends you, and you blame that other person.

**Desire**

The feeling when you anticipate that something will be beneficial once acquired or consumed.

**Disgust**

The feeling when you find something repulsive and want to avoid having contact with it in any way.

**Fascination**

The feeling when you encounter something new and interesting that you do not immediately understand.

**Boredom**

The feeling when there is nothing interesting or engaging to do or experience.



II. 5. Przedstawienie różnych emocji za pomocą mimiki i gestów w narzędziu PrEmo, <https://zenodo.org/record/3727497/files/PrEmo-card-manual.pdf> [dostęp: 19.02.2022].

Dzięki wykorzystaniu wrodzonej ludzkiej umiejętności interpretowania emocji na podstawie mimiki twarzy stworzono PrEmo – niewerbalną autoankietę mierzącą emocje wywoływane przez produkty³³. Uczestnicy badania nie muszą opisywać swoich emocji słowami, a jedynie zaznaczają odczuwane emocje, wybierając odpowiednie animowane rysunki postaci, które przy pomocy gestów, mimiki twarzy i dźwięków czytelnie ilustrują odpowiednie emocje.

Skuteczność PrEmo została zbadana podczas powtarzanych eksperymentów, których wyniki pozwalały też udoskonalać to narzędzie. Jak podkreśla Desmet, analiza uczuć wzbudzanych przez projektowane produkty może pozwolić projektantom kontrolować uzyskiwanie pożądanych efektów w rezultacie procesu projektowego, pozwoli również komunikować swoje intencje innym członkom pracującego nad projektem zespołu. Nawet pojawianie się emocji negatywnych nie musi być dyskwalifikujące dla produktu – dla niektórych osób odczuwanie sprzecznych emocji bywa atrakcyjne, jak jazda na rollercoasterze. Umiejętne manipulowanie emocjami wzbudzanimi przez produkt może zaowocować projektami oryginalnymi, interesującymi i bogatymi w możliwości interakcji. Świadomość tych zagadnień wydaje się przydatna również dla adeptów sztuki projektowej, studentów wzornictwa.

Badanie empiryczne emocji wzbudzanych przez wygląd produktów z wykorzystaniem adaptacji narzędzia do pomiaru emocji o nazwie PrEmo

W ramach przedmiotu semantyka formy w Katedrze Wzornictwa na Akademii Sztuk Pięknych im. E. Gepperta we Wrocławiu został przeprowadzony eksperyment badawczy, polegający na wykorzystaniu adaptacji narzędzia do pomiaru emocji o nazwie PrEmo do zbadania emocji wzbudzanych przez wygląd wybranych modeli samochodów.

Cel badania

Celem analizy jest grupowanie marek samochodów według emocji towarzyszących osobom oglądającym je na fotografiach.

Próba i przebieg badania

Po wysłuchaniu wykładu na temat estetyki we wzornictwie, emocji w projektowaniu, a także eksperymentów prowadzonych przez holenderskiego projektanta i wykładowcę akademickiego, Pietera Desmeta, grupa studentów uczestniczących w kursie semantyka formy zdecydowała, że analizowaną grupą poddanych badaniu produktów będą samochody³⁴.

Studentom pozostawiono też swobodę w wyborze konkretnych modeli aut, a ponieważ kurs miał pięciu uczestników, w efekcie na tablicy „muralu” (zajęcia były prowadzone zdalnie) umieszczono zestaw 15 modeli samochodów.

Było to sześć pojazdów należących do kategorii „sportowe” (aston martin DB5, mustang Mach-E, mazda MX-5, subaru impreza STI, lamborghini Huracan, mustang Shelby GT500), dwa pojazdy należące do kategorii „rodzinny” (volkswagen Passat, fiat 125p), cztery auta należące do kategorii „miejski” (nissan Cube III, mini One, fiat 126p, smart Roadster), dwa vany (volkswagen Transporter I, opel Zafira Tourer) oraz jeden SUV – dacia Duster.

Schemat ankiety został przygotowany przez prowadzącą zajęcia, po czym jeden ze studentów umieścił wizerunki aut w ankiecie. Emocje, jakie mieli do wyboru respondenci, pochodziły z narzędzia PrEmo: siedem emocji pozytywnych: duma, podziw, radość, nadzieja, satysfakcja, pożądanie, fascynacja; oraz siedem emocji negatywnych: wstyd, niechęć, smutek, strach, złość, niesmak i nuda.

Ankieta została wypełniona przez uczestników kursu, ich znajomych i rodziny, a także przez uczestników części zajęć z języków obcych z I i II roku studiów. W rezultacie ankieta została wypełniona przez 45 osób, czego ¼ stanowili mężczyźni, ¾ – kobiety. W większości (91%) były to osoby młode,

34 Było to niespodzianką dla prowadzącej zajęcia, która spodziewała się wyboru innej kategorii produktów. Jednak decyzja studentów zdaje się potwierdzać wyjątkowość tej grupy środków transportu we wzbudzaniu emocjonalnych reakcji u użytkowników, konsumentów, obserwatorów.

w wieku 20–30 lat, przy czym nieco ponad połowa z nich to osoby związane z projektowaniem (studiujące projektowanie lub pracujące jako projektanci, 53,3%), a niecała połowa (46,7%) – osoby niezwiązane z projektowaniem.

Metodyka analizy (analiza korespondencji)

Ze względu na rodzaj zmiennych (zmienne nominalne) wykorzystano analizę korespondencji. Analiza korespondencji jest metodą wizualizacji w dwuwymiarowym układzie współrzędnych współwystępowania kategorii dwóch zmiennych nominalnych³⁵. Analiza została wykonana w programie PS Imago, zgodnie z procedurą opisaną w podręczniku *Analiza klienta*³⁶.

Wyniki

W poniższej sekcji zaprezentowano wyniki przeprowadzonej analizy. W pierwszej kolejności prezentowana jest tabela korespondencji opisująca rozkład łączny obu badanych cech, tj. marki samochodu oraz emocji osoby patrzącej na samochód.

35 M. Rószkiewicz, *Analiza klienta*, Kraków, s. 142.

36 M. Rószkiewicz, *Analiza klienta*.

Marka	Emocje							
	Duma	Podziw	Radość	Wstyd	Niechęć	Smutek	Nadzieja	Satysfakcja
aston Martin DB5	5	26	6	0	1	0	1	10
mustang Mach-E	2	10	3	0	10	1	4	5
fiat 125p	5	10	11	1	4	0	0	5
mazda MX-5	0	2	9	5	13	1	0	1
nissan Cube III	0	0	2	5	21	4	1	0
smart Roadster	0	4	0	1	17	3	1	0
volkswagen Transporter I	7	19	26	1	1	1	5	12
mini One	1	7	11	2	2	0	5	11
fiat 126p	12	9	16	3	4	1	4	8
subaru Impreza STI	3	7	5	2	12	1	2	9
volkswagen Passat	2	4	3	1	5	0	3	5
dacia Duster	7	5	3	3	5	2	0	2
lamborghini Huracan	2	14	5	0	7	0	1	9
mustang Shelby GT500	5	18	7	0	5	1	3	8
opel Zafira Tourer	0	1	1	1	14	2	2	2
Suma brzegowa aktywnych	51	136	108	25	121	17	32	87

Tabela 1. Tabela korespondencji opisująca rozkład łączny badanych cech, źródło: materiały własne.

Marka	Emocje						
	Pożądanie	Fascynacja	Strach	Złość	Niesmak	Nuda	Suma brzegowa aktywnych
aston Martin DB5	9	21	0	0	0	5	84
mustang Mach-E	6	11	3	1	8	9	73
fiat 125p	2	9	0	0	1	8	56
mazda MX-5	1	6	0	2	17	6	63
nissan Cube III	1	4	4	10	27	11	90
smart Roadster	0	4	3	2	14	10	59
volkswagen Transporter I	15	22	2	0	0	2	113
mini One	9	7	1	1	2	11	70
fiat 126p	7	11	1	0	2	5	83
subaru Impreza STI	3	11	4	4	6	9	78
volkswagen Passat	7	5	0	2	4	23	64
dacia Duster	5	6	1	5	4	13	61
lamborghini Huracan	11	18	6	4	3	3	83
mustang Shelby GT500	17	20	5	1	3	3	96
opel Zafira Tourer	1	1	2	0	11	28	66
Suma brzegowa aktywnych	94	156	32	32	102	146	1139

Tabela 1. Tabela korespondencji opisująca rozkład łączny badanych cech, źródło: materiały własne (c. d.)

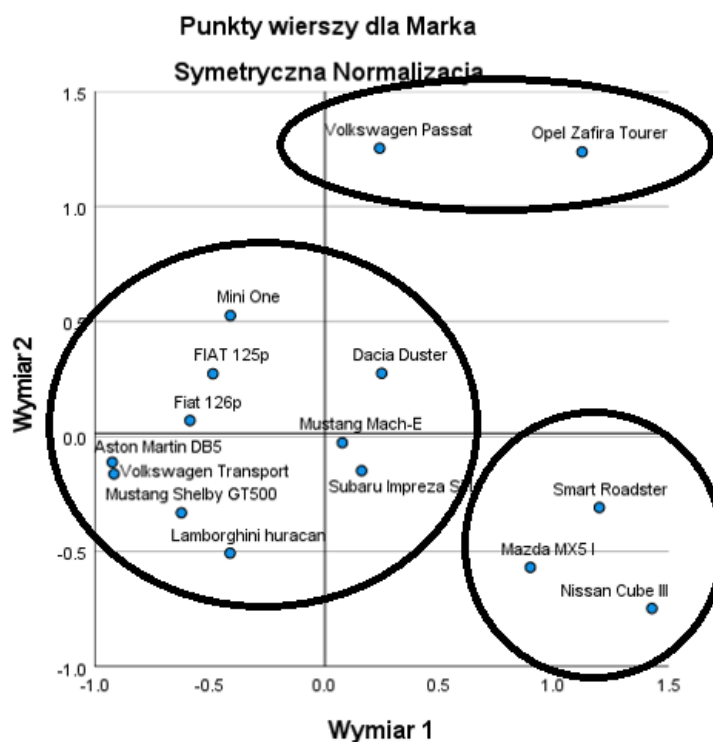
W tabeli 2. przedstawione są wszystkie możliwe do wyznaczenia wymiary, na podstawie 15 modeli samochodów i 14 towarzyszących ich oględzinom emocji. Wymiarów tych jest 13. Z każdym z nich związana jest wartość osobliwa, według której dokonano dekompozycji macierzy korespondencji.

Wymiar	Wartość osobliwa	Bezwładność	Chi-kwadrat	Istotność	Proporcja bezwładności		Ufność – wartość osobliwa	
					Wyjaśniona	Skumulowana	Odchylenie standardowe	Korelacja 2
1	.600	.359			.579	.579	.021	.073
2	.302	.091			.147	.726	.035	
3	.256	.066			.106	.832		
4	.183	.033			.054	.886		
5	.170	.029			.046	.932		
6	.132	.017			.028	.960		
7	.107	.011			.018	.978		
8	.081	.006			.010	.989		
9	.065	.004			.007	.996		
10	.042	.002			.003	.998		
11	.024	.001			.001	.999		
12	.017	.000			.000	1.000		
13	.009	.000			.000	1.000		
Ogółem		.621	706.897	.000a	1.000	1.000		
a 182 stopni swobody								

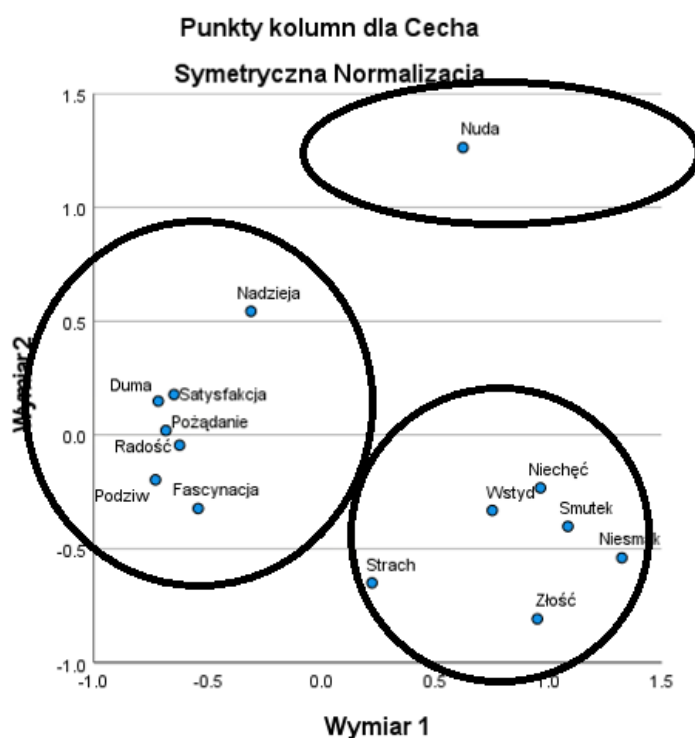
Tabela 2. Wszystkie wymiary możliwe do wyznaczenia, źródło: materiały własne.

Każdy z wymiarów został scharakteryzowany przez ocenę rozproszenia, czyli bezwładność (inercję). Współczynnik inercji pozwala ocenić stopień odtworzenia informacji zawartej w tabeli korespondencji. Im większa jego wartość, tym większy stopień odtworzenia informacji. Skumulowana wartość wyjaśnionej bezwładności dla dwóch wymiarów wynosi 0,726, co oznacza, że pierwsze dwa wymiary odtwarzają 72,6% informacji zawartej w tabeli korespondencji, co jest wynikiem dobrym³⁷.

Lokalizacja marek oraz ich atrybutów w układzie współrzędnych wyjaśnia, na czym polega zależność marki samochodu względem emocji, jakie towarzyszą osobie oglądającej samochód. Dla przejrzystości rozkład punktów dla zmiennej „marka samochodu” oraz „emocje” zostały przedstawione na dwóch osobnych wykresach.



Wykres 1. Rozkład punktów dla zmiennej „marka samochodu”, źródło: materiały własne.



Wykres 2. Rozkład punktów dla zmiennej „emocje”, źródło: materiały własne.

Na podstawie przeprowadzonej analizy marki samochodów można podzielić na trzy grupy. Grupa pierwsza to samochody nudne. Należą do nich volkswagen Passat oraz opel Zafira Tourer. Drugą grupę stanowią marki budzące negatywne emocje, takie jak niechęć, strach, złość czy niesmak. Należą do nich smart Roadster, mazda MX-5 oraz nissan Cube III. Pozostałe samochody budzą emocje pozytywne, jak nadzieja, satysfakcja, fascynacja, radość czy pożądanie.

Dyskusja

Analiza korespondencji jest metodą wizualizacji danych wykorzystywaną między innymi w marketingu w celu ustalenia cech, jakie użytkownicy łączą z wybranymi produktami.

Jedna dominująca emocja negatywna – nuda – pojawiła się w odniesieniu do grupy składającej się z dwóch samochodów rodzinnych: volkswagena Passata oraz opła Zafiry Tourera.auta te należą do segmentu marek stabilnych, funkcjonalnych, ale nieszczególnie ekscytujących pod względem formy. Wynik badania potwierdza tę reputację.

Druga grupa pojazdów wzbudzających pozostałe negatywne emocje jest zróżnicowana pod względem charakteru formy. Nissan Cube III, tzw. pudełko na kółkach, i smart Roadster należą do projektów utylitarnych i praktycznych, jednak sylwetka mazdy MX-5 emanuje całkiem inną stylistyką.

W grupie badanych osób auto to wzbudziło jednak wiele negatywnych emocji – na przykład niechęć, złość, niesmak czy nawet smutek. W tym punkcie wyniki badań są trudne do interpretacji.

Najbardziej zróżnicowana pod względem designu i charakteru jest grupa trzecia. Można w niej wyróżnić trzy podgrupy: samochodów o formie współczesnej, wyrażającej prędkość, siłę, luksus czy zaawansowanie technologiczne; grupę samochodów o formie historycznej (fiat 125p, fiat 126p, volkswagen Transporter); lub skutecznie nawiązującej do historycznych poprzedników (mini One) oraz dacia Duster – współczesny, dość zachowawczo zaprojektowany SUV. I choć „sukces” tego ostatniego modelu jest trudny do wyjaśnienia, pozytywne emocje wzbudzane przez auta grupy „historycznej” dowodzą prawdopodobnie, że samochody należą do tych produktów, które trudno jest ocenić wyłącznie na podstawie estetyki; że w ocenie pojazdów mózg bardzo szybko z opisanego przez Normana poziomu pierwotnego przechodzi na poziom refleksyjny i raportowane przez uczestników badania emocje są reakcją nie tylko na wygląd zewnętrzny, ale także na wspomnienia, wiedzę i pozytywne skojarzenia pojawiające się podczas patrzenia na dany obiekt.

Ankietowane osoby wymieniły też szereg innych emocji, które odczuwały, patrząc na zdjęcia objętych badaniem aut. Były to między innymi: rozbawienie, sentyment, zainteresowanie czy brak uczuć. Były to jednak odpowiedzi zareportowane przez pojedynczych respondentów.

Przeprowadzony eksperyment badawczy wykorzystujący zaadaptowaną wersję narzędzia badawczego PrEmo umożliwił pogrupowanie marek samochodów według emocji towarzyszących osobom oglądającym je na fotografiach. Rezultaty eksperymentu częściowo mogą potwierdzać wstępne oczekiwania, po części okazały się zaskakujące, dając przyszłym projektantom materiał do przemyśleń i refleksji nad formą projektowanych artefaktów. Doświadczenie to już przydaje się studentom do planowania badań w procesie projektowym podczas realizacji zadań dyplomowych.

Dziękuję panu dr. Przemysławowi Tomczykowi za pomoc w wykorzystaniu analizy korespondencji do opracowania wyników badań.

W przygotowaniu materiału badawczego i przeprowadzeniu ankiet brali udział następujący studenci Katedry Wzornictwa ASP im. E. Gepperta we Wrocławiu: Krzysztof Błachut, Julia Chudzik, Alicja Hajduk, Borys Kępczyński, Anna Skrobała.

Bibliografia

- Boradkar P., *Designing Things. A Critical Introduction to the Culture of Objects*, London–New York 2014.
- Desmet P.M.A., *Measuring Emotions. Development and Application of an Instrument to Measure Emotional Responses to Products*, Dordrecht 2013.
- Dyson J., Coren G., *Against the Odds. An Autobiography*, London 1998.
- Hekkert P., *Design Aesthetics: Principles of Pleasure in Design*, „Psychology Science”, 48 (2006), issue 2, s. 157–172.
- Lidwell W., Manacsa G., *Deconstructing Product Design. Exploring the Form, Function, Usability, Sustainability and Commercial Success of 100 Amazing Products*, Beverly, Massachusetts 2011.
- Lidwell W., Holden K., Butler J., *Universal Principles of Design, Revised and Updated: 125 Ways to Enhance Usability, Influence Perception, Increase Appeal, Make Better Design Decisions, and Teach through Design*, Beverly, MA 2010.
- Norman D.A., *Wzornictwo i emocje. Dlaczego kochamy i nienawidzimy rzeczy powszednie*, tłum. D. Skalska-Stefańska, Warszawa 2015.
- Norman D., *Dizajn na co dzień*, tłum. D. Malina, Kraków 2018.
- Rószkiewicz M., *Analiza klienta*, Kraków 2011.

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

Artykuł recenzowany

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

Redakcja: **prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, dr Joanna Łapińska**

Opracowanie graficzne: Joanna Łapińska

Czasopismo „inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine” powstało dzięki dofinansowaniu w ramach projektu „Projektowanie przyszłości – program rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2008–2022”



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



mgr Matylda Nowak

Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu

PROJEKTOWANIE DLA DZIECI W UJĘCIU PROBLEMATYKI PRODUKTÓW MEDYCZNYCH. REFLEKSJE NA PODSTAWIE TEGO SPECJALISTYCZNEGO OBSZARU W ODNIESIENIU DO WYZWAŃ PROJEKTOWYCH PRZYSZŁOŚCI

Artykuł artystyczno-badawczy

Spis treści

Wstęp 71

Projektowanie dla dzieci 71

Produkty medyczne dla dzieci 73

Przykłady projektowania dla dzieci z niepełnosprawnością 73

Przykłady obiektów zabawkowych – mających owoić procedury medyczne 75

Wizualna modyfikacja urządzeń medycznych 76

Produkty do ćwiczeń i rehabilitacji – strategię projektowania dla dzieci 77

Współczesny kierunek wzornictwa – refleksje na podstawie omawianego obszaru 80

Podsumowanie 81

Bibliografia 82

Abstrakt

Artykuł porusza aspekt współczesnych kierunków projektowania produktów dla dzieci, a w szczególności wzornictwa sprzętów do rehabilitacji, jak również z obszaru medycyny dla najmłodszych użytkowników. Omówione zostały wybrane przykłady i niektóre elementy tej rozległej problematyki. Celem opracowania jest refleksja nad wpływem designu na samopoczucie małych pacjentów w obliczu konieczności kontaktu ze środowiskiem medycznym. Tłem projektowania tego typu rozwiązań jest ogólna problematyka projektowania wyrobów dla dzieci. Wątki te osadzone są w kontekście współczesnego wzornictwa i długoterminowego oddziaływania rozwiązań projektowych na człowieka, co stanowi treść rozważań końcowych autorki tekstu.

Słowa kluczowe

design dla dzieci, produkty rehabilitacyjne, strategie w projektowaniu, design medyczny, atrakcyjność produktów dla dzieci, nowe wyzwania wzornictwa

Wstęp

Jeśli umiecie diagnozować radość dziecka i jej natężenie, musicie dostrzec, że najwyższą jest radość pokonanej trudności, osiągniętego celu, odkrytej tajemnicy. Radość tryumfu i szczęście samodzielności, opanowania, władania¹.

Janusz Korczak

Przywołany cytat może być ciekawą inspiracją do projektowania dla dzieci. Czy nie byłoby wspaniale, gdyby projektowane przedmioty tak oddziaływały – rozbudzały naturalną ciekawość, stawiały przed dzieckiem odpowiednio dobrane trudności, które pozwolą mu budować poczucie samodzielności i zaufanie do siebie?

Warto zadać sobie pytanie, czy przytoczone tutaj słowa Korczaka są spójne z kierunkiem, jakim podąża wzornictwo dla najmłodszych. Współczesność oferuje wygodne skróty na coraz to nowych polach życia, niezależnie od wieku użytkownika. Projektując z myślą o dziecku, warto w sposób szczególny spojrzeć na środowisko jego rozwoju. Produkty, których będzie używało, wpłyną na jego sposób postrzegania i reagowania na otaczający świat (również później jako osoby dorosłej).

Wytwarzamy narzędzia, którymi coraz śmielej przekształcamy świat, ale to nie działa tylko w jedną stronę. Można przytoczyć tutaj stwierdzenie Marshalla McLuhana: „kształtujemy nasze narzędzia, a potem one kształtują nas”². Świadomie lub nieświadomie, przez całe życie wybieramy przedmioty, które mają realny wpływ na psychiczną i fizyczną jakość życia – mogą stymulować rozwój lub utratę sprawności. Szczególnego znaczenia nabierają tu wybory dokonywane podczas kształtowania środowiska rozwojowego dzieci.

Projektowanie dla dzieci

Dzieciństwo to czas zorientowany na naukę, a więc wpływ wywierany na dziecko za pośrednictwem designu może być znaczący. Projektowanie zabawek i produktów edukacyjnych stanowi wyzwanie projektowe, wymaga bowiem uwzględnienia zmienności fizycznej, zdolności użytkownika do adaptacji, kształtowania się procesów myślowych, umiejętności oraz rozwoju mechanizmów poznawczych. Stanowi to jednocześnie trudności, jak i możliwości projektowe. Zdarza się, że w produktach dla dzieci warstwa wizualna dominuje, pomimo że dzieci mają bardzo aktywną percepcję świata wszystkimi zmysłami. Dorosłym zmysł wzroku pozwala szybciej identyfikować otaczające zjawiska ze względu na wcześniej zgromadzone doświadczenia.

1 J. Korczak, *Jak kochać dziecko. Dziecko w rodzinie*, Warszawa 2012, s. 127.

2 T. Walczyk, *Poznanie ucieleśnione w rzeczywistości wirtualnej*, „Kultura i Wartości”, 21 (2017), s. 106, <https://journals.umcs.pl/kw/article/view/5483/4143> [dostęp: 28.01.2022].

Wzrok separuje od świata, a percepcja innymi zmysłami pozwala doświadczyć głębiej³ – to jedna z myśli ze słynnej już książki *Oczy skóry. Architektura i zmysły* Juhaniego Pallasmy. Kiedy spojrzysz się na zabawki dla dzieci na półkach sklepowych, walczą one o uwagę właśnie komunikatem wizualnym. Zainteresowanie dziecka zabawką przy pierwszym kontakcie jest zupełnie czym innym niż atrakcyjność przedmiotu w dłuższej perspektywie. Ciekawy jest też w tym kontekście fenomen tak zwanych zabawek ponadczasowych, które wydają się niezmiennie atrakcyjne dla dzieci, niezależnie od czasów. Prosta forma, zwykle z możliwością manipulowania i odkrywania nowych cech obiektu, pozwala na doskonalenie umiejętności i realizowanie uniwersalnych potrzeb rozwojowych dzieci.

Warto wspomnieć również o produktach, które bywają uważane za nieuzasadnione realnymi potrzebami rozwojowymi dzieci. Wśród nich można by wymienić takie wyroby jak na przykład nakolanniki do raczkowania, kask czy poduszka (mocowana za główką dziecka) do ochrony podczas nauki chodzenia lub same chodziki oraz produkty związane z żywieniem najmłodszych. Są tu różnego rodzaju ułatwienia do spożywania posiłków – zestawy naczyń i sztućców – dla dzieci zdrowych, które wyręczają je w konieczności nabywania umiejętności precyzji chwytu.

Są to produkty, które mają w założeniu służyć dziecku – zwykle chronić je i oferować wsparcie. Istnieje spory popyt na podobne artykuły, jak można sądzić na podstawie bogatej oferty rynkowej. Warto jednak zaznaczyć, że spotykają się one z krytyką w środowisku pedagogicznym co do zasadności swych funkcji. Producenci wykorzystują silną naturalną potrzebę rodziców, aby ochronić dziecko i zapewnić mu najlepsze warunki rozwoju. Dlatego można zauważyć, że często artykuły dla dzieci zdrowych pełne są rozwiązań nadmiernie wyręczających i ułatwiających, które w rezultacie opóźniają rozwój. Pokonywanie właściwie dobranych do wieku trudności stanowi fundament wszystkich nabywanych umiejętności, a unikanie ich leży u podstaw problemów w prawidłowym rozwoju dziecka. Tak powszechny obecnie nadmiar otaczający dzieci wygasa ich motywację do działania.

Ze względu na to, że projektowanie przedmiotów dla dzieci nakierowane jest na jak najbardziej atrakcyjny wygląd (niezależnie od tego, czy to będzie kubek, zabawka, czy mebel), skutkiem jest przesycenie bodźcami. Udowodniono, że znaczna ilość zabawek w otoczeniu dziecka powoduje wygaszenie chęci odkrywania, eksploracji otoczenia i wynalazczości. Dzieci osaczone nadmierną liczbą bodźców nie wykształcają właściwych mechanizmów poznawczych⁴.

3 Zob. J. Pallasmaa, *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, tłum. M. Choptiany, Kraków 2012, s. 30, 33.

4 Zob. M. Kielar-Turska, *Obraz dziecka w rozwoju*, <https://p54waw.szkolnastrona.pl/index.php?c=getfile&id=70>, s. 9, [dostęp: 13.03.2022].

Produkty medyczne dla dzieci

Jest to szczególny obszar wzornictwa wymagający interdyscyplinarnych zespołów projektowych. Obserwowane są wymierne korzyści płynące z dostosowania do dziecięcych potrzeb produktów oraz pomieszczeń medycznych i poczekalni. Zaleca się, aby tego typu wnętrza przypominały dziecku znajome przestrzenie (np. przedszkolne sale zabaw). Dzięki temu zredukowana jest niepewność przy konfrontacji z nieznanymi procedurami medycznymi. Umożliwienie dzieciom zabawy wypełnia i skraca odczuwalny czas oczekiwania na wizytę. Redukuje się elementy wystroju wnętrza, które mogą zwiększać reakcje emocjonalne, takie jak duże kontrasty barw oraz oświetlenia. Unika się też niepokojących odgłosów pracy urządzeń medycznych w gabinetach⁵. Podejmuje się również próby przystosowania sprzętów medycznych do specyfiki postrzegania dziecka. Takie podejście może wydawać się niepraktyczne, jednak ma uzasadnione podstawy. Dziecko budujące dopiero swoje doświadczenia intensywnie i emocjonalnie przeżywa nowe dla siebie sytuacje. Dzięki dobrym doświadczeniom z dzieciństwa można ograniczyć niechęć do placówek medycznych, a następnie unikanie ich przez osoby już dorosłe, co może się przełożyć na przyszłą profilaktykę zdrowia.

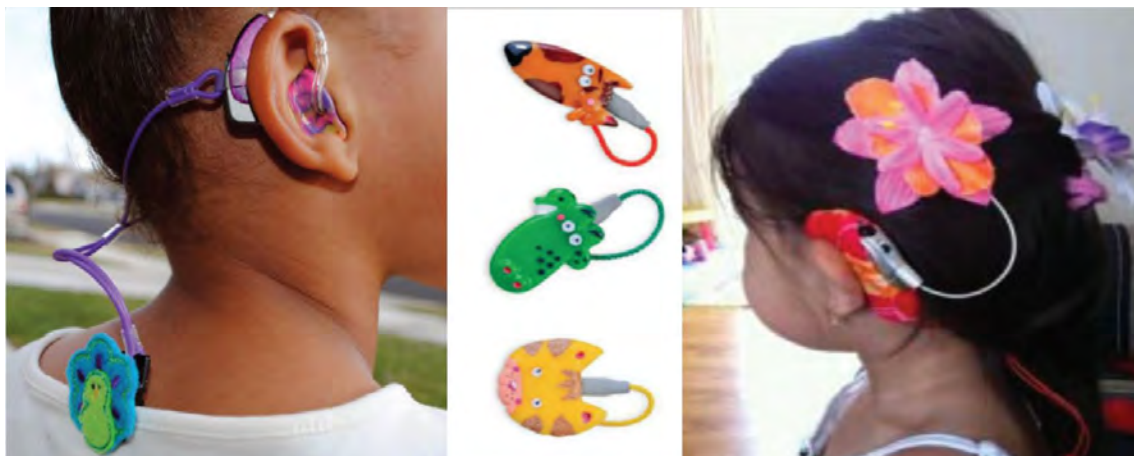
Przyglądając się różnym rozwiązaniom w obszarze medycyny skierowanej do dzieci, zauważa się odmienne strategie projektowe, które zostaną przedstawione poniżej i zilustrowane przykładami.

Przykłady projektowania dla dzieci z niepełnosprawnością

Jedną z praktyk projektowania produktów medycznych jest taka, która nie tylko zapewnia realizację funkcji produktu, ale też uwzględnia samopoczucie dziecka, tak aby nie czuło się ono gorsze ze względu na swoją niepełnosprawność i nie było wykluczane z grupy rówieśniczej. Nadanie urządzeniu medycznemu intensywnych kolorów lub formy przypominającej zabawkę pozwala zaakceptować tego typu urządzenia w codzienności dziecka, ponieważ stanowią one również atrakcyjny dla grupy rówieśniczej „gadżet”.

5

Zob. *Stomatologia wieku rozwojowego. Psychologiczne aspekty kontaktu lekarz stomatolog–pacjent dziecięcy*, red. M. Szpringer-Nodzak, M. Wochna-Sobańska, Warszawa 2003, s. 248.



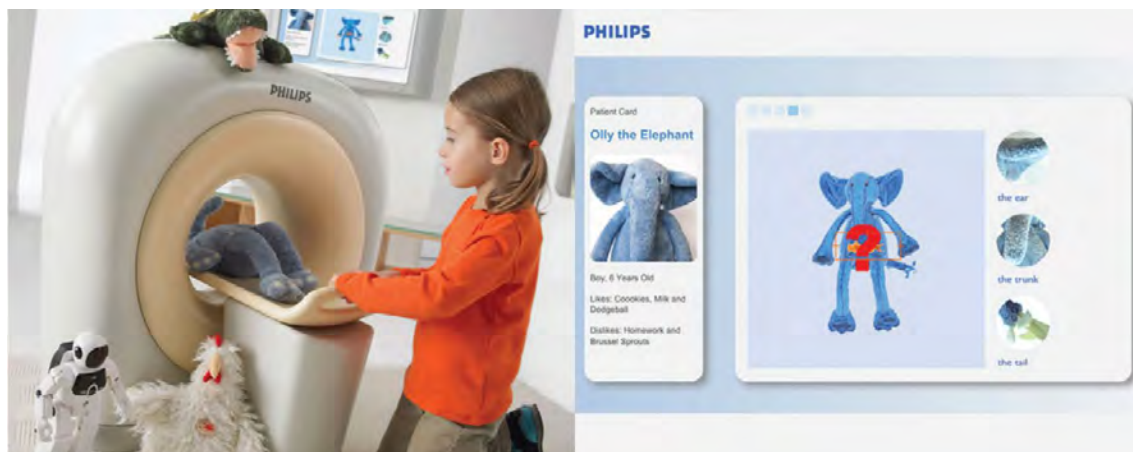
Il. 1. Zindywidualizowany aparat słuchowy dla dziecka Westone Company NWSDHH – produkty tego typu często są personalizowane, np. przez opiekunów – nie są produktem wytwarzanym masowo, www.northwestschool.com/files/2016/09/Ear-Gear-Protection-Devices.pdf [dostęp: 14.01.2022].



Il. 2. Atomic Lab – drukowane w 3D mechaniczne dłonie i ramiona. Projekt o nazwie Limbs, który w latach 2016–2018 dostarczał na całym świecie ponad 800 protez, www.livescience.com/49939-3d-printed-organs-and-prosthetics-reconstruct-healthcare.html [dostęp: 29.01.2022].

Przykłady obiektów zabawkowych – mających ośwoić procedury medyczne

Cechą tych produktów jest skala dopasowana do dziecka, dająca poczucie kontroli. Zabieg ten zaspokaja naturalną potrzebę zabaw powtarzania, naśladowania sytuacji przeniesionej z rzeczywistości. Dzięki przedmiotom symbolicznym możliwe jest zapoznanie dziecka z etapami procedury medycznej. Wówczas to dziecko (w zmienionej skali i przy odwróceniu ról) może kontrolować sytuację.



Il. 3. Pomniejszony model tomografu komputerowego – produkt zaprojektowany do użytkowania w szpitalu wraz z czterema „pluszowymi pacjentami” jest zestawem edukacyjnym, który tłumaczy zasadę działania aparatury diagnostycznej. KittenScanner dla pacjentów pediatrycznych w szpitalu dziecięcym UCSF Benioff w Mission Bay – umieszczony w poczekalni na oddziale radiologii, jako część projektu Ambient Experience, www.radiology.ucsf.edu/blog/ucsf-introduces-kittenscanner-pediatric-patients [dostęp: 13.12.2021].



Il. 4. Zestaw drewnianych zabawek – produkt przeznaczony do szpitala dziecięcego Advocate Hope w Oak Lawn w Illinois, projektant: Hikaru Imamura, www.core77.com/posts/23057/hikaru-imamuras-toys-make-hospitals-a-little-less-scary-23057 [dostęp: 20.12.2021].

Wizualna modyfikacja urządzeń medycznych

W tej strategii projektowania zmieniany jest wizualny charakter urządzeń medycznych, na przykład poprzez odpowiednią stylizację wciągającą dziecko do gry – scenariusza zabawy, której reguły pokrywają się z planem postępowania medycznego, dzięki czemu procedura przebiega sprawnie i bez lęku pacjenta przed nieznaną sytuacją. Celem jest ukierunkowanie zachowania dziecka podczas badania.



Il. 5. GE Adventure Series – produkt amerykańskiej firmy GE Healthcare. Projekt nie tylko dotyczył wyglądu tomografów, ale i zakładał wprowadzenie scenariuszy zabaw, dzięki którym nakłaniano dzieci do pozostania w nieruchomej pozycji w trakcie badania. Dziecko bawiło się w ukrywanie przed piratami, pozostając całkowicie nieruchome. W ten sposób uzyskano wartościowy wynik badania, eliminując konieczność podawania uspokajających środków farmakologicznych. Pilotażowy projekt w szpitalu dziecięcym UPMC w Pittsburghu w USA odniósł sukces, www.resonate.com/reimagining-medical-imaging-with-experience-design/ [dostęp: 23.01.2022].



Il. 6. Mobelett Mira – mobilny aparat rentgenowski wyposażony w detektor bezprzewodowy firmy Siemens. Przedstawiany jako jeden z najmniejszych mobilnych systemów RTG na rynku, dzięki czemu kierowany do użytku na oddziałach pediatrycznych. Firma przygotowała wersję, która ma być bardziej przyjazna dla dzieci, www.medgadgets.com/2011/03/mobelett_mira_mobile_wireless_xray_from_siemens.html [dostęp: 23.01.2022].

Pośród przykładów projektowania dla dzieci z obszaru medycyny można znaleźć także takie, które są kontrowersyjne. Granica stylizacji bywa trudna do jednoznacznego określenia. Zależy to od indywidualnej wrażliwości czy okoliczności stosowania produktu.

W ocenie autorki szczególne wątpliwości mogą budzić takie rozwiązania, które dotyczą na przykład zestawiania ze sobą bodźców negatywnych, takich jak ból związany z zabiegiem, z bodźcami pozytywnymi przedstawionymi w warstwie wizualnej produktów. Dotyczy to obiektów przypominających zabawki, które w istocie są narzędziem wykonywania zabiegu (np. strzykawki w kształcie samolocików czy wkłucia z nasadkami przypominającymi zwierzątka). W rezultacie dziecko przygotowane na zabawę doświadcza bólu. Podobne wątpliwości mogą wywoływać maski medyczne z nadrukowanymi uśmiechami. Tu niezmiennosc wyrażanych emocji komunikowanych za pomocą grafiki może okazać się rażąco nieadekwatna do sytuacji, w której znajduje się dziecko, a co za tym idzie – zmian jego stanu emocjonalnego.

W ocenie autorki powyższe przykłady stylizacji produktów narażają dziecko na utratę zaufania oraz więcej sytuacji lękowych. Podsumowując, to nie same przedmioty, ale przedmioty w rękach osób z odpowiednim podejściem i wiedzą pomogą dziecku poradzić sobie z trudnymi sytuacjami.

Produkty do ćwiczeń i rehabilitacji – strategie projektowania dla dzieci

Szczególną cechą produktów do rehabilitacji jest długi czas ich użytkowania, któremu towarzyszą wysiłek i dyskomfort lub odczucia bólowe występujące w trakcie ćwiczeń z danym przyrządem. Oprócz fizycznej niewygody pojawia się monotonia powtarzalnych i długo trwających czynności, co zdecydowanie nie współgra z naturą dziecka. Skutkiem jest problem z angażowaniem małego pacjenta do czynności terapeutycznych. Dodatkowo na efektywność ćwiczeń może wpływać samopoczucie w danym dniu, usposobienie dziecka lub miejsce ćwiczenia (dom albo placówka). Z tymi trudnościami mierzą się na co dzień rehabilitanci i opiekunowie. Warto poszukiwać rozwiązań – narzędzi, które pomogą wzmocnić motywację dzieci. Zabawa jest skuteczną formą zachęcenia do ćwiczeń, jednak nie może być ona zbyt uciążliwa i czasochłonna dla personelu.

Sama atrakcyjność wizualna przedmiotu nie wystarczy, gdy celem jest utrzymanie systematyczności ćwiczeń. Traci na znaczeniu pierwsze odczucie w kontakcie z przedmiotem, które było istotne w produktach medycznych przedstawionych wcześniej. W produktach do rehabilitacji kontakt z użytkownikiem należy rozpatrywać z uwzględnieniem dłuższej perspektywy czasowej. Istotne będą wszystkie cechy, które mogą wzmocnić pozytywne emocje związane z ćwiczeniami. W tym obszarze duże znaczenie będzie miało projektowanie ukierunkowane na człowieka w sposób holistyczny – uwzględniające nie tylko fizyczny aspekt ćwiczeń, ale i pojawiające się w ich trakcie emocje.

Ciekawą próbą rozwiązania problemu braku motywacji dzieci do ćwiczeń rehabilitacyjnych jest przykład opisany w artykule *How to Use Low-Cost Devices as Teaching Materials for Children with Different Disabilities*⁶.

Celem autorów projektu było stworzenie niskokosztowego programu rehabilitacyjnego opartego na działaniu interaktywnym. Badania przeprowadzano na dzieciach z dziecięcym porażeniem mózgowym, które wymagały codziennej rehabilitacji. Zaprojektowano urządzenie o bardzo prostej konstrukcji z wykorzystaniem powszechnie dostępnych, tanich elementów elektronicznych, które miało dostarczać pozytywnych bodźców zwrotnych podczas ćwiczenia. Urządzenie stanowiło system bezprzewodowego sterowania komputerem, zbudowanego z emiterów oraz kontrolera. Emitery zamocowane były na przykład na czapeczce czy opasce nałożonej na kończynę wymagającą rehabilitacji. Wykonując terapeutyczny ruch, dziecko mogło sterować wyświetlanymi na monitorze obrazami (przełączać spersonalizowane slajdy z materiałami graficznymi). Wyniki badań potwierdzały zdecydowanie zwiększoną motywację do aktywności ruchowej oraz efektywność realizowanego w ten sposób dziennego programu rehabilitacyjnego. Rozwiązanie ukierunkowane było na możliwości indywidualizacji działania programu oraz maksymalne ograniczenie kosztów (nieprzekraczających 35 USD).

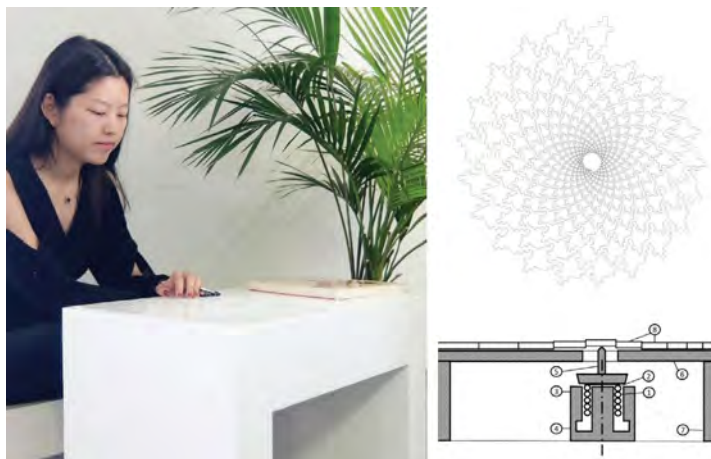
Podobne rozwiązania wkraczają na komercyjny rynek produktów do rehabilitacji. Stanowią również przedmiot badań na polskich uczelniach. Ciekawym przykładem może tu być projekt badawczy Politechniki Śląskiej *Interaktywne urządzenia do rehabilitacji kończyn dolnych*. W tym przypadku rehabilitacja oparta była na zabawie – grze komputerowej sterowanej przy pomocy specjalnie skonstruowanych pedałów⁷.

Badania nad grami rehabilitacyjnymi to nowa dziedzina, przynosząca znaczące korzyści. Tutaj łączą się ścieżki interdyscyplinarnych obszarów, które mogą pomóc stworzyć rozwiązania skuteczniejsze niż dotychczas stosowane. Tak wykorzystana technologia elektroniczna jest nieocenionym sprzymierzeńcem. Istnieje droga specjalizująca ten kierunek – koncepcja produktu, który jest szczególnie ukierunkowany na tzw. *biofeedback*. To kierunek, który wydaje się przełomowy w obszarze komunikacji człowieka z zaawansowanymi technologicznie środowiskami. Co ważne, może on pozwolić na równoczesne poszanowanie indywidualnych uwarunkowań psychofizycznych każdego użytkownika. Poniżej zamieszczono przykład pracy badawczej w tym obszarze. Nie jest on specjalnie kierowany do użytkownika dziecięcego, ale zasada jego działania (w opinii autorki) stanowi ciekawe rozwiązanie dla użytkowników, niezależnie od ich wieku. Projekt badawczy opisany w artykule *Calm Technology*

6 Zob. Ch. Lin, *How to Use Low-Cost Devices as Teaching Materials for Children with Different Disabilities*, [w:] *Assistive Technologies*, ed. F. Auat Cheein, 2012, <https://www.intechopen.com/books/assistive-technologies/application-of-interactive-design-as-teaching-materials> [dostęp: 6.02.2022].

7 Zob. D. Tejszerska, M. Gzik, W. Wolański, D. Gąsiorek, B. Gzik-Zroska, *Interaktywne urządzenia do rehabilitacji kończyn dolnych*, „Modelowanie Inżynierskie”, 38 (2009), s. 244, 247.

for Biofeedback: Why and How? dotyczy niezwykle mebla – produktu interaktywnego, który ułatwia relaks poprzez praktykę oddechową⁸. Jego twórcy szukali sposobu komunikacji produktu z użytkownikiem innego niż wizualny.



Il. 9. Projekt badawczy *Calm Technology for Biofeedback: Why and How?* autorstwa L. Feijsa i F. Delbressine'a, Wydział Wzornictwa Przemysłowego Uniwersytetu Technologicznego w Eindhoven, <https://pure.tue.nl/ws/portalfiles/portal/79502233/calm.pdf> [dostęp: 27.02.2022].

Interaktywny system został wbudowany w stół, którego blat stanowi swego rodzaju interfejs. Umożliwia on wizualizację cyklu oddechowego poprzez subtelne zmiany kształtu płaszczyzny blatu. Wykorzystane są do tego spiralnie ułożone, ruchome moduły, które poruszają się w górę i w dół. Użytkownik obserwuje zmieniający się kształt blatu – rytm subtelnie poruszającej się powierzchni – kładzie na nim dłoń, zamyka oczy i wczuwa się w delikatny ruch. Początkowo oddech odbywa się w rytmie poruszającej się powierzchni blatu, a następnie system stopniowo, automatycznie przechodzi w tryb sprzężenia zwrotnego. Mocowany na palcu użytkownika klips z czujnikiem rejestruje zmiany tętna, które przy wdechu rośnie, a przy wydechu nieznacznie spada. Na podstawie tych danych system dostosowuje przebieg sesji oddechowej. Amplituda ruchu segmentów blatu jest większa, gdy tętno jest wolniejsze, co oznacza większe wyciszenie. Użytkownik trenuje w taki sposób, aby maksymalizować amplitudę ruchu powierzchni. Stolik został zaprojektowany przez Sandera Lucasa i wyprodukowany w studiu LUCAS & LUCAS w Eindhoven.

Pokazany tu kierunek stwarza nowe możliwości i stanowi alternatywę wobec obecnie stosowanych rozwiązań opartych na komunikatach wizualnych, na przykład za pośrednictwem wszechobecnych ekranów dotykowych, przyczyniających się do przeciążenia użytkownika bodźcami wzrokowymi.

Najnowsze wzornicze rozwiązania sięgają do holistycznej wiedzy o człowieku. Przy znacznych możliwościach technologicznych może być to źródłem większych zmian w podejściu do projektowania – korzystniejszych zwłaszcza przy długotrwałym kontakcie użytkownika z danym produktem. Projektowanie responsywnych przedmiotów i środowisk wymaga głębokiego zrozumienia fizycznych i psychicznych aspektów związanych z kształtowaniem otoczenia człowieka. Dlatego warto uwzględnić w procesie projektowym bliski kontakt projektanta z materiałem już od samego początku procesu twórczego. Wówczas pierwsze kontakty z opracowywaną formą pozwalają uzyskać dostęp do cennego zasobu wiedzy.

Współczesny kierunek wzornictwa – refleksje na podstawie omawianego obszaru

Każdy przedmiot, jaki „dokładamy” do naszej rzeczywistości, zaczyna na nas oddziaływać nie tylko w obszarze, dla którego został zaprojektowany. Dlatego na znaczeniu zyskuje interdyscyplinarne podejście do projektowania, a kierunek ostatnich lat można określić jako design skierowany na człowieka. Czy faktycznie tak jest? Co prawda badania użytkowników zyskują na popularności, jednak skupiają się one głównie na potrzebach konsumenckich. W centrum projektowania stoją potrzeby, a raczej pragnienia ludzi, a to nie zawsze pokrywa się z tym, co człowiekowi służy. Rozwiązania technologiczne ukierunkowane są zwykle na to, aby przyspieszać i ułatwiać czynności. Dąży się do tego, aby w widoczny i mierzalny sposób redukować wysiłek związany z funkcjonowaniem człowieka w świecie. Jeśli coś może być zrobione prościej, to na ogół ludzie tak to robią. To mechanizm, który w procesie ewolucji pozwalał oszczędzać energię, minimalizować biologiczne koszty podejmowanych aktywności. Stanowi to również potężny motor dla wszelkiej wynalazczości. W wynikach badań konsumenckich, które stanowią podstawę do projektowania produktów i usług, można oczekiwać pojawienia się preferencji użytkowników związanych z redukcją zaangażowania w codzienne czynności. Jednak tu pojawia się paradoks, ponieważ ciało potrzebuje wysiłku zoptymalizowanego do indywidualnych możliwości.

W przyrodzie istnieje wiele mechanizmów przystosowawczych do okresowego niedoboru zasobów oraz konieczności wysiłku. Wymagające środowisko mobilizuje siły organizmu, możliwości regeneracji i odporność. W dłuższej perspektywie człowiek radzi sobie gorzej w dostatku i przy braku konieczności mobilizacji, czyli paradoksalnie w stanie, do którego dąży. Dlatego nadmiar i nadprodukcja, charakterystyczne dla współczesności, trafiają w słaby punkt naszego przystosowania ewolucyjnego. Tu ostrzeżeniem powinno być zjawisko chorób cywilizacyjnych. Owszem, obecny trend projektowy skupia się na człowieku, ale w przeważającej części na jego komforcie. Czy to jest właśnie ten cel, do którego potrzebujemy nauki, technologii i projektowania? To, co nazywamy potrzebami użytkownika, często przybiera formę zachcianek. W książce D.A. Normana *Wzornictwo i emocje*.

Dlaczego kochamy lub nienawidzimy rzeczy powszednie możemy spotkać się ze stwierdzeniem autora: „Zachcianki bywają silniejsze od potrzeby [...]”⁹. Może faktycznie warto zadać sobie pytanie: czym są potrzeby współczesnego człowieka?

W kontekście zrównoważonego rozwoju i humanizacji technologii można też przywołać wyraziste przekonania Victora Papanka w słynnym sformułowaniu: „Istnieją co prawda dziedziny działalności bardziej szkodliwe niż design, ale jest ich bardzo niewiele”¹⁰.

Autorka tekstu wyraża przekonanie, że to właśnie design „może nas ocalić”, ale tylko wtedy, gdy nie będzie służyć jedynie zaspokajaniu zachcianek i budowaniu dróg na skróty przynoszących krótkotrwałe korzyści. Nie jest to głos przeciwko rozwojowi. Należy zaznaczyć, że istotą jest głębszy, holistyczny ogląd – realnych potrzeb człowieka oraz różnorodności sposobów jego funkcjonowania w świecie. Nie ma i nie będzie tu gotowych odpowiedzi i wzorów postępowania, natomiast istnieje przestrzeń dla projektantów i rozwoju technologii.

Warto zwrócić szczególną uwagę na projektowanie związane z produktami dla dzieci, osób starszych czy produktami rehabilitacyjnymi. W tych dziedzinach projektowanie niesie ze sobą szczególne doświadczenie, które można rozszerzyć na projektowanie w ogóle, i może być ciekawym źródłem innowacji. Podczas projektowania dla tych grup istnieje konieczność szczególnego uwzględnienia elementów psychologii, psychofizjologii, ergonomii oraz indywidualności użytkownika. Istotny jest obszar badawczy relacji produkt–użytkownik, również w dłuższym wymiarze czasowym. Perspektywa konsekwencji użytkowania produktu w dłuższym czasie pozwala odsłonić ciekawy obszar projektowy. Wówczas produkt zaczyna faktycznie odpowiadać na potrzeby użytkowników. To elementy, które będą dobrym i prawdopodobnie niezbędnym uzupełnieniem korzystania z wysokich technologii. Znaczącą rolę odgrywa tutaj humanistyczny aspekt wzornictwa. Bywa on często marginalizowany wobec jego wymiaru technicznego, łączonego z innowacją. Efektem pomijania tej strony projektowania jest tworzenie światów nieprzyjaznych człowiekowi. Siłą i wartością wzornictwa jest współistnienie i wyważenie obu tych aspektów.

Podsumowanie

Intencją autorki artykułu było przedstawienie wybranych przykładów ze specjalistycznego obszaru, które stanowić mogą inspirację do myślenia o wyzwaniach przyszłości dla projektantów. Produkty z opisanych dziedzin zaangażują użytkownika do długotrwałych, często żmudnych

9 D.A. Norman, *Wzornictwo i emocje. Dlaczego kochamy lub nienawidzimy rzeczy powszednie*, tłum. D. Skalska-Stefańska, Warszawa 2015, s. 43.

10 V. Papanek, *Dizajn dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna*, Łódź 2012, s. 9.

aktywności – pokazując wyraźnie, jak istotna jest tu rola dobrego projektu. To interesujące, gdyż uwaga człowieka i jego czas są obecnie szczególnie pożądanymi wartościami w designie.

Bibliografia

- Drumm P., *Hikaru Imamura's Toys Make Hospitals a Little Less Scary*, www.core77.com/posts/23057/hikaru-imamuras-toys-make-hospitals-a-little-less-scary-23057 [dostęp: 20.12.2021].
- Ear Gear Resources, *Northwest School for Deaf and Hard-of-Hearing Children*, <http://www.northwestschool.com/files/2016/09/Ear-Gear-Protection-Devices.pdf> [dostęp: 14.01.2022].
- Feijs L., Delbressine F., *Calm Technology for Biofeedback: Why and How*, Materiały z konferencji DeSForM nt. Semantics of Form and Movement, Sense and Sensitivity, Eindhoven 2017, <https://pure.tue.nl/ws/portalfiles/portal/79502233/calm.pdf> [dostęp: 16.05.2021].
- Kielar-Turska M., *Obraz dziecka w rozwoju*, <https://p54waw.szkolnastrona.pl/index.php?c=getfile&id=70>, s. 9 [dostęp: 13.03.2022].
- Korczak J., *Jak kochać dziecko. Dziecko w rodzinie*, Warszawa 2012.
- Lin Ch., *How to Use Low-Cost Devices as Teaching Materials for Children with Different Disabilities*, [w:] *Assistive Technologies*, ed. F. Auat Cheein, 2012, <https://www.intechopen.com/books/assistive-technologies/application-of-interactive-design-as-teaching-materials> [dostęp: 6.02.2022].
- Live Science Staff, *Arms, Cells... Faces? How 3D Printing is Reconstructing Medicine*, www.livescience.com/49939-3d-printed-organs-and-prosthetics-reconstruct-healthcare.html [dostęp: 29.01.2022].
- Mobilett Mira *Mobile Wireless X-ray from Siemens*, online: www.medgadget.com/2011/03/mobilett_mira_mobile_wireless_xray_from_siemens.html [dostęp: 23.01.2022].
- Norman D.A., *Wzornictwo i emocje. Dlaczego kochamy lub nienawidzimy rzeczy powszednie*, tłum. D. Skalska-Stefańska, Warszawa 2015.
- Pallasmaa J., *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, tłum. M. Choptiany, Kraków 2012.
- Papanek V., *Dizajn dla realnego świata. Środowisko człowieka i zmiana społeczna*, tłum. J. Holzman, Łódź 2012.
- Reimagining Medical Imaging with Experience Design*, www.resonvate.com/reimagining-medical-imaging-with-experience-design/ [dostęp: 23.01.2022].

Rodríguez Ramírez E., Duncan W., Brebner S., Chan K., *The Design Process and Usability Assessment of an Exergame System to Facilitate Strength for Task Training for Lower Limb Stroke Rehabilitation*, [w:] *Proceedings of the Conference on Design and Semantics of Form and Movement*, ed. E. Ozcan, Eindhoven 2017, www.researchgate.net/publication/320520214_The_Design_Process_and_Usability_Assessment_of_an_Exergame_System_to_Facilitate_Strength_for_Task_Training_for_Lower_Limb_Stroke_Rehabilitation [dostęp: 16.01.2022].

Stomatologia wieku rozwojowego. Psychologiczne aspekty kontaktu lekarz stomatolog–pacjent dziecięcy, red. M. Szpranger-Nodzak, M. Wochna-Sobańska, Warszawa 2003.

Tejszerska D., Gzik M., Wolański W., Gąsiorek D., Gzik-Zroska B., *Interaktywne urządzenia do rehabilitacji kończyn dolnych*, „Modelowanie Inżynierskie”, 38 (2009), s. 244–247.

UCSF Introduces KittenScanner for Pediatric Patients, www.radiology.ucsf.edu/blog/ucsf-introduces-kitten-scanner-pediatric-patients [dostęp: 13.12.2021].

Walczyk T., *Poznanie ucieleśnione w rzeczywistości wirtualnej*, „Kultura i Wartości”, 21 (2017), s. 99–115, <https://journals.umcs.pl/kw/article/view/5483/4143> [dostęp: 28.01.2022].

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

Artykuł recenzowany

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

Redakcja: **prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, dr Joanna Łapińska**

Opracowanie graficzne: Joanna Łapińska

Czasopismo „inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine” powstało dzięki dofinansowaniu w ramach projektu „Projektowanie przyszłości – program rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2008–2022”



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny





mgr Paulina Tarara

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

PEWNE MIEJSCE W INTERNECIE. REDDIT PLACE

Artykuł artystyczno-badawczy

Spis treści

Pierwsza strona internetu 88

r/place 88

Opis z punktu widzenia performance'u kulturowego 94

Opis z punktu widzenia performance'u technologicznego 96

Opis z punktu widzenia performance'u organizacyjnego 96

*** 97

Bibliografia 98

Abstrakt

Analiza zjawiska-miejsca, jakim było The Place, z punktu widzenia performance'u kulturowego, technologicznego i organizacyjnego w rozumieniu McKenziego, a także zwrócenie uwagi na to, że zjawisko to było odbiciem i niezamierzoną symulacją naszych dążeń w świecie fizycznym (nie-wirtualnym). Przechodząc przez cykl życia: narodzin, wzrostu i śmierci, pozostaje cyfrowym zapisem symbolizującym władzę, wojnę, kreację i destrukcję.

Słowa kluczowe

r/place, reddit, performance kulturowy, performance technologiczny, performance organizacyjny

Internet to nowa wirtualna rzeczywistość, w której realizują się „analogowe” normy i zwyczaje.

Poruszając temat obecności człowieka w świecie internetu, należy rozróżnić trzy rzeczywistości: fizyczną, elektroniczną i wirtualną. Rzeczywistość fizyczna jest tym, co otaczało człowieka sprzed czasów wynalezienia komputera, to środowisko, w którym człowiek żyje. Rzeczywistość wirtualna jest w pewnym sensie fizyczna, bo działa na fizycznych jednostkach, odbierana jest przez ludzkie zmysły w taki sam sposób jak świat rzeczywisty, jednakże w tym artykule oznacza ona świat dziejący się w przestrzeni wirtualnej, do której należy między innymi przestrzeń gier komputerowych, programów, internetu i elementów wchodzących w jego skład. Świat elektroniczny to hardware: wszystkie sprzęty, na których możliwe jest odbieranie świata wirtualnego: komputery, smartfony, narzędzia do odbierania rozszerzonej rzeczywistości.



1. świat rzeczywisty
2. świat elektroniczny
3. świat cyfrowy

Il. 1. Relacje między rzeczywistościami, w których żyje człowiek. Schemat autorski.

W artykule zostanie zanalizowane zjawisko-miejsce, jakim było r/place z punktu widzenia performance'u kulturowego, technologicznego i organizacyjnego w rozumieniu McKenziego.

Pierwsza strona internetu

Kiedy wpisujemy w wyszukiwarkę Google hasło „reddit”, pierwszy dostępny link opatrzony jest tytułem: „reddit: the front page of Internet”. Na stronie czytamy: „Reddit to dom dla tysięcy społeczności, niekończących się rozmów i autentycznych więzi ludzkich”¹. Jest to przestrzeń, gdzie znajduje się swoista kolekcja i mieszanina wszystkiego, gdzie każdy zarejestrowany użytkownik może umieścić swoje materiały: zdjęcie, muzykę, tekst, link. Reddit podzielony jest na subreddity, czyli oddzielne przestrzenie tematyczne: od tych o tematyce podróżniczej, technicznej, poprzez te nawiązujące do popkultury i aktualnych wydarzeń na świecie, aż do tych poruszających bardzo abstrakcyjne tematy, takie jak: r/BreadStapledToTrees (Chleb przybity do drzew), r/ChairUnderWater (Krzesło pod wodą), r/TreesSuckingOnThings (Drzewa ssące przedmioty), r/MonksLookingAtBeer (Zakonnicy patrzący na piwo). Obecnie, w 2021 roku, jest ponad 2,8 mln subredditów, z czego ponad 130 tys. aktywnych (mających co najmniej 5 nowych postów lub komentarzy dziennie)². To nie tylko miejsce, to także spotkanie, wirtualna czasoprzestrzeń pozwalająca na wymianę myśli i zasobów internetowych.

r/place

1 kwietnia 2017 roku, w prima aprilis, na Reddicie została umieszczona wiadomość:

Masz do dyspozycji puste płótno.

Możesz umieścić na nim płytkę, jednak aby umieścić kolejną, musisz poczekać.

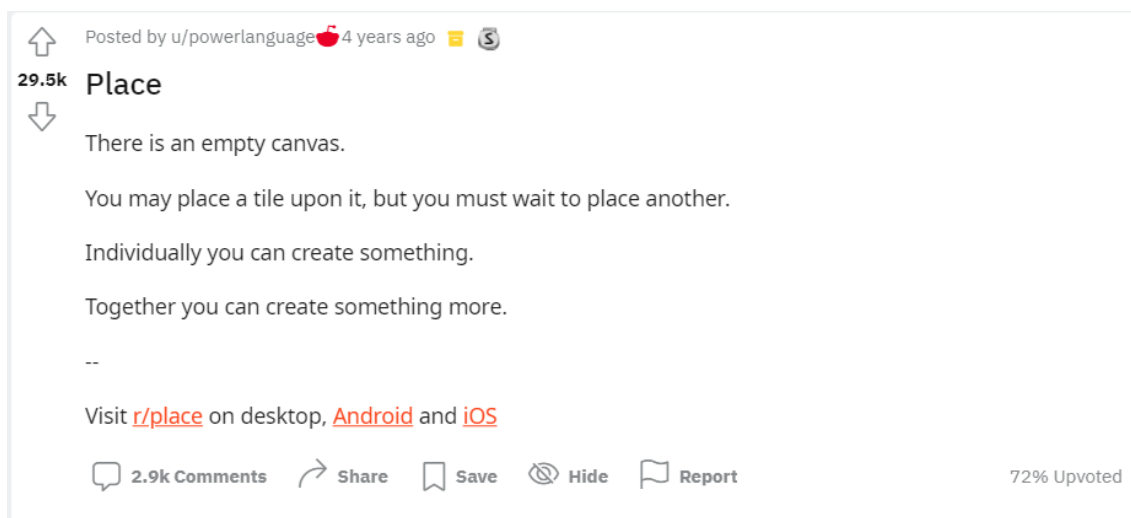
Możesz coś stworzyć samodzielnie.

Razem możecie stworzyć więcej³.

1 Tłumaczenie własne, tekst oryginalny: „Reddit is home to thousands of communities, endless conversation, and authentic human connection. Whether you’re into breaking news, sports, TV fan theories, or a never-ending stream of the internet’s cutest animals, there’s a community on Reddit for you”, <https://www.redditinc.com> [dostęp: 16.07.2021].

2 L. Ying, *10 Reddit Statistics Every Marketer Should Know in 2021 [Infographic]*, 2011, <https://www.oberlo.com/blog/reddit-statistics> [dostęp: 16.07.2021].

3 Tłumaczenie własne. Zob. u/powerlanguage, *Place*, [w:] r/announcements, Reddit, 2017, <https://www.reddit.com/r/announcements/comments/62mesr/place/> [dostęp: 16.07.2021].

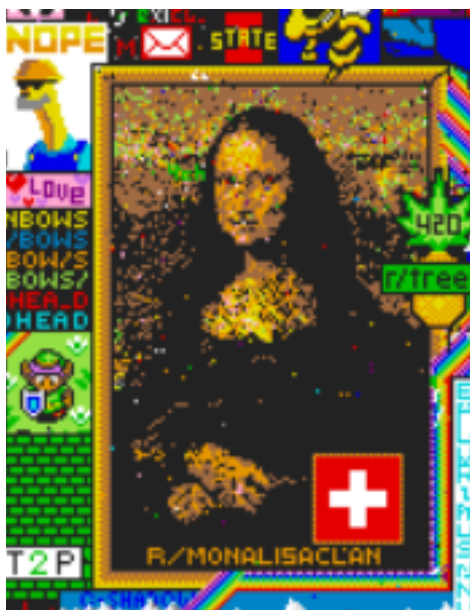


Il. 2. r/place, ogłoszenie eksperymentu na Reddicie, <https://www.reddit.com/r/announcements/comments/62mesr/place/> [dostęp: 16.07.2021].

Była to pusta biała siatka o wymiarach 1000×1000 pikseli, w sumie milion kwadratów, które można było wypełnić jednym z 16 kolorów do wyboru. Każdy, kto posiadał konto na Reddicie, mógł pomiędzy 1 a 3 kwietnia 2017 roku wziąć udział w wydarzeniu. Ostatecznie zdecydowało się w nim partycypować 1,2 mln użytkowników Reddita. Reguły były proste: na pustej przestrzeni każdy użytkownik mógł wybrać kolor i umieścić jeden piksel wybranego koloru w dowolnym miejscu na siatce, także w tym, w którym już ktoś wcześniej coś umieścił. Czynność tę można było powtarzać co 5–20 minut.

Początkowo płótno zapełniane było w sposób chaotyczny, losowy i niezaplanowany, jednak w miarę trwania wydarzenia wiele osób należących do poszczególnych subredditów łączyło się w grupy. To, co możemy podziwiać jako finalne dzieło, zostało w większości stworzone przez setki współpracujących ze sobą użytkowników. Wiele elementów musiało zostać narysowane jeszcze raz lub prze-tworzone, ponieważ piksele mogły być nadpisywane przez cały czas trwania wydarzenia. Niektóre obrazy zostały utworzone przez już istniejące i działające społeczności subredditów, na przykład duży czerwony kwadrat z czarnym tekstem, cytatem z prequelu *Gwiezdných wojen*, umieszczony w środkowej części płótna, został stworzony przez grupę r/PrequelMemes zajmującą się tworzeniem memów dotyczących uniwersum *Star Wars*. Nie brakuje także społeczności stworzonych specjalnie z powodu chęci stworzenia czegoś w The Place – na przykład r/TheBlueCorner, grupa, która chciała pomalować jak największy obszar prawego dolnego rogu na niebiesko, czy r/MonaLisaClan, który narysował spikselowaną wersję *Mona Lisy* Leonarda da Vinci.

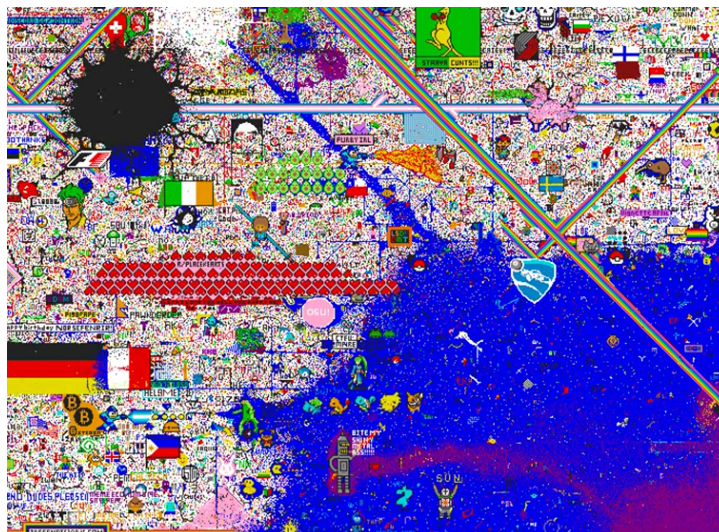
TOM 3 (2022), NR 1



- Il. 3. *Mona Lisa* autorstwa r/MonaLisaClan, <https://www.generalistlab.com/wp-content/uploads/2020/06/Final-canvas-from-The-Place-Reddit-Experiment.png> [dostęp: 30.09.2021].



- Il. 4. Tablica z cytatem z prequelu *Gwiezdnych wojen*, <https://www.generalistlab.com/wp-content/uploads/2020/06/Final-canvas-from-The-Place-Reddit-Experiment.png> [dostęp: 30.09.2021].



Il. 5. Blue Corner – Niebieski Róg, <https://youtu.be/XnRCZK3KjUY> [dostęp: 30.09.2021].

Użytkowników możemy podzielić na trzy główne grupy. Pierwsza z nich to Twórcy. Ich głównym celem było stworzenie czegoś niebędącego zbitką przypadkowych pikseli. Gracze bardzo szybko zorientowali się, że aby tego dokonać, muszą połączyć swoje siły. Łączyły ich wspólne zainteresowania: gry wideo, pokemony, drużyny sportowe czy kraj pochodzenia. Z bazy danych utworzonej po zakończeniu wydarzenia można się dowiedzieć, że Niemcy preferowali kolory żółty, czerwony i czarny, Holendrzy – pomarańczowy a Australijczycy – zielony i żółty⁴. Jedną z największych narysowanych flag była flaga niemiecka, która zaczęła się rozrastać w kierunku małej francuskiej flagi. Pomimo sprzeciwów niektórych użytkowników, aby oszczędzić sąsiednią flagę („ostatnim razem... no cóż, powiedzmy, że w końcu nie wyszło tak wspaniale”⁵), niemieckie paski pochłonęły francuskie.

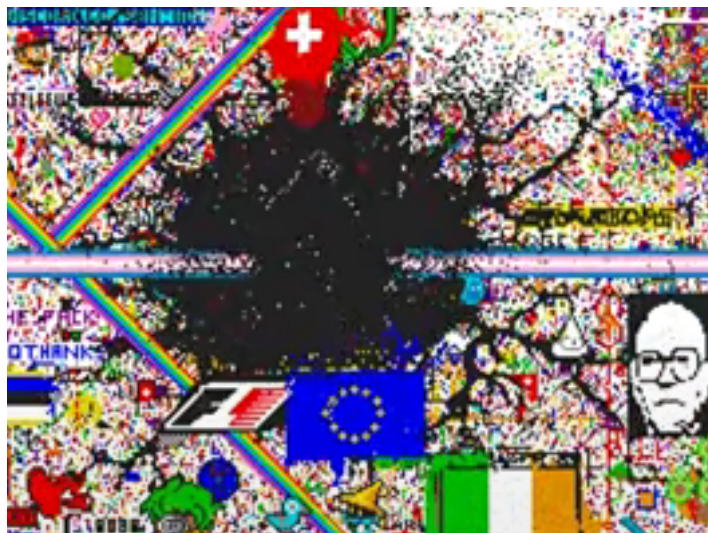
Grupy łączyły się, aby tworzyć, ale także po to, aby niszczyć. Grupa Niszczycieli o nazwie r/theblackvoid starała się zamalowywać każdy piksel na czarno, a pewien użytkownik porównał tę destrukcję z ożywczym wpływem pożarów na ekosystem lasów i nieodłączną częścią życia⁶. Swą destrukcję zaczęli w środku płótna od jednego czarnego piksela, pożerając wszystkie napotkane po drodze efekty pracy Twórców.

4 u/Drunken_Economist, *Place Datasets (April Fools 2017)*, [w:] r/redditdata, Reddit, 2017, https://www.reddit.com/r/redditdata/comments/6640ru/place_datasets_april_fools_2017/ [dostęp: 21.09.2021].

5 Tłumaczenie własne, tekst oryginalny: „last time we did... well let's say it didn't work out that great in the end”, A. Cuthbertson, *Reddit Place: The Internet's best Experiment Yet*, „Newsweek”, 2017, <https://www.newsweek.com/reddit-place-internet-experiment-579049> [dostęp: 21.09.2021].

6 u/zwolfp, *I Used to Hate the Void but Watching the Time-lapses I See They're a Vital Part of the R/Place Ecosystem. Like a Forest Fire Making Way for New Life*, [w:] r/place, reddit, 2017, https://www.reddit.com/r/place/comments/636xjc/i_used_to_hate_the_void_but_watching_the/dfron8/ [dostęp: 21.09.2021].

Jeden z sojuszy napisał swój własny manifest pt. *We're Your Friends Now. A History of the Friendships that Made The Green Lattice Great*⁷, w którym zawarto traktaty, reguły dyplomacji, opis grupy, historię walk i potyczek w trakcie trwania wydarzenia.



Il. 6. Niszczycielskie działania grupy r/theblackvoid, <https://youtu.be/XnRCZK3KjUY> [dostęp: 30.09.2021].



Il. 7. Etapy powstawania Czarnej Próżni (Black Void), https://www.reddit.com/r/RotMG/comments/62vm-bg/the_void_consumes_all_xpost_from_rplace/ [dostęp: 30.09.2021].

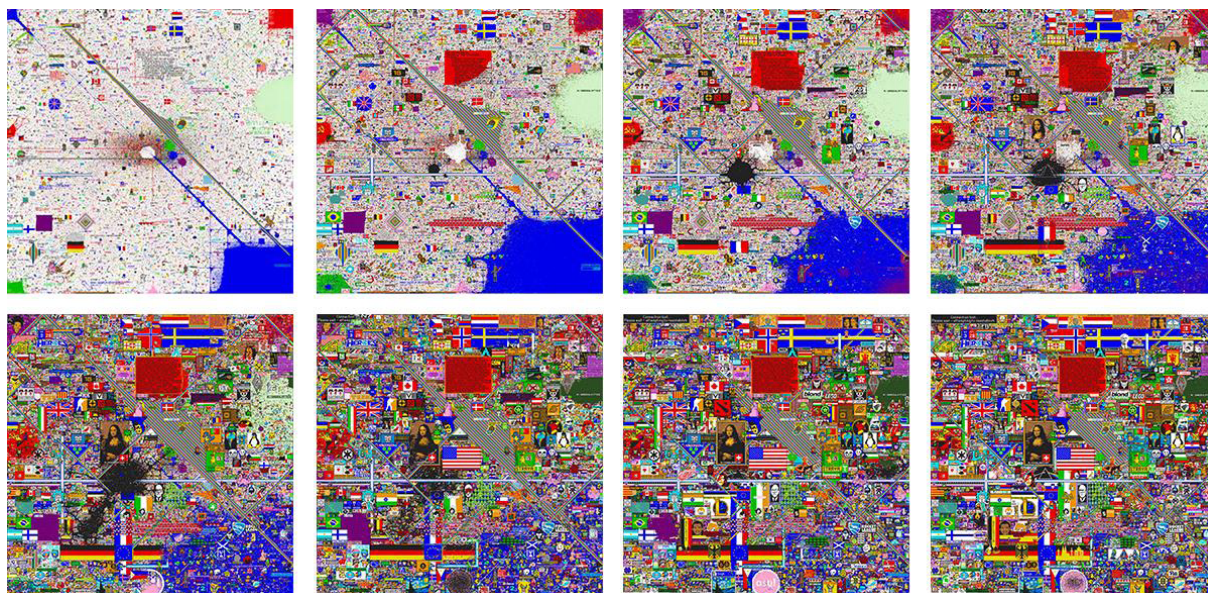
Trzecią frakcją byli Obrońcy. Część z nich początkowo należała do grupy Niszczycieli, próbując zamalować jak największy obszar kolorem niebieskim (r/BlueCorner), czerwonym (r/RedCorner) lub zielonym (r/GreenLattice). Pozostali uczestnicy zaczęli walczyć z tymi frakcjami, rysując na jednolitych plamach koloru swoje elementy. Zwolennicy jednolitych kolorów ugięli się, postanowili oblewać kolorami nowo powstałe obrazy, łącząc w ten sposób różne elementy w jedno. W grupie Obrońców można też odnaleźć frakcje bądź pojedynczych użytkowników, którzy czyścili istniejące już obrazy z niepotrzebnych pikseli czy pomagali innym grupom walczyć z Czarną Próżnią pochłaniającą wszystko dookoła.

7

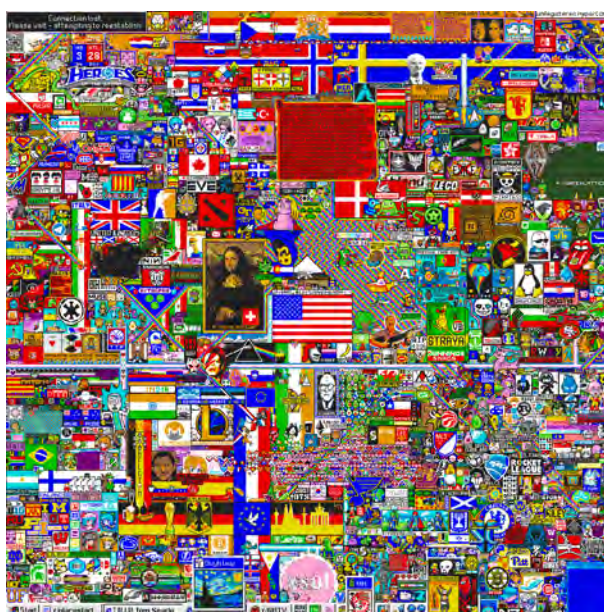
Jojo6311, *We're Your Friends Now. A History of the Friendships that Made The Green Lattice Great. The Story of the Green Lattice from Jojo6311, a Moderator of the Community*, 2017, <https://docs.google.com/document/d/1qbdTWoX-blOBSwpJ8TGBiRBIKm8PEFAApWM7zZaDb8MU/edit> [dostęp: 21.09.2021].

TOM 3 (2022), NR 1

W ciągu 72 godzin trwania wydarzenia grupy łączyły się i rozpadały, zawierano sojusze, wypowiadano wojny, broniono rysunkowych reprezentacji swoich zainteresowań i pasji. Timelapse z eksperymentu można obejrzeć na YouTube (<https://youtu.be/XnRCZK3KjUY>).



Il. 8. Etapy rozwijania się r/place, <https://youtu.be/XnRCZK3KjUY> [dostęp: 30.09.2021].



Il. 9. Rezultat eksperymentu r/place, <https://www.generalistlab.com/wp-content/uploads/2020/06/Final-canvas-from-The-Place-Reddit-Experiment.png> [dostęp: 30.09.2021].

Opis z punktu widzenia performance'u kulturowego

Rozpoznana w ostatnim półwieczu dziedzina performance'u kulturowego obejmuje szeroki zakres aktywności prowadzonych na całym świecie. Należy do tych aktywności teatr – tradycyjny i eksperymentalny; należą różnorakie obrzędy i ceremonie, masowe imprezy w rodzaju parad i festynów; taniec towarzyski, klasyczny i eksperymentalny; ustny przekaz literatury (na przykład mowy i odczyty publiczne); ludowe tradycje rapsodyczne i gawędziarskie (*storytelling*); praktyki estetyczne życia codziennego, takie jak zabawy czy życie towarzyskie; manifestacje polityczne i ruchy społeczne⁸.

Performance w rozumieniu McKenziego wykracza poza sferę ceremonii, rytuałów, muzyki, tańca, teatru, filmu. Został wykorzystany przez antropologów jako narzędzie do badania rytuałów, przez socjologów – do badania wydajności społecznych interakcji. Cały świat to jeden wielki globalny performance, a r/place to zjawisko-miejsce skupiające jak w soczewce ten globalny performance. Było ono odbiciem i niezamierzoną symulacją dążeń w świecie fizycznym (niewirtualnym).

W r/place użytkownicy nie mieli do dyspozycji nawet wirtualnego ciała dającego namiastkę poczucia obecności. Mimo że reprezentowani byli tylko przez pojedyncze piksele w jednym z 16 kolorów, zachowywali się tak, jakby byli w świecie realnym: łączyli się w grupy, zawierali sojusze, walczyli z innymi grupami, działali samodzielnie, nie mając nawet swojego ciała. Pomimo iż cały proces odbywał się w formie zabawy w świecie wirtualnym, to ludzkie zachowanie nie odbiegało od tego na co dzień, w świecie rzeczywistości fizycznej, w perspektywie globalnej, ale też lokalnej. Miejsce to stało się soczewką, w której różne elementy ze świata fizycznego przeszły do świata wirtualnego i stworzyły minicywilizację. Elementy te przejawiały się nie tylko w swej fizyczności, jak obecne flagi państwowe, obraz *Mona Lisa* Leonarda da Vinci czy wizerunki bohaterów kreskówek, ale także w tym, co napędza nas do działania: relacjach, sojuszach, pragnieniach, celach.

[...] przestrzeń fizyczna determinuje człowieka, a przestrzeń elektroniczna jest przez niego determinowana⁹.

r/place to miejsce, gdzie użytkownicy realizują swoje cele, traktują je jako swoje osobiste, mają możliwość kreowania świata, performują siebie. Sieć internetowa to transponowanie, przepisywanie na nowo rzeczywistości fizycznej na rzeczywistość wirtualną w innym wymiarze czasowo-przestrzennym.

Internet i przestrzeń cyfrowa oferują nowe sposoby kreowania tożsamości i nowe przestrzenie dla reprezentacji siebie¹⁰.

Ludzie odczuwają przestrzeń r/place jako swoją własną, jako świat sam w sobie. Wraz z upływem czasu rozwijają się reguły i normy, definiowane jest poprawne i złe zachowanie. „Perform – or else:

8 J. McKenzie, tłum. Kubikowski T., *Perfromuj albo... od dyscypliny do performansu*, Kraków 2011, s. 37–38.

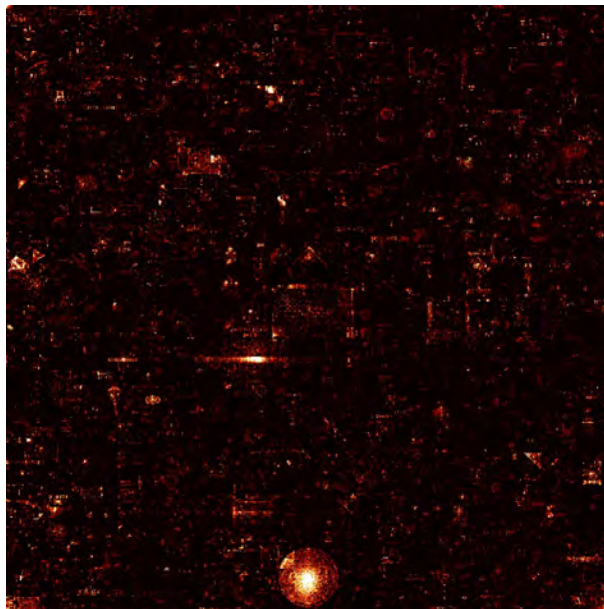
9 S. Myoo, *Ontoelektronika*, Kraków 2013, s. 48.

10 Tłumaczenie własne, tekst oryginalny „The Internet and cyberspace offer new ways of creating identities and new spaces for self representation”, Stöckl A., *The Internet, Cyberspace and Anthropology*, „The Cambridge Journal of Anthropology”, 23 (2003), No. 3, s. 67, online: <https://www.jstor.org/stable/23820336> [dostęp: 03.08.2021].

be socially normalized”¹¹. Jednocześnie użytkownicy, wychodząc poza nawias tradycyjnie pojmowanego (niewirtualnego) społeczeństwa i ugruntowanych w nim ról, przechodzą do sfery liminalnej, by odgrywać role w świecie metaforycznym, który zaistniał tylko dlatego, że podjęli wyzwanie i performowali. Gracze nie przyjęli narzucanych im arbitralnie ról. Byli pozbawieni mistrza ceremonii, który przeprowadziłby ich przez proces wchodzenia w nowe funkcje. Wykreowały się one w trakcie trwania procesu. Im dłużej trwał, tym role były bardziej ukonstytuowane.

Według J. McKenziego wyzwanie to jeden z najczęstszych gestów performatyki. To wyzwanie zostało rzucone przez twórców r/place i podjęte przez użytkowników: wyzwanie wzięcia udziału w eksperymencie; wyzwanie, aby zadać sobie, jako użytkownikowi, pytanie, jaki status zajmuje on w społeczeństwie redditu, ustosunkować się do zastanego porządku, bronić go lub kontestować.

Gdy eksperyment się rozwijał, użytkownicy coraz intensywniej oddawali się aktywnościom¹² przypisywanym do poszczególnych grup: Twórców, Niszczycieli i Obrońców. Tak samo jak w przywołanej przez McKenziego okładce „Forbesa”, która stała się punktem wyjścia dla jego rozważań. Można powiedzieć za Mckenziem: „performuj – albo...” zostaniesz wyrzucony poza nawias, twoja reprezentacja zniknie, nie będziesz więcej brał udziału w grze.



Il. 10. Mapa aktywności r/place, <https://i.imgur.com/a95XXDz.gifv> [dostęp: 30.09.2021].

11 J. McKenzie, *Perform or... Else. From Discipline to performance*, New York 2001, s. 9.

12 Mapa aktywności, <https://i.imgur.com/a95XXDz.gifv> [dostęp: 30.09.2021].

Opis z punktu widzenia performance'u technologicznego

Ciało to podstawowe medium, na którym koncentruje się i z którym pracuje performer, nieodłączny składnik-narzędzie performance'u, który jest doświadczany przez ciało¹³. Pojawienie się wirtualnej rzeczywistości internetu, w którym istnienie fizycznego ciała zostało przeniesione w inny wymiar istnienia i rzeczywistości, sprawiło, że wiele dziedzin życia, w tym także sztuka, przeniosło się do świata wirtualnego. Nie ominęło to także performance'u.

Performance technologiczny według McKenziego można rozumieć jako skuteczność i efektywność. W tym konkretnym przypadku możemy rozumieć ją jako sprawność komunikacji między poszczególnymi użytkownikami i jej efektywność przejawiającą się w zawieraniu sojuszy, zdobywaniu przestrzeni, wygrywaniu wojen i osiąganiu założonych celów. Jest to możliwe dzięki technologii *high performance*, która przejawia się w „sportowych autach, stereo i systemach rakietowych”¹⁴. Performance technologiczny najbardziej widoczny jest w urządzeniach zaprojektowanych przez inżynierów, techników i informatyków w przemyśle komputerowym, elektronicznym i telekomunikacyjnym¹⁵.

Kiedy mówimy o miejscu-zjawisku, jakim było r/place, nie można pominąć jego technologicznego aspektu, dzięki któremu w ogóle możliwe było jego zainstnienie. Technologia stanowi tu tylko przestrzeń, w której dzieje się performance. Jest konstrukcją, czasoprzestrzenią, na której rozpostarte jest czaso-miejsce. Człowiek traci swą twarz i ciało, jest zastępowany przez graficzną reprezentację kodu binarnego, jakim jest piksel. Jego bycie podczas tego spotkania podzielone jest na interwały czasowe mierzone jako jedna sekunda oraz pojedyncze piksele. Bycie tu i teraz nie jest ciągle, jest dyskretne. Człowiek jest dynamiczny, w każdej chwili inny, zmienia się z każdą sekundą i każdym pikselem, współistniejąc z innymi użytkownikami.

Opis z punktu widzenia performance'u organizacyjnego

Performance organizacyjny związany jest z działaniem wielkich przedsiębiorstw i systemami zarządzania, które tam funkcjonują i nastawione są na efektywność, wydajność pracy oraz funkcjonowania całej korporacji. McKenzie wspomina o *performance management* – zarządzaniu performatywnym – i przeciwstawia go tyloryzmowi – wertykalnemu rodzajowi hierarchii, w przypadku którego decyzje podejmowane są na najwyższych szczeblach, a pracownicy wykonują swoją pracę bez wpływu na jej kształt i sposób wykonania. Zarządzanie performatywne to horyzontalny rodzaj hierarchii, w której nacisk kładzie się na wspólne zespołowe wypracowywanie metod działania oraz kreatywność w podchodzeniu do rozwiązywania problemów, dzięki czemu można pracować efektywniej i wydajniej.

13 J. Wachowski, *Performans*, Gdańsk 2011, s. 235.

14 J. McKenzie, *Perform or... Else*, s. 10.

15 J. McKenzie, *Perform or... Else*, s. 11.

Ten rodzaj współpracy założyli już na wstępie twórcy eksperymentu, umieszczając wiadomość zapowiadającą r/place:

Możesz coś stworzyć samodzielnie.

Razem możesz stworzyć więcej.

Choć początkowo każdy działał na własną rękę, próbując wyczuć materię miejsca, to bardzo szybko użytkownicy stworzyli grupy, a grupy zawarły sojusze, w których uwidoczniła się horyzontalna hierarchia. Na drodze dyskusji dochodzili do finalizacji swoich projektów, twórczo reagując na zmiany wprowadzane przez grupy Niszczycieli czy współistniejąc z innymi grupami Twórców.

Trzy wymienione wcześniej rodzaje performance'u: kulturowy, technologiczny i organizacyjny przenikają się, tworząc wspólnie performance globalny. Performance organizował całe życie dziejące się na wirtualnym świecie-płótnie o wymiarach 1000×1000 pikseli. Jest to widoczne w coraz efektywniejszym, wydajniejszym, szybciej osiągałym cele i szybciej performującym się świecie r/place. Przechodząc przez cykl życia: narodzin, wzrostu i śmierci, pozostaje on cyfrowym zapisem symbolizującym władzę, wojnę, kreację i destrukcję.

Bibliografia

- Cuthbertson A., *Reddit Place: The Internet's Best Experiment Yet*, „Newsweek”, 2017, <https://www.newsweek.com/reddit-place-internet-experiment-579049> [dostęp: 21.09.2021].
- Jojo6311, *We're Your Friends Now. A History of the Friendships that Made The Green Lattice Great. The Story of the Green Lattice from Jojo6311, a Moderator of the Community*, 2017, <https://docs.google.com/document/d/1qbdTWoXblOBSwpJ8TGBiRBiK8PEFAApWM7zZaDb8MU/edit> [dostęp: 21.09.2021].
- McKenzie J., *Perform or... Else. From Discipline to Performance*, New York 2001.
- McKenzie J., tłum. T. Kubikowski, *Perfromuj albo... od dyscypliny do performansu*, Kraków 2011.
- Myoo S., *Ontoelektronika*, Kraków 2013.
- Stöckl A., *The Internet, Cyberspace and Anthropology*, „The Cambridge Journal of Anthropology”, 23 (2003), No. 3, online: <https://www.jstor.org/stable/23820336> [dostęp: 03.08.2021].
- u/Drunken_Economist, *Place Datasets (April Fools 2017)*, [w:] r/redditdata, reddit, 2017, https://www.reddit.com/r/redditdata/comments/6640ru/place_datasets_april_fools_2017/ [dostęp: 21.09.2021].
- u/powerlanguage, *Place*, [w:] r/announcements, reddit, 2017, <https://www.reddit.com/r/announcements/comments/62mesr/place/> [dostęp: 16.07.2021].
- u/zwolfp, *I Used to Hate the Void but Watching the Time-lapses I See They're a Vital Part of the R/Place Ecosystem. Like a Forest Fire Making Way for New Life*, [w:] r/place, reddit, 2017, https://www.reddit.com/r/place/comments/636xjc/i_used_to_hate_the_void_but_watching_the/dfron8/ [dostęp: 21.09.2021].
- Wachowski J., *Performans*, Gdańsk 2011.
- Ying L., *10 Reddit Statistics Every Marketer Should Know in 2021 [Infographic]*, 2011, <https://www.oberlo.com/blog/reddit-statistics> [dostęp: 16.07.2021].
- <https://www.redditinc.com> [dostęp: 16.07.2021].

TOM 3 (2022), NR 1

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

Artykuł recenzowany

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

Redakcja: **prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, dr Joanna Łapińska**

Opracowanie graficzne: Joanna Łapińska

Czasopismo „inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine” powstało dzięki dofinansowaniu w ramach projektu „Projektowanie przyszłości – program rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2008–2022”



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



mgr Aleksandra Sitek, dr hab. Dominika Sobolewska
Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu

SMART CONTROL, CZYLI PROJEKTOWANIE WOBEC PROBLEMU NADUŻYWANIA SMARTFONÓW PRZEZ UCZNIÓW

Artykuł artystyczno-badawczy

Spis treści

Empatia w projektowaniu 104

Uczniowie wobec smartfonów 104

O potrzebie uczniów – samokontrola kluczem do sukcesu 106

Nauczyciele wobec smartfonów 108

O potrzebie nauczycieli – rozwój edukacji medialnej drogą do budowania samokontroli 109

Uczniowie wobec współczesnych prób walki z problemem nadużywania smartfonów 110

Nauczyciele wobec współczesnych prób walki z nadużywaniem smartfonów 112

Poszukiwanie rozwiązań na polu projektowania – SMART CONTROL 113

Skrytki na smartfony 115

Innowacyjne cechy SMART CONTROL 116

Scenariusz edukacyjny 122

Wnioski 124

Bibliografia 127

<https://doi.org/10.52652/inaw.109>

Abstrakt

Artykuł porusza temat nadużywania telefonów komórkowych przez uczniów w szkole oraz przedstawia autorski projekt z obszaru designu uważnego (zamiennie stosowanego w artykule z wyrażeniem Mindful Desing) będący odpowiedzią na ten wątek. Autorki zgodnie z ideą projektowania empatycznego pochylają się nad trudnościami i potrzebami uczniów oraz nauczycieli w celu trafnego zidentyfikowania sedna problemu. Mierzą się z pytaniami wynikającymi z obranej drogi projektowej, naznaczonej empatią, które towarzyszyły im w trakcie kilkumiesięcznych prac. Czy uczniowie dostrzegają problem nadużywania smartfonów w szkole? Czy i w jakim stopniu wątek dotyka również nauczycieli? Jakie towarzyszą im emocje? Czy kontrola zewnętrzna skutecznie przeciwdziała problemowi? Jakie metody i rozwiązania projektowe mogą mieć zastosowanie w efektywnej edukacji medialnej? Projektantki dokonują analizy krytycznej zarówno nietrafionych narzędzi i metod wykorzystywanych w istniejących rozwiązaniach, jak i dobrych praktyk, bazując na rzetelnych badaniach, raportach i projektach edukacyjnych. Łączą wiedzę z obszaru współczesnej edukacji, psychologii i projektowania wykorzystującego nowe technologie. Starają się wskazać optymalną drogę do zwalczania destrukcyjnych nawyków uczniów z obszaru mediów cyfrowych, prezentując rozwiązanie z zakresu designu uważnego opracowane w oparciu o współczesne badania i przesłanki z zakresu edukacji.

Słowa kluczowe

projektowanie empatyczne, design uważny, *Mindful Design*, smartfon w szkole, efektywność, kontakty interpersonalne uczniów, samokontrola, motywacja wewnętrzna, klatka Faradaya, gamifikacja, *team-based learning*, projektowanie behawioralne, interakcja, projektowanie hybrydowe

Nadużywanie smartfonów przez uczniów jest nagminnym zjawiskiem w środowisku szkolnym, a także powodem wielu dyskusji i sporów. Nietrudno dostrzec, że owo zjawisko wpływa negatywnie na stosunki interpersonalne między uczniami, ich koncentrację czy relacje z nauczycielami. Nie sposób pominąć również długofalowych negatywnych skutków nadużywania telefonii komórkowej, związanych z niebezpieczeństwami internetu, tj. fonoholizmu czy cyberprzemocy, które to niosą za sobą kolejne następstwa zaburzające dobrostan psychofizyczny uczniów. Zarówno sam problem, jak również skala jego oddziaływania na środowisko szkolne dobrze znane są autorkom niniejszego artykułu, a pierwszym owocem zgłębienia tematu jest (zrealizowany w ramach pracy magisterskiej jednej z autorek przy opiece promotorskiej drugiej) prototyp biurka interaktywnego OFF DESK dla najmłodszych, racjonalizującego użytkowanie smartfona. Biurko szkolne posiada klatkę Faradaya przeznaczoną do przechowania telefonu komórkowego w trakcie lekcji. Generując zabiegi audiowizualne w trakcie odkładania czy wyciągania smartfona z klatki Faradaya, mebel stymuluje dziecko do nauki i pracy. Idea OFF DESK oscyluje wokół walki z problemem obniżonej efektywności spowodowanej nierozsądnym korzystaniem z urządzeń mobilnych. Celem nadrzędnym jest ukształtowanie w najmłodszych użytkownikach nawyku odkładania smartfona na czas nauki i pracy, by uniknąć problemu nierozsądnego korzystania z urządzeń mobilnych w ich dalszym życiu.



Il. 1. OFF DESK, fot. M. Płachetka.



II. 2. OFF DESK – detal, fot. M. Płachetka.

Konfrontacja powyższego projektu prototypowego ze środowiskiem szkolnym oraz badania jakościowe przeprowadzone wspólnie przez autorki artykułu zainspirowały je do kolejnego procesu projektowego, którego wynikiem jest rozwiązanie pod nazwą SMART CONTROL opisane w niniejszym artykule.

Wspomniane badania jakościowe obejmowały szereg wywiadów pogłębionych z trzema uczniami, czterema nauczycielkami i czterema dyrektorkami szkół, przeprowadzonych w formie wideorozmowy lub spotkania na żywo. Wywiady miały charakter problemowy, oparty na empatii. Przeprowadzone były w formie otwartej, naturalnie przebiegającej rozmowy. Składały się z kilku pytań głównych dotyczących problemów, potrzeb, podjętych prób rozwiązania trudności oraz odczuć i zdania rozmówcy na dany temat, a także z pytań doprecyzowujących, które pogłębiały intrygujący temat. Pytania skierowane do uczniów dotyczyły przede wszystkim efektywności i koncentracji w trakcie lekcji oraz relacji interpersonalnych pomiędzy uczniami. Z nauczycielkami poruszano temat ich doświadczenia w nauczaniu i prowadzeniu lekcji, natomiast dyrektorki pytano o organizację zajęć oraz największe problemy zauważane wśród uczniów. W każdej rozmowie ze strony rozmówcy padło pytanie o smartfony – opisywane jako problem oraz podstawowe narzędzie uczniów służące do spędzania czasu wolnego.

Interdyscyplinarne i empatyczne podejście do problemu zaowocowało interesującym procesem projektowym, pełnym zwrotów i konfrontacji z osobami reprezentującymi różne stanowiska, powiązanymi ze środowiskiem szkolnym czy cyfrowym. Efektem kilkumiesięcznych prac jest projekt interaktywnego mebla szkolnego, podpartego scenariuszem z obszaru edukacji medialnej, który zostanie szczegółowo przedstawiony w końcowej części artykułu.

Empatia w projektowaniu

Design przestaje być dziś postrzegany jedynie przez pryzmat walorów estetycznych i użytkowości. Coraz bardziej istotne są emocje użytkowników. Piękno i użyteczność nie są jedynymi cechami przedmiotów użytkowych, coraz większe znaczenie odgrywa tu umiejętność rozumienia zachowań i wzorców społecznych.

Dotyczy to zarówno przedmiotów użytkowych, jak i architektury, architektury wnętrz, krajobrazu czy innych działań kreacyjnych. Empatia jest fundamentem, na bazie którego można zbudować wyjątkowe rozwiązania projektowe. Jak wspomina Victor Papanek, projektant powinien kierować się nią na każdym etapie tworzenia, zarówno na początku – w trakcie wstępnych rozmów z odbiorcami, użytkownikami i innymi interesariuszami o ich problemach, potrzebach i uczuciach, jak i na dalszych etapach projektowych, na których należy wykazać się zdolnością do zrozumienia emocji i zachowań potencjalnych użytkowników w momencie obcowania z produktem finalnym. W odbiorze zaprojektowanych obiektów istotna jest sfera emocjonalna odbiorcy – sposób interakcji użytkownika z przedmiotem oraz psychofizyczne właściwości produktu. Uwzględniając powyższe wartości, projektant może w zamierzony sposób wpłynąć na każdego odbiorcę¹.



Il. 3. Uczniowie wobec smartfonów, źródło: <https://www.flaticon.com>,
autorzy: <https://www.flaticon.com/authors/freepik>, modyfikacja własna.

Uczniowie wobec smartfonów

Niebezpieczeństwo związane z nierozsądnym korzystaniem ze smartfonów dotyka przede wszystkim uczniów szkół podstawowych (klasy IV–VIII) i ponadpodstawowych. Zgodnie ze skalą sugestybilności percepcyjnej (Sensory Suggestibility Test, SST) autorstwa Gheorghiu, Hodapp & Lidwig z 1975 roku² młodsze osoby charakteryzują się większą podatnością na wpływ mediów niż osoby dorosłe³. Wagę problemu podsyca fakt, że osoby te są na etapie dojrzewania – budowania wartościowych

1 D.A. Norman, *Wzornictwo i emocje. Dlaczego kochamy lub nienawidzimy rzeczy powszednie*, Warszawa 2015.

2 R. Polczyk, *Skala sugestybilności sensorycznej – narzędzie do badania podatności na sugestie*, [w:] *Wokół psychomanipulacji*, red. E. Zdankiewicz-Ściagała, T. Maruszewski, Warszawa 2003

3 B. Kozaczuk, *Wykorzystywanie wizerunku jednostki w celu intencjonalnego oddziaływania na dzieci i dorosłych*, Warszawa 2011, <https://czasopisma.ignatianum.edu.pl/eetp/article/view/855/944> [dostęp: 29.03.2022].

relacji, kształtowania światopoglądu i stylu życia. Znamienna jest również charakteryzująca tę grupę postawa buntu wobec obowiązujących zasad. Zwłaszcza zakazy są tu traktowane jako zamach na wolność osobistą, dlatego nie sprawdzają się jako metoda walki z nadużywaniem smartfonów w szkole. Z uwagi na fakt, że „przeciętny wiek rozpoczęcia regularnego korzystania z własnego telefonu komórkowego to 10 lat, a w dużych aglomeracjach miejskich 7–8 lat”, działania racjonalizujące użytkowanie smartfonów powinny być dedykowane tej właśnie grupie wiekowej. Wyniki ogólnopolskich badań przeprowadzonych wśród osób w wieku 12–19 lat informują między innymi, iż 86,6% uczniów regularnie korzysta ze smartfonów⁴, jedna trzecia nastolatków przyznaje, że jest uzależniona od mediów społecznościowych, 10% badanych jest w związku z osobą, którą zna jedynie przez internet, 20% przyznaje, że publikuje na profilu treści o sobie niezgodne z prawdą, a jedna czwarta badanych czuje się przeciążona nadmiarem informacji wypływających z internetu. Ponadto okazuje się, iż na syndrom FOMO (potrzeba ciągłego bycia online z powodu lęku przed pominięciem) cierpi około 14% polskiej młodzieży, połowa badanych odczuwa potrzebę natychmiastowej reakcji na przychodzące wiadomości i powiadomienia, a 28% odczuwa niepokój, gdy nie są na bieżąco z wiedzą o tym, co inni robią w sieci⁵.

Okazuje się, że nadmierne korzystanie z telefonów komórkowych jest najważniejszym problemem spośród wszystkich e-uzależnień. Uzyskało najwięcej wskazań wśród każdej badanej grupy: 83,4% nauczycieli oraz 65,4% uczniów, a także 55,5% rodziców⁶. Co więcej, ten problem jest najważniejszym (88,8% wskazań) spośród wielu innych problemów w życiu uczniów nie dotyczących jedynie e-uzależnień⁷. Opisywana grupa zwana jest pokoleniem *always on*, co wskazuje na ciągłe bycie online. Przyczyną takiego stanu rzeczy jest brak alternatyw spędzania czasu oraz brak wiedzy o zagrożeniach i mechanizmie działania uzależnienia. Uczniowie mają również trudności z koncentracją, co wynika między innymi z przebodźcowania, nieefektywnych metod nauczania, niewłaściwego motywowania uczniów, nieodpowiednich relacji z nauczycielami oraz fonoholizmu. Niepokojącą cechą uczniów jest również trudność w podejmowaniu i utrzymywaniu bezpośrednich relacji ze znajomymi. Oferowana przez smartfony łatwa i szybka komunikacja, w której można ukryć emocje, zastępuje rzeczywisty kontakt z rówieśnikami. Z czasem umiejętności społeczne, tak ważne w tym wieku, mogą stać się uciążliwe, a konfrontacja z drugim człowiekiem twarzą w twarz może powodować strach. Wzmocniona aktywność w mediach społecznościowych świadczy o dużym wpływie

4 Wzory korzystania ze smartfona, <https://dbamomojzasieg.pl/wp-content/uploads/2021/03/Wzory-korzystania-ze-smartfona.png> [dostęp: 29.03.2022].

5 M. Dębski, M. Bigaj, *Młodzi Cyfrowi. Nowe technologie. Relacje. Dobrostan*. https://dbamomojzasieg.pl/wp-content/uploads/2019/12/Mlodzi-Cyfrowi.-Nowe-technologie.-Relacje.-Dobrostan_książka.pdf [dostęp: 29.03.2022].

6 Najwyższa Izba Kontroli, Delegatura w Kielcach, *Informacja o wynikach kontroli. Przeciwdziałanie e-uzależnieniu dzieci i młodzieży*, Kielce 2016, <https://www.nik.gov.pl/plik/id,12563,vp,14960.pdf> [dostęp: 29.03.2022].

7 M. Dębski, *Wykres nr 37. Ważność problemów w życiu uczniów (%) – Odpowiedzi nauczycieli*, [w:] *Nalagowe korzystanie z telefonów komórkowych. Szczegółowa charakterystyka zjawiska fonoholizmu w Polsce. Raport z badań*, Gdynia 2016, s. 115, <https://www.lo11.pl/wp-content/uploads/2017/04/Nalagowe-korzystanie-z-telefonow-komorkowych.-RAPORT-Z-BADAN.pdf> [dostęp: 29.03.2022].

wzajemnego oddziaływania rówieśników i ich działań w sieci. Co piąty nastolatek, porównując się z innymi, ocenia swoje życie jako niezbyt szczęśliwe, a 20% badanych przyznaje, że publikuje treści o sobie niezgodne z prawdą, by sprostać internetowej społeczności⁸. Wyraźnym powodem do niepokoju są też dane Raportu HBSC 2020⁹, w którym analizuje się dane na temat zdrowia fizycznego, relacji społecznych i dobrego samopoczucia psychicznego 227 441 uczniów w wieku 11, 13 i 15 lat z 45 krajów Ameryki Północnej i Europy. W Polsce większość wyników jest niepokojąca. Nastolatkomie mają tu najwyższy wskaźnik negatywnego postrzegania własnego ciała, co według ekspertów jest efektem mniejszej ilości ruchu. Są również w pierwszej dziesiątce dużej intensywności korzystania z narzędzi komunikacji elektronicznej. Smartfony przyczyniają się do spadku poczucia szczęścia i zadowolenia z życia. Zgodnie z badaniami, od 2012 roku nastąpił wzrost depresji i przypadków samobójstw wśród nastolatków. Technologia mobilna przyczynia się do problemów w relacjach, uprzedmiotowienia, seksualizacji, upośledzenia dorosłości, otyłości czy wzrostu zaburzeń ADHD¹⁰.



Il. 4. Negatywne następstwa nadużywania smartfonów, źródło: <https://www.flaticon.com>,
autorzy: <https://www.flaticon.com/authors/freepik>, modyfikacja własna.

O potrzebie uczniów – samokontrola kluczem do sukcesu

Kluczową zidentyfikowaną przez projektantki potrzebą uczniów (co wynika z autorskich badań jakościowych oraz raportu *Młodzi Cyfrowi*) jest nabycie umiejętności samokontroli w zakresie używania telefonów komórkowych w środowisku szkolnym. Jej brak jest powszechnym zjawiskiem. Problem nadużywania smartfonów jest dostrzegany przez samych uczniów – 25% badanych czuje się przeciążona nadmiarem informacji wypływających z internetu. O potrzebie samokontroli świadczy również powszechny syndrom FOMO, obejmujący około 14% uczniów¹¹. Ponadto „84,2% uczniów używa smartfonów na przerwach między lekcjami”, a „33,7% uczniów przyznaje, że bardzo często korzysta z telefonu komórkowego na lekcjach do celów prywatnych”¹². Zgodnie z opinią dr. Łukasza

8 M. Dębski, M. Bigaj, *Młodzi Cyfrowi. Nowe technologie*, s. 11.

9 J. Mazur, *Jakie są polskie nastolatki? Raport HBSC 2020*, <https://imid.med.pl/pl/aktualnosci/jakie-sa-polskie-nastolatki-raport-hbsc-2020> [dostęp: 29.03.2022].

10 K. Lewestam, *Jak naprawić internet? Zombifikacja dzieci. O pladze smartfonów.*, <https://magazynpismo.pl/cykle-pisma/jak-naprawicinternet/zombie-fonoholizm-dzieci-smartfon/#> [dostęp: 29.03.2022].

11 M. Dębski, M. Bigaj, *Młodzi Cyfrowi. Nowe technologie*, s. 13.

12 *Smartfon w szkole*, <https://dbamomojzasieg.pl/wp-content/uploads/2021/03/smartfon-w-szkole.png> [dostęp: 29.03.2022].

Srokowskiego, eksperta projektu cyfrowobezpieczeni.pl i założyciela autorskich szkół Navigo, mniej więcej do 7 roku życia to rodzice kontrolują kontakt dzieci z mediami cyfrowymi. W wieku 7–11 lat obserwuje się narastanie problemu tracenia samokontroli w kontekście używania smartfonów, a od 13 roku życia dużo potrzeb społecznych zaspokajanych jest w sieci¹³. Według raportu NASK „wraz z wiekiem respondentów wzrasta długość czasu, jaki poświęcają na korzystanie z internetu, i to we wszystkich badanych lokacjach, tj. w domu, w szkole, w drodze, u znajomych, w miejscach publicznych”. Co istotne, największy odsetek odnotowano w kategoriach „szkoła” i „w drodze z domu do szkoły”¹⁴. Smartfon i telefon komórkowy są z kolei najczęstszymi urządzeniami oferującymi mobilny dostęp¹⁵. Jak podkreśla dr Srokowski, samokontrola, czyli zdolność zrezygnowania z tego, co impulsywnie chcemy zrobić teraz, na rzecz tego, co w długiej perspektywie będzie dla nas lepsze, to cecha wpływająca na sukces i poczucie szczęścia w życiu. Zgodnie z jego opinią, umiejętność hamowania natychmiastowej gratyfikacji jest szczególnie ważna w kontekście mediów cyfrowych¹⁶. Są one bowiem źródłem wielu dysfunkcji zarówno w obszarze kondycji psychofizycznej ucznia, jak również relacji społecznych¹⁷.

Niestety współczesna szkoła podstawowa w Polsce nie wspomaga uczniów w ćwiczeniu samokontroli w tym zakresie. Najczęściej stosowanym rozwiązaniem jest wprowadzanie mniej lub bardziej radykalnych regulacji określających zasady używania urządzeń mobilnych na terenie placówki. Wyraźną luką w polskich szkołach podstawowych jest „brak działań nawet w bardzo prostych, podstawowych sprawach, jak rozmowa z uczniami o tym, co robią w internecie, czy też rozmowa o sposobach reagowania w przypadku zagrożeń”¹⁸. Wyniki zawarte w raporcie polskich badań EU Kids Online z 2018 roku wyraźnie pokazują, że inicjatyw z zakresu edukacji medialnej jest ciągle zbyt mało – przynajmniej w obszarze edukacji formalnej. Dodatkowo wywiady pogłębione przeprowadzone przez projektantki z uczniami szkół podstawowych potwierdziły, że radykalne zakazy korzystania z urządzeń komórkowych, opierające się na kontroli zewnętrznej (monitoring, konfiskowanie telefonów przez nauczycieli), przynoszą odwrotny rezultat. Uzyskane obserwacje pokrywają się z opinią dr. Łukasza Srokowskiego twierdzącego, że im bardziej wzrasta kontrola z zewnątrz, tym większe ryzyko, że kontrola wewnętrzna dziecka będzie spadała. Niestety, jak pokazują powyższe dane i wnioski, w polskiej szkole brakuje narzędzi i metod do wzmacniania samokontroli uczniów w zakresie używania telefonów komórkowych. Jej brak niesie za sobą dalekosiężne negatywne skutki w obszarze

-
- 13 Ł. Srokowski, *Webinar. Dzieci w wieku 7–11 lat w cyfrowym świecie*, https://www.facebook.com/watch/live/?ref=watch_permalink&v=260943112464375 [dostęp: 29.03.2022].
- 14 NASK, *Raport z badania Nastolatki 3.0*, Warszawa 2017, s. 9, [https://docplayer.pl/57655488-Raport-z-badania-nastolatki-3-0.html](https://docplayer.pl/57655488-Raport-z-badania-nastolatki-3-0-raport-z-badania-nastolatki-3-0.html) [dostęp: 29.03.2022].
- 15 J. Pyżalski, *Polskie badanie EU Kids Online. Najważniejsze wyniki i wnioski*, Poznań 2019, s. 20, https://fundacja.orange.pl/files/user_files/EU_Kids_Online_2019_v2.pdf [dostęp: 29.03.2022].
- 16 Ł. Srokowski, *Webinar. Dzieci w wieku 7–11 lat w cyfrowym świecie*.
- 17 M. Dębski, M. Bigaj, *Młodzi Cyfrowi. Nowe technologie. Relacje. Dobrostan*, s. 17, https://dbamomojzasieg.pl/wp-content/uploads/2019/12/Mlodzi-Cyfrowi.-Nowe-technologie.-Relacje.-Dobrostan_książka.pdf [dostęp: 29.03.2022].
- 18 J. Pyżalski, *Polskie badanie EU Kids Online*, s. 50–51.

relacji społecznych, efektywności oraz kondycji psychofizycznej młodzieży szkolnej. Według ekspertów kluczowe dla zapewnienia uczniom względnego dobrostanu psychicznego jest zwrócenie ich uwagi na bezpieczeństwo korzystania z nowych technologii¹⁹ oraz ważność ich wzajemnych relacji bezpośrednich²⁰.

Nauczyciele wobec smartfonów

Określony problem dotyczy pośrednio także nauczycieli szkół podstawowych (klasy IV–VIII) i ponadpodstawowych. Ich głównym zadaniem jako organizatorów, kierowników oraz opiekunów procesu wychowania i nauczania w szkole jest przygotowanie dorastającego pokolenia do życia i pracy w społeczeństwie. Niezbędnym warunkiem jest tu odpowiedni poziom wykształcenia nauczycieli, ciągła troska o ich rozwój intelektualny, ale również wsparcie placówki szkolnej, w której pracują²¹. Zważywszy na przekrój wiekowy uczniów, których wychowują (10–19 lat), stanowią dużą siłę oddziaływania na młodych ludzi. Uczestniczą w najtrudniejszym dla nich etapie dojrzewania, który bywa problematyczny. Wymaga to od nauczycieli ciągłych starań i umiejętności tworzenia relacji z różnego typu osobowościami oraz mierzenia się z różnymi przeciwnościami. Najważniejszym problemem zauważalnym przez nauczycieli wśród uczniów jest nadmierne korzystanie z telefonów komórkowych (88,8% wskazań). „96,4% nauczycieli przyznaje, iż można się uzależnić od telefonu komórkowego”, co świadczy o dużej świadomości problemu, a „co czwarty nauczyciel (28,9%) zadeklarował znajomość więcej niż 10 osób, które można byłoby określić mianem fonoholików”²².

Do głównych skutków nadmiernego korzystania z telefonu nauczyciele zaliczają problemy z koncentracją (68,7%) oraz zaniedbywanie obowiązków szkolnych (64,4%). Do często wskazywanych skutków nauczyciele zaliczają również ogólne przemęczenie (44%), nadpobudliwość (43%) oraz pozostawanie w ciągłej gotowości do skorzystania z telefonu komórkowego (42%)²³.

23,7% badanych przyznało, że czasem zdarza im się korzystać z telefonów komórkowych w celach prywatnych podczas prowadzonych przez siebie zajęć lekcyjnych²⁴. Co więcej, „16,1% nauczycieli przyznało, że przynajmniej raz w swoim życiu była ofiarą cyberprzemocy ze strony ucznia”²⁵. Nauczyciele nie mają warunków oraz narzędzi do przekazywania wiedzy z tego obszaru²⁶. Muszą

-
- 19 M. Dębski, *Nalogowe korzystanie z telefonów komórkowych. Szczegółowa charakterystyka zjawiska fonoholizmu w Polsce. Raport z badań – skrót*, Gdynia 2017, s. 42, <https://dbamomojasieg.pl/wp-content/uploads/2016/04/Na%C5%82ogowe-korzystanie-z-telefonow-komorkowych.pdf> [dostęp: 29.03.2022].
- 20 M. Dębski, *Nalogowe korzystanie z telefonów komórkowych... – skrót*, s. 14.
- 21 D. Wiktor, *Rola nauczyciela w wychowaniu*, <https://www.profesor.pl/publikacja,4122,Artykuly,Rola-nauczyciela-wwychowaniu> [dostęp: 29.03.2022].
- 22 M. Dębski, *Nalogowe korzystanie z telefonów komórkowych... – skrót*, s. 39.
- 23 M. Dębski, *Nalogowe korzystanie z telefonów komórkowych*, s. 119.
- 24 M. Dębski, *Nalogowe korzystanie z telefonów komórkowych*, s. 116.
- 25 *Smartfon a nauczyciele*, <https://dbamomojasieg.pl/wp-content/uploads/2021/03/smartfon-a-nauczyciele.png> [dostęp: 29.03.2022].
- 26 M. Dębski, *Nalogowe korzystanie z telefonów komórkowych... – skrót*, s. 40.

podążać za zasadami restrykcyjnych regulaminów placówek edukacyjnych, które są najczęstszym rozwiązaniem, narzucającym postawy kontrolowania uczniów w kwestii używania smartfonów²⁷.

O potrzebie nauczycieli – rozwój edukacji medialnej drogą do budowania samokontroli

Kluczową zidentyfikowaną przez projektantki potrzebą nauczycieli szkół podstawowych i ponadpodstawowych jest pozyskanie kompetencji, warunków i narzędzi do przekazywania wiedzy z zakresu edukacji medialnej, zwłaszcza w obszarze budowania samokontroli uczniów odnoszącej się do używania smartfonów. „86,7% nauczycieli przyznaje, że zajęcia poświęcone problematyce fonoholizmu i uzależnienia od internetu i telefonu komórkowego powinny być prowadzone w ich szkołach”. Sami oceniają swoją wiedzę w tym zakresie na ocenę dostateczną plus²⁸.



Il. 5. Nauczyciel ocenia swoją wiedzę o edukacji medialnej na 3+, źródło: <https://www.flaticon.com>,
autorzy: <https://www.flaticon.com/authors/freepik>, modyfikacja własna.

Odgórn timer ustaloner dotyczące korzystania z telefonów komórkowych w środowisku szkolnym stawiają nauczyciela w roli sprawującego kontrolę nad uczniami nieprzestrzegającymi zasad, co często jest powodem niezadowolenia obu stron.



Il. 6. Nauczyciel dozorca, źródło: <https://www.flaticon.com>,
autorzy: <https://www.flaticon.com/authors/freepik>, modyfikacja własna.

Brakuje wiedzy i kompetencji oraz przestrzeni dla alternatywnych postaw, bazujących na konstruktywnym dialogu z uczniem oraz budowaniu samokontroli wśród uczniów. Istotnym wskaźnikiem jest

27 J. Pyżalski, *Polskie badanie EU Kids Online*, s. 49–51.

28 *Smartfon a nauczyciele*, <https://dbamomojasieg.pl/wp-content/uploads/2021/03/smartfon-a-nauczyciele.png> [dostęp: 29.03.2022].

tutaj opinia nauczycieli dotycząca stosowanych regulacji w tym temacie: zwolennicy całkowitego wprowadzenia zakazu smartfonów w szkołach stanowią 56% nauczycieli, 17,5% to zdecydowani przeciwnicy, 17,4% udziela odpowiedzi „raczej nie”, a 9,1% nie ma w tej kwestii jasno sprecyzowanego zdania²⁹. Zanedbane pozostają tutaj tak ważne kwestie, jak rozumienie celów wychowawczych i edukacyjnych, profesjonalna wiedza cyfrowa nauczycieli i ich przygotowanie do wykorzystania technologii. Niestety kwestia edukacji medialnej, podpartej profesjonalną wiedzą pedagogiczną, jest w polskim systemie edukacji szkolnej pomijana lub marginalizowana. Sfera wprowadzania technologii do szkół ogranicza się często do dbałości o infrastrukturę i jakość sprzętu. Ignorowana natomiast jest sfera społecznego wymiaru wprowadzania technologii oraz postaw i kompetencji uczestników tego procesu. Stosunkowo niewiele jest również rozwiązań pedagogicznych, które czynią z technologii skuteczne narzędzia edukacyjne. Do rzadkości należy refleksyjne łączenie tradycyjnych rozwiązań dydaktycznych z cyfrowymi³⁰, co sprawia, że jakość polskiej edukacji odbiega od standardów europejskich.

Uczniowie wobec współczesnych prób walki z problemem nadużywania smartfonów

ZAKAZANY OWOC LEPIEJ SMAKUJE



Il. 7. Zakazany owoc lepiej smakuje, źródło: <https://www.flaticon.com>,
autorzy: <https://www.flaticon.com/authors/freepik>, modyfikacja własna.

Obecnie kluczowym problemem uczniów jest brak samokontroli w zakresie używania telefonów komórkowych w środowisku szkolnym. Krótkofalowe oddziaływanie problemu przyczynia się do obniżenia koncentracji na lekcjach oraz unikania nawiązywania rzeczywistych relacji z innymi uczniami w trakcie przerw. Ponadto negatywne oddziaływanie problemu dotyka nie tylko samego użytkownika smartfona, ale również, jako tak zwany zły przykład, wpływa na pozostałych uczniów, powodując „efekt domina” w nadużywaniu telefonów komórkowych. Brak samokontroli niesie za sobą również dalekosiężne, negatywne skutki zarówno w obszarze kompetencji społecznych (takich jak gorsze relacje interpersonalne wśród uczniów, autoizolacja, atrofia więzi koleżeńskich i rodzinnych, nieumiejętność kreatywnego spędzania czasu, zaniedbywanie obowiązków szkolnych, rodzinnych,

29 M. Dębski, *Nalogowe korzystanie z telefonów komórkowych*, s. 116.

30 J. Pyżalski, *Polskie badanie EU Kids Online*, s. 43.

cyberprzemoc), jak również pod kątem kondycji psychofizycznej samego ucznia (uzależnienie od korzystania z narzędzi komunikacyjnych, słaba efektywność w nauce, niska samoocena, poczucie braku wpływu na otaczający świat, a wręcz stany lękowe charakterystyczne dla syndromu odstawienia, rozdrażnienie, zaburzenie układu nagrody, problemy z koncentracją, brak snu, kłopoty ze wzrokiem, zmiany w kręgosłupie), co potwierdzają przytaczane w artykule ogólnopolskie badania przeprowadzone wśród uczniów i nauczycieli oraz eksperyment społeczny *poz@sieciq*³¹. Niepokojący jest również fakt, podkreślany przez Adama Almera w jego książce *Uzależnienia 2.0*, że „środowisko ery cyfrowej sprzyja uzależnieniom”³².

Obecnie placówki szkolne w Polsce próbują radzić sobie z tym problemem poprzez wprowadzanie mniej lub bardziej radykalnych zasad regulujących warunki wnoszenia telefonów komórkowych i innych urządzeń elektronicznych na teren szkoły i korzystania z nich. Charakterystyczne jest, co potwierdzają obserwacje przeprowadzone przez autorki, że metody bazujące na kontroli zewnętrznej (monitoringu i całkowitym zakazie używania telefonów komórkowych) są całkowicie nieskuteczne. Jest to zgodne z powszechną od dziesięcioleci prawdą psychologiczną, iż represja, ograniczenia i sankcje zewnętrzne zazwyczaj przynoszą odwrotny skutek, a mechanizm zakazanego owocu nie działa – jeśli zabronimy dzieciom korzystania ze smartfonów, tylko je do nich zachęcimy³³. Niestety większość oferowanych współcześnie rozwiązań dedykowanych ograniczeniu czasu korzystania z urządzeń mobilnych przez dzieci bazuje na kontroli z zewnątrz. W polskich szkołach częstym zjawiskiem jest monitoring (kamery na korytarzach szkolnych) oraz dozór ze strony nauczycieli. Interesującym przykładem są pokrowce amerykańskiej firmy YONDR, wykonane z materiałów chroniących przed polem elektrostatycznym, posiadające klips zabezpieczający uniemożliwiający wyciągnięcie telefonu z pokrowca bez użycia specjalnej stacji odblokowującej³⁴. Produkt wykorzystywany w szkołach i podczas eventów nie znajduje jednak poparcia wśród wielu uczniów powołujących się na ograniczanie wolności osobistej, co pokazują między innymi wypowiedzi z filmu podsumowującego zastosowanie YONDR w San Lorenzo High School w Kalifornii³⁵. U źródła dezaktywacji telefonów za pomocą fizycznego urządzenia stoi odgórny nakaz wprowadzony przez dyrekcję szkoły. Osobami upoważnionymi do odblokowywania pokrowców nie są uczniowie, lecz nauczyciele. W Polsce są dostępne podobne rozwiązania – pokrowce blokujące sygnał GSM i GPS – ale nie mają one szerszego zastosowania w szkołach. Na podobnej zasadzie działania co w przypadku YONDR bazują również aplikacje typu Google Family Link czy Fee Parental Control. Decyzje o czasie używania telefonów przez dzieci oddawane są tu w ręce rodziców. Nie są to jednak narzędzia dedykowane środowisku

31 M. Dębski, *Nalagowe korzystanie z telefonów komórkowych... – skrót*, s. 43–56.

32 A. Alter, *Uzależnienia 2.0. Dlaczego tak trudno oprzeć się nowym technologiom?*, tłum. A. Gomola, Kraków 2018, s. 12.

33 Ł. Srokowski, *Webinar: Dzieci w wieku 7–11 lat w cyfrowym świecie*.

34 <https://www.veryondr.com/howitworks> [dostęp: 30.03.2022].

35 <https://www.youtube.com/watch?v=rcDbJwZ7G9k> [dostęp: 30.03.2022].

szkolnemu. Nie można bowiem egzekwować od uczniów zainstalowania aplikacji odcinającej zasilanie czy dostęp do internetu w smartfonie na czas zajęć szkolnych.

Najskuteczniejsze jak dotąd metody radzenia sobie z problemem nadużyć urządzeń mobilnych przez uczniów bazują na racjonalizacji i edukacji medialnej. Są bowiem placówki szkolne, inicjatywy dydaktyczne i projekty, które proponują systemowe rozwiązania pozwalające lepiej wykorzystywać narzędzia cyfrowe dla wspierania rozwoju uczniów, przy jednoczesnym zapewnieniu dzieciom bezpieczeństwa i nauczaniu ich zasad mądrego korzystania z internetu i urządzeń cyfrowych. Przykładem są projekty *Cyfrowobezpieczni*³⁶ czy *Edukacja medialna*³⁷. Wciąż jednak są to inicjatywy należące do mniejszości. Stosunkowo rzadkim zjawiskiem jest zwłaszcza refleksyjne łączenie tradycyjnych rozwiązań dydaktycznych z cyfrowymi.

Warto wspomnieć, że na rynku polskim istnieją szafki na telefon przeznaczone do obiektów szkolnych i biurowych. Nie są to jednak meble dezaktywujące urządzenia mobilne, a stworzone zostały głównie z myślą o protekcji antykradzieżowej.

Nauczyciele wobec współczesnych prób walki z nadużywaniem smartfonów

Obecnie jednym z ważniejszych problemów nauczycieli szkół podstawowych i ponadpodstawowych jest brak kompetencji, warunków i narzędzi do przekazywania wiedzy z zakresu edukacji medialnej, zwłaszcza w obszarze budowania samokontroli uczniów odnoszącej się do używania telefonów komórkowych. Skutkuje to tym, że nauczyciel wyłączony jest praktycznie ze świata cyfrowego odwiedzanego przez uczniów, stanowiącego istotny element kultury i zainteresowań młodego pokolenia. Dodatkowo odgórnie narzucane restrykcje, wprowadzone przez większość placówek edukacyjnych (w odniesieniu do używania telefonów komórkowych przez uczniów) przyzwyczajają nauczycieli do roli dozorców, kontrolujących użytkowanie smartfonów przez uczniów, co ma niekorzystny wpływ na jakość relacji między nauczycielami a uczniami. Aż 51,7% nauczycieli określa zasady dotyczące używania telefonów komórkowych w szkole, 27% z nich sprawdza, czy uczniowie mają wyłączone telefony, a 25% zabiera uczniom telefony komórkowe na jakiś czas³⁸. Negatywne następstwa braku kompetencji nauczycieli do przekazywania wiedzy z zakresu edukacji medialnej, zwłaszcza w obszarze samokontroli dotyczącej używania smartfonów przez uczniów, to: słabsza satysfakcja z pracy nauczycieli, słabsze wyniki i niska efektywność, gorsza jakość relacji pomiędzy uczniami, co ma ogólny wpływ na pogorszenie atmosfery w środowisku szkolnym.

36 <https://www.cyfrowobezpieczni.pl/> [dostęp: 30.03.2022].

37 <https://edukacjamedialna.edu.pl/lekcje/> [dostęp: 30.03.2022].

38 J. Pyżalski, *Polskie badanie EU Kids Online*, s. 50.

Obecnie, jak wskazują przytoczone powyżej badania, duża część nauczycieli radzi sobie z problemem, odwołując się do radykalnych środków, uniemożliwiających korzystanie ze smartfonów przez uczniów. Stosowanie systemu kar nie przynosi jednak dobrych rezultatów. Niektórzy stosują zakaz, inni, na co wskazują między innymi wywiady jakościowe przeprowadzone przez autorki, starają się podążać za kulturą konstruktywnego dialogu. Ci drudzy wspólnie z dziećmi ustalają reguły dotyczące używania telefonów w szkole i sami trzymają się tych reguł. Starając się być mądrymi przywódcami, tworzą kulturę wartości. Na przykład w ramach warsztatów w jednej z partnerskich szkół podstawowych wspólnie z uczniami opracowano pudełko, do którego przez pewien czas dzieci wkładały swoje telefony na czas zajęć lekcyjnych. Jak się okazuje, ciekawie poprowadzone zajęcia, często bazujące na dialogu i zainteresowaniach uczniów, mogą mieć moc motywującą.

Kwestia edukacji medialnej, podpartej profesjonalną wiedzą pedagogiczną jest niestety w polskim systemie edukacji szkolnej wciąż pomijana lub marginalizowana³⁹.

Poszukiwanie rozwiązań na polu projektowania – SMART CONTROL

Autorki zdefiniowały sedno problemu jako brak samokontroli uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych w zakresie używania smartfonów w szkole. Brak ten negatywnie wpływa na efektywność w nauce i jakość kontaktów interpersonalnych. Problem pośrednio dotyczy również nauczycieli, którzy nie mają warunków oraz narzędzi do przekazywania wiedzy z tego obszaru – jak wskazują przytoczone wcześniej badania. Jak wykazały powyższe rozważania, piętno zewnętrzne jest daremnym narzędziem w walce z nadużywaniem smartfonów.

A co by było, gdybyśmy oddali kontrolę uczniom? Projektantki wobec potrzeb uczniów stworzyły koncept rozwiązania oparty na oddaniu kontroli w ręce młodzieży. Bazując na przekonaniu, że technologie cyfrowe przyniosą korzyść tylko wtedy, kiedy będą realizowane w oparciu o dobrze skonstruowane koncepcje pedagogiczne, autorki postanowiły refleksyjnie zintegrować tradycyjne rozwiązania dydaktyczne, oparte na zasadach partnerstwa i pracy zespołowej, z urządzeniami fizycznymi oraz mediami cyfrowymi. Wartością dodaną ma być zapewnienie uczniom warunków do treningu samokontroli w zakresie używania telefonów komórkowych w środowisku szkolnym, co w dalszej perspektywie zaowocuje poczuciem wpływu na otaczający świat, lepszymi relacjami z innymi uczniami, nauczycielami, rodziną, lepszą efektywnością w nauce oraz rozwinięciem umiejętności kreatywnego spędzania czasu. Dodatkowo nauka samokontroli, przetrenowana w środowisku szkolnym, może pozostawić pozytywną inspirację do działań w środowisku poza szkołą.

Autorki założyły możliwość angażowania w użytkowanie rozwiązania nauczycieli (wykorzystywanie go do celów dydaktycznych), dając im pole do wzmacniania własnej satysfakcji zawodowej,

39 J. Pyżalski, *Polskie badanie EU Kids Online*, s. 50–51.

budowania zdrowych relacji z uczniem oraz podniesienia jakości prowadzonych zajęć i aktywności międzylekcyjnych, które będą mogły się odbywać przy całkowitym wyłączeniu urządzeń mobilnych. Wartością dodaną ma być dostarczenie nauczycielom warunków i narzędzi do przekazywania wiedzy z zakresu edukacji medialnej, zwłaszcza w obszarze budowania samokontroli uczniów odnoszącej się do używania telefonów komórkowych. Projektantki postanowiły uwzględnić integralną rolę nauczyciela jako mentora w procesie, a nie pasywnie przekazującego wiedzę. To sprawi, że inicjatywa i aktywna rola będzie przerzucana na uczniów, co może wpłynąć pozytywnie na motywację wewnętrzną⁴⁰.

Celem nadrzędnym projektu ma być nauka samokontroli w korzystaniu z telefonów komórkowych przez uczniów szkół podstawowych i ponadpodstawowych oraz stworzenie warunków do pobudzenia wewnętrznej motywacji i współpracy w tym zakresie poprzez kolektywne działanie całej klasy.

Celem pośrednim jest niwelowanie negatywnych skutków nadużywania telefonów komórkowych, takich jak obniżona efektywność czy pogorszenie bezpośrednich relacji między uczniami.

Rozwiązanie *SMART CONTROL* ma na celu wypełnienie istniejącej luki w obecnych metodach walki z problemem. Na innowację składa się rozwiązanie z zakresu designu (działające w oparciu o specjalnie do tego celu zaprojektowany scenariusz z obszaru edukacji medialnej) stymulujące motywację uczniów do odkładania smartfonów na czas pobytu w szkole, opracowane w duchu gamifikacji, projektowania behawioralnego, *mindful design* oraz *team-based learning* promowanego przez Larry'ego Michaelsona⁴¹.

Główna idea to stworzenie i zaimplementowanie w szkołach podstawowych i ponadpodstawowych modułowych szafek na smartfony z funkcją dezaktywacji urządzeń mobilnych oraz oprogramowaniem naliczającym czas dezaktywacji. Czas spoczynku smartfonów będzie przeliczany na konkretną liczbę punktów, za które uczniowie na poszczególnych etapach będą premiowani, aż do osiągnięcia ostatecznego celu ustalonego wspólnie w ramach zajęć uzupełniających i warsztatów Design Thinking.

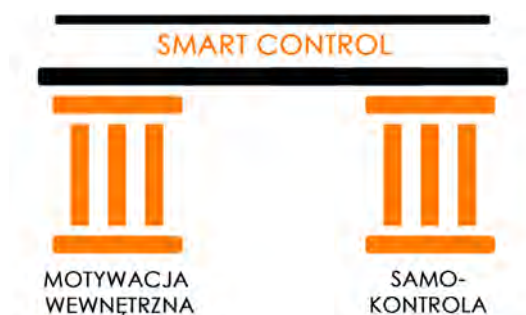
Zbadanie skuteczności *SMART CONTROL* będzie bazowało na następujących działaniach:

- Wykorzystanie oprogramowania monitorującego aktywności smartfonów w trakcie użytkowania szafek.

40 B. Tołwińska, *Motywacja dzieci do uczenia się (problemy dzieci, rola dorosłych)*, Białystok 2009, s. 202, 203.

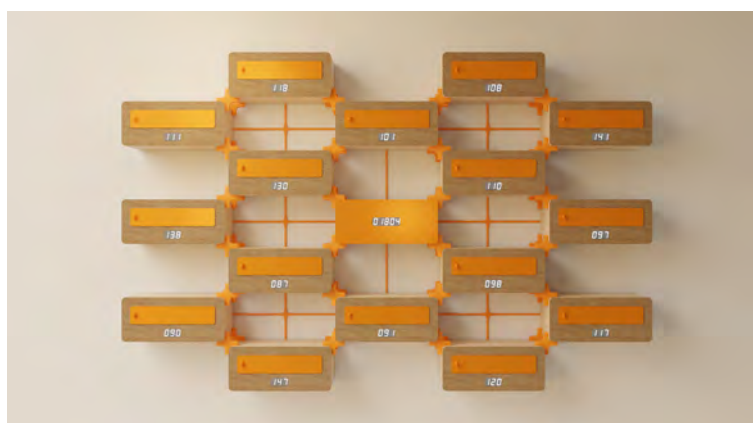
41 L. Michaelson, M. Sweet, *The Essential Elements of Team-based Learning*, https://www.researchgate.net/publication/227687640_The_essential_elements_of_team-based_learning [dostęp: 30.03.2022].

- Zastosowanie ankiety podsumowującej lub modelu analizy grywalizacji opracowanego przez badaczy z UFAL⁴².



Il. 8. Filary SMART CONTROL, projekt własny.

Skrytki na smartfony



Il. 9. SMART CONTROL – szafki na smartfony, projekt własny.

Wspomniane modułowe szafki na telefony komórkowe będą przeznaczone zarówno dla uczniów, jak i dla nauczycieli. Zgodnie z ideą będą łączyć funkcję dezaktywacji urządzeń mobilnych, oprogramowania naliczającego czas przetrzymywania telefonów w poszczególnych szafkach oraz sumowania wspólnego czasu odkładania urządzeń mobilnych. Odpowiednio zaprojektowany system łączenia poszczególnych modułów umożliwi zgrupowanie personalnych skrytek, zgodnie z liczbą osób w danej klasie. Każda skrytka blokować będzie dostęp do zewnętrznych pól elektrycznych, więc smartfon umieszczony w jej wnętrzu praktycznie nie będzie działał. Informacja o stanie spoczynku smartfona we wnętrzu mebla manifestowana będzie przez interaktywne oświetlenie o odpowiedniej barwie, zlokalizowane na froncie szafki. Zakłada się, że mechanika działania szafek opierać się będzie na systemie interaktywnym, zintegrowanym z ich fizyczną formą. Pojedynczy moduł technologiczny

42 K. Tenório, D. Dermeval, *Gamification Analytics Model for Teachers*, https://www.researchgate.net/publication/347773531_Gamification_Analytics_Model_for_Teachers [dostęp: 30.03.2022].

(dla jednej klasy) składać się będzie z miniwag, mikrokontrolerów Arduino Mini, mikrokontrolera Raspberry Pi oraz interaktywnego oświetlenia i wyświetlacza naliczającego czas spoczynku smartfona/-ów. Technologia monitorująca czas stanu odłożenia smartfonów w sposób jawny będzie informowała o progresie projektu.

Rozwiązanie projektowe *SMART CONTROL*, podążając za teorią autodeterminacji Richarda M. Ryana i Edwarda L. Deciego, ma na celu wzmacnianie samokontroli przez motywację wewnętrzną, bazującą na autonomii, kompetencji i więzi⁴³. Główne jej założenia to oddanie decyzji o odkładaniu telefonu na czas pobytu w szkole uczniom oraz budowanie motywacji wewnętrznej przez strategie gamifikacji⁴⁴ oraz *team-based learning*.



II. 10. *SMART CONTROL* – detal, szafki na smartfony, projekt własny.

Innowacyjne cechy *SMART CONTROL*

Badania przeprowadzone przez Waltera Mischela, autora książki *Test Marshmallow. O korzyściach płynących z samokontroli*, dowodzą, że samokontrola jest jednym z kluczowych narzędzi pomocnych w radzeniu sobie z problemami uzależnień, co ma pośredni wpływ na lepsze funkcjonowanie w społeczeństwie oraz lepsze poczucie własnej wartości⁴⁵. Jej brak w zakresie używania smartfonów może powodować nieodwracalne skutki, takie jak: gorsze relacje interpersonalne, cyberprzemoc, FOMO, nieumiejętność kreatywnego spędzania czasu czy wręcz uzależnienie, oraz – co za tym idzie – stany lękowe charakterystyczne dla syndromu odstawienia.

43 R.M. Ryan, E.L. Deci, *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*, https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SDT.pdf [dostęp: 30.03.2022].

44 M. Sailer, J.U. Hense, S.K. Mayr, H. Mandl, *How Gamification Motivates: An Experimental Study of the Effects of Specific Game Design Elements on Psychological Need Satisfaction*, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756321630855X> [dostęp: 30.03.2022].

45 W. Mischel, *Test Marshmallow. O korzyściach płynących z samokontroli*, Sopot 2015.

30% maluchów potrafiło
począkać 15 minut aby otrzymać drugą piankę



TEST MARSHMALLOW 1972 r., Walter Mischel

Il. 11. Test Marshmallow, źródło: <https://www.flaticon.com>,
autorzy: <https://www.flaticon.com/authors/freepik>, modyfikacja własna.

Jak wskazuje dr Łukasz Srokowski, jedną z dróg nauczania dzieci samokontroli jest dawanie im możliwości odgrywania kontroli nad korzystaniem ze świata cyfrowego. Potwierdza to również Mikołaj Marcela, który przekonuje, że można tak pokierować edukacją, by dzieci same chciały zdobywać wiedzę i by były przygotowane na wyzwania, jakie niesie przyszłość⁴⁶.

SMART CONTROL proponuje alternatywne metody rozwiązywania problemu, stawiając na wzmacnianie samokontroli przez stymulację autodeterminacji, co zgodne jest ze wspomnianym powyżej modelem motywacji wewnętrznej, stworzonym przez Ryana i Deciego, bazującym na autonomii, celu i mistrzostwie.

Metody zastosowane w innowacji opierają się na idei gamifikacji, projektowania behawioralnego, pracy zespołowej oraz przesłankach *Mindful Design*.

gamifikacja

team-based
learning

SMART CONTROL

design
behawioralny

mindful design

Il. 12. SMART CONTROL = gamifikacja + team-based learning + design behawioralny + mindful design,
projekt własny.

GAMIFIKACJA



Il. 13. Gamifikacja, źródła: <https://www.flaticon.com>,
autorzy: <https://www.flaticon.com/authors/freepik>, modyfikacja własna.

Gamifikacja

Autorki innowacyjnego mebla *SMART CONTROL* zakładają, zgadzając się z Adamem Alterem, iż takie same zasady, które zachęcają dzieci do gry na smartfonie, można wykorzystać jako motywację do nauki⁴⁷. Starają się zapewniać takie możliwości do odnoszenia małych sukcesów uczniów, które pokazują, że warto nad sobą pracować.

Model gamifikacji wykorzystywany jest głównie na polu marketingu, obecnie rzadko jest stosowany w edukacji, jako że kształcenie z wykorzystaniem metodologii gier jest stosunkowo nową dziedziną⁴⁸. Jej efektywność na tym polu opisywana jest między innymi we wspomnianej w niniejszym artykule książce Adama Altera *Uzależnienia 2.0. Dlaczego tak trudno oprzeć się nowym technologiom?*⁴⁹. Zgodnie z opinią autora, stosunkowo niewiele jest na rynku światowym fizycznych urządzeń wspomagających samokontrolę, w fazie raczkowania są też rozwiązania leczące ludzi z uzależnień od smartfonów oraz uzależnień behawioralnych. Niektóre z nich – jak na przykład opaska Pavlok⁵⁰ – działają za pomocą negatywnej reakcji zwrotnej, inne – jak urządzenie MOTI firmy Matheus⁵¹ – działają na zasadzie gratyfikacji. Są to jednak rozwiązania zbyt świeże, by móc mówić o ich skuteczności. Pewną nadzieję, czego dowodem są dobre wyniki testów przeprowadzonych w ramach użytkowania tego typu produktów, dają produkty społeczne realizowane w duchu gamifikacji. Przykładem może być zrealizowany w Sztokholmie pojemnik na szkło zamieniony w automat do gry, za sprawą którego liczba osób wrzucających butelki do właściwego pojemnika wzrosła z 2 do 100⁵². Fakt ten pozwala przypuszczać, że zaaplikowanie tego typu rozwiązań w edukacji, podparte ideami projektowania behawioralnego, może być strzałem w dziesiątkę.

47 A. Alter, *Uzależnienia 2.0.*, rozdział 12: Grywalizacja.

48 A. Stott, C. Neustaedter, *Analysis of Gamification in Education*, <http://clab.iat.sfu.ca/pubs/Stott-Gamification.pdf> [dostęp: 30.03.2022].

49 A. Alter, *Uzależnienia 2.0.*

50 <https://pavlok.com/> [dostęp: 30.03.2022].

51 <https://www.kaylamatheus.com/moti-1> [dostęp: 30.03.2022].

52 https://vimeo.com/45220023?embedded=true&source=video_title&owner=12097738 [dostęp: 30.03.2022].



Il. 14. Kampania społeczna Bottle Bank, źródło: <https://m.facebook.com/thefuntheory/>, <https://www.flaticon.com>, autorzy: <https://www.flaticon.com/authors/freepik>, modyfikacja własna.

Projektowanie behawioralne

Na podkreślenie zasługuje fakt nagradzania gestu odkładania smartfona przez uczniów oraz kształtowanie dobrych nawyków poprzez świadome oddalenie problematycznego bodźca z zasięgu wzroku i ciała odbiorcy, co zgodne jest z wytycznymi projektowania behawioralnego opisywanymi przez wspomnianego Adama Altera. Istotne jest też zastępowanie zachowań negatywnie wpływających na stan psychofizyczny innymi, zdrowymi nawykami. Jest to zgodne z wynikami badań Xianchiego Dai i Ayelet Fishbach z Uniwersytetu w Chicago dotyczącymi powstrzymywania się od korzystania z Facebooka⁵³. U grupy studentów, którym pozwolono korzystać z alternatywnych mediów społecznościowych, zauważono znacznie mniejsze tendencje do uzależniania się niż u tych, którzy takiego przyzwolenia nie mieli.

Praca zespołowa

Istotna w proponowanym rozwiązaniu innowacyjnym jest kolaboracyjność i wspólne dążenie do celu. Nauczyciel jako przykład, równorzędny uczestnik projektu, odgrywa tu rolę mentora i dobrego przewodnika. *Team-based learning* jest efektywną metodą uczenia pracy w grupie⁵⁴. Nowe badania sugerują, że dzieci mają więcej samokontroli, gdy współpracują w zespole, niż gdy pracują same. Pokazuje to chociażby słynne doświadczenie z piankami z 1972 roku Waltera Mischela przeprowadzone na Stanford University. Eksperyment miał na celu zmierzenie, jak dobrze dzieci potrafią opóźnić natychmiastową gratyfikację, aby otrzymać większe nagrody w przyszłości – jest to umiejętność, której posiadanie zwiększa pewność osiągnięcia sukcesu w późniejszym życiu⁵⁵.

53 A. Alter, *Uzależnienia 2.0*.

54 <http://www.teambasedlearning.org/> [dostęp: 30.03.2022].

55 J. Suttie, *Kids Do Better on the Marshmallow Test when They Cooperate*, https://greatergood.berkeley.edu/article/item/kids_do_better_on_the_marshmallow_test_when_they_cooperate [dostęp: 30.03.2022].

Mindful Design

Ważnym elementem projektu *SMART CONTROL* jest wreszcie działanie oparte na założeniach designu uważnego.

Mindful Design (projektowanie uważne) można zdefiniować jako podejście do projektowania i tworzenia produktów skoncentrowane na człowieku, z poszanowaniem prywatności, czasu i uwagi użytkownika, przyczyniające się do poprawy jakości ludzkiego doświadczenia. Innymi słowy, projekt czy produkt powinien przede wszystkim być świadomy, służyć użytkownikowi, szanować go oraz dostarczać odbiorcy istotnych doświadczeń⁵⁶. Zastosowanie podejścia w zaprojektowanym produkcie ma na celu zaproponowanie odbiorcom oraz użytkownikom poprawy wydajności poznawczej, samoregulacji i subiektywnego dobrostanu⁵⁷. *Mindful Design* bowiem poprzez modyfikację oczekiwanych funkcji użytkowania produktu (szafki na telefon) może być związany ze zmianą zachowań oraz poszerzać rozumienie kognitywnej świadomości społecznej.

Nowatorskie w proponowanym rozwiązaniu dedykowanym implementacji w środowisku szkolnym jest hybrydowe połączenie świata realnego i cyfrowego, a także odwrócenie standardowej relacji pomiędzy nimi (w *SMART CONTROL* bowiem to świat rzeczywisty pochłania urządzenia cyfrowe, a nie odwrotnie).

HYBRYDOWE POŁĄCZENIE



Il. 15. Hybrydowe połączenie, źródła: <https://www.flaticon.com>,
autorzy: <https://www.flaticon.com/authors/freepik>, modyfikacja własna.

SMART CONTROL może stać się pionierskim rozwiązaniem na rynku polskim i zagranicznym, promując nowe trendy w podejściu do regulowania czasu korzystania ze smartfonów przez uczniów. Dotychczasowe rozwiązania bazują na kontroli zewnętrznej, a dodatkowo na zasadzie zakazanego owocu „przytrzymują” problematyczny smartfon w bliskim kontakcie z odbiorcą (aplikacje mobilne, pokrowiec YONDR).

SMART CONTROL spełnia również warunki dostępności:

56 <https://blog.prototypr.io/mindful-design-part-1-b0f6282c455a> [dostęp: 30.03.2022].

57 M. Bosse, C. Woelfel, J. Krzywinski, *Mindful Design: Applying The Mindful Design Approach at Industrial Design Lectures*, https://www.researchgate.net/publication/331529591_mindful_design_applying_the_mindful_design_approach_at_industrial_design_lectures [dostęp: 30.03.2022].

- proponowane rozwiązanie może być w równym stopniu dedykowane reprezentantom różnych grup wiekowych;
- *SMART CONTROL* umożliwia elastyczne dostosowanie do różnych kontekstów sytuacyjnych – również pozaszkolnych, na przykład domowych czy przestrzeni biurowych.

Elastyczna forma i koncepcja plastyczna szafek są zorientowane na wyraźny przekaz i minimalistyczny design, a przede wszystkim na intuicyjną funkcjonalność. System szafek na smartfony zaprojektowany w modułowy sposób umożliwia zarówno samodzielne działanie pojedynczej skrytki, jak i zestawienie dowolnej liczby skrytek, dostosowanej do każdej liczby użytkowników. Przekłada się to na wykorzystanie rozwiązania w różnych środowiskach, nawet do samodzielnego użytku w domu. Również scenariusz edukacyjny, na którym opiera się idea *SMART CONTROL*, może być budowany na elastycznej narracji, budowanej w oparciu o cele dostosowane do charakteru placówki edukacyjnej oraz grupy odbiorców.

Zaproponowany koncept projektowy przeznaczony do publicznych szkół podstawowych i ponadpodstawowych zakłada dostosowanie funkcjonalności szafek na smartfony do osób niepełnosprawnych. Projektantki zadbały o brak barier fizycznych uniemożliwiających satysfakcjonującą interakcję osoby niepełnosprawnej z rozwiązaniem, na przykład poprzez dostosowanie wysokości mocowania szafek na ścianie do osoby poruszającej się na wózku inwalidzkim. Jest to możliwe dzięki odpowiednio zaprojektowanemu systemowi łączenia poszczególnych modułów, umożliwiającemu personalizację układu szafek na ścianie korytarza szkolnego. Dodatkowo zadbano o syntetyczny scenariusz interakcji zorientowany przede wszystkim na rozwiązanie problemu i komfort użytkowania – łatwy w obsłudze system otwierania i zamykania skrytki oraz umieszczania w niej i wyciągania z niej smartfona.

Autorki odpowiedzialnie dobrały zabiegi z obszaru nowych technologii interaktywnych, by w sposób uniwersalny (dostosowany do rozległej grupy docelowej) odpowiadały na najistotniejsze kwestie zdefiniowanego problemu. Istotna jest tu możliwość ich elastycznego dostosowania do potrzeb osób niedowidzących, poprzez zastosowanie odpowiednich pod względem wielkości i czytelności wyświetlaczy oraz czytelne interaktywne oświetlenie o odpowiednio zaakcentowanej barwie.

Praca nad innowacją objęła badania obserwacyjno-analityczne, badania przy wykorzystaniu strategii *Design Thinking* i wywiady z osobami z niepełnosprawnościami oraz z ekspertami doświadczonymi w pracy z takimi osobami w celu wypracowania odpowiedniego rozwiązania, uwzględniającego sposób interakcji użytkownika z meblem przy jednoczesnym założeniu kształtowania w odbiorcy nawyku odkładania urządzenia mobilnego. Cel nadrzędny to zniwelowanie lub wyeliminowanie problemu braku samokontroli nie tylko wśród osób całkowicie sprawnych, ale również wśród tych, które na co dzień spotykają się z wieloma barierami wynikającymi z ich fizycznych ograniczeń.

Scenariusz edukacyjny

Rozwiązanie ma służyć jako narzędzie dla odpowiednio przygotowanego scenariusza edukacyjnego, opracowanego wspólnie z nauczycielami, uczniami i rodzicami. Źródłem motywacji będą cele oparte na zainteresowaniach uczniów oraz drobne gratyfikacje prowadzące do nagrody finalnej, co zgodne jest z ideą gamifikacji. Gamifikacja w edukacji stanowi metodę motywującą uczniów do zaangażowania w proces uczenia się poprzez objęcie pewnych działań dydaktycznych systemem naśladowującym przebieg gry⁵⁸.

Metoda ta spełnia następujące warunki:

- jasne, dokładnie sprecyzowane zasady oceniania oraz informacja zwrotna do ucznia;
- uczeń musi od początku znać cele – czyli czego i w jakim czasie ma się nauczyć;
- stawianie ucznia w takiej sytuacji, aby odczuwał potrzebę samodzielnego podejmowania działań oraz nabywał umiejętności współdziałania w grupie.

Element gry zawarty w projekcie, realizowany przy wykorzystaniu mebla interaktywnego, będzie służył motywowaniu uczniów i nauczycieli do odkładania telefonów komórkowych na czas spędzany w szkole. Celem pośrednim będzie pozyskiwanie jak największej liczby punktów, których liczba będzie rosła wraz z ilością czasu, w jakim telefon będzie pozostawał w stanie spoczynku.



Il. 16. SMART CONTROL – szafki w trakcie użytkowania, projekt własny z wykorzystaniem piktogramów, źródło: <https://www.flaticon.com>, autorzy: <https://www.flaticon.com/authors/freepik>, modyfikacja własna.

Zarówno wartości punktowe dla poszczególnych sytuacji odkładania smartfonów, jak również gratyfikacja, osiągnięta po zdobyciu kolejnych progów czasowych, będą demokratycznie ustalone na warsztatach Design Thinking zorganizowanych w początkowej fazie projektu przy udziale zaangażowanych nauczycieli oraz (ewentualnie) rodziców. Nagroda może być wspólna dla całej grupy

58 J. Lee, J. Hammer, *Gamification in Education: What, How, Why Bother?*, https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother [dostęp: 30.03.2022].

lub indywidualna dla poszczególnych jej uczestników (w zależności od scenariusza, jaki powstanie w drodze demokratycznej dyskusji podczas inicjalnych warsztatów Design Thinking). Może się ona wiązać z charakterystycznym profilem danej placówki oraz z rozwijaniem alternatywnych do świata cyfrowego zainteresowań uczniów lub też objawiać się w postaci realizacji wspólnie ustalonego (z uczniami, nauczycielami, ew. rodzicami) celu charytatywnego.

Na scenariusz edukacyjny składają się:

- **Warsztaty inicjalne** wprowadzające do problemu braku samokontroli w zakresie używania telefonów komórkowych przez uczniów i nauczycieli w środowisku szkolnym, bazujące na metodologii *Design Thinking*, uzupełnione ankietą zorientowaną na zdiagnozowanie problemu przed rozpoczęciem projektu. Będzie to instruktarz objaśniający cele i zasady uczestnictwa w projekcie, służący między innymi ustaleniu celu nadrzędnego oraz wartości punktowej dla poszczególnych etapów odkładania smartfonów.
- **Pakiet 4 lub 5 lekcji** organizowanych regularnie przez cały czas trwania projektu edukacyjnego w celu wzmocnienia motywacji i uświadomienia wskazanego problemu oraz regularnych dyskusji dotyczących progresu uczestniczenia w projekcie (odczuć uczniów i ich wrażeń po przebyciu kolejnych faz abstynencji telefonicznej w środowisku szkolnym):
 - Lekcja nr 1: Problem braku samokontroli w zakresie używania telefonów komórkowych.
 - Lekcja nr 2: Zagrożenia związane z nadużywaniem smartfonów.
 - Lekcja nr 3: Fonoholizm i jego symptomy. Jak się uzależniamy?
 - Lekcja nr 4: Racjonalizowanie używania telefonów komórkowych.
 - Lekcja nr 5: Alternatywne sposoby spędzania czasu.
- **Warsztaty podsumowujące** wszystkie fazy projektu, podczas których nastąpi finalne podliczenie czasu odkładania telefonów komórkowych w trakcie jego trwania oraz przyznanie nagród/nagrody adekwatnej do liczby zdobytych punktów. Dodatkowo przeprowadzona zostanie dyskusja dotycząca doświadczeń wszystkich uczestników innowacji oraz ankieta podsumowująca, mająca na celu zmierzenie skuteczności działania innowacji w zakresie wzmocnienia samokontroli w obliczu używania smartfonów przez uczniów w środowisku szkolnym. Inspiracją mierzenia efektów projektu będzie działanie Fundacji Dbam o Mój Z@sięg w eksperymencie *poz@ sieciq*: rozmowy i ankiety przeprowadzane z odbiorcami przed przystąpieniem do projektu, w trakcie jego realizacji oraz po jego

ukończeniu. W miarę możliwości zostanie też przeprowadzona analiza za pomocą modelu grywalizacji opracowanego przez badaczy z UFAL.



Il. 17: *SMART CONTROL* w kontekście szkolnym, projekt własny z wykorzystaniem piktogramów:
źródło: <https://www.flaticon.com>, autorzy: <https://www.flaticon.com/authors/freepik>, modyfikacja własna.



Il. 18. Pozytywne skutki wdrożenia *SMART CONTROL*, źródło: <https://www.flaticon.com>,
autorzy: <https://www.flaticon.com/authors/freepik>, modyfikacja własna.

Wnioski

Reasumując, zważywszy na fakt, iż rozwój wiedzy w temacie edukacji kształtuje obecnie nowe trendy stawiające na partnerskie relacje uczniów i nauczycieli oraz konstruktywne rozwiązywanie problemów w oparciu o równoważny dialog, *SMART CONTROL* wydaje się nowatorskim i obiecującym rozwiązaniem. Dotychczasowe modele radzenia sobie z problemem bazują na kontroli zewnętrznej, a dodatkowo na zasadzie zakazanego owocu „przytrzymują” problematyczny smartfon w bliskim kontakcie z odbiorcą (aplikacje mobilne, pokrowiec YONDR).

Na siłę przekazu *SMART CONTROL* wpływ mają innowacyjne cechy rozwiązania, przyczyniające się do wzmocnienia nawyku odkładania smartfona na czas pobytu w szkole, budujące świadomość, wzmacniające relacje i usprawniające proces pozyskiwania wiedzy:

- Hybrydowość integruje fizyczną przestrzeń stanowiska pracy z przestrzenią cyfrową, tworząc zdrowy balans pomiędzy rozrywką proponowaną przez urządzenia mobilne a aktywnością związaną z nauką oraz kreatywnym spędzaniem czasu.
- Nowa funkcjonalność mebli szkolnych przewiduje przestrzeń dezaktywującą urządzenie mobilne w czasie pobytu w szkole oraz elementy grywalizacji
- Nowa perspektywa inteligentnych technologii, które zwyczajowo postrzegane są jako źródło wielu współczesnych problemów, a w tym przypadku jawią się jako zhumanizowane narzędzia, służące dotarciu do odbiorcy. Poprzez świadomie zaprojektowany, atrakcyjny scenariusz interakcji, wykorzystanie odpowiednich sensorów oraz efektów audio-wizualnych buduje więź odbiorcy z meblem, pielęgnuje jego uważność, wzmacniając świadomość problemu oraz racjonalizując użytkowanie smartfonów.
- Partnerskie podejście do ucznia i stymulowanie pracy zespołowej podnosi efektywność działania innowacji.
- Interaktywność potęguje jakość indywidualnych doświadczeń oraz wyrabia dobre nawyki wśród konsumentów.
- Możliwość weryfikacji wyników zastosowanej innowacji poprzez wykorzystanie aplikacji mobilnej zapewnia rzetelne mierzenie efektów *SMART CONTROL*.
- Zgodność ze współczesnymi trendami projektowymi – *Mindful Design* oraz projektowania behawioralnego – sprzyja upowszechnieniu rozwiązania oraz podnosi skuteczność walki z problemem braku samokontroli w użytkowaniu smartfonów.

Projektantki zakładają, że dzięki *SMART CONTROL* uczniowie będą mieli okazję przetrenować samokontrolę, co będzie inspiracją do tego typu postaw w domu rodzinnym. Rodzice będą mogli uczestniczyć w projekcie edukacyjnym realizowanym w ramach innowacji, wspierając świadome decyzje swoich dzieci, wzmacniając partnerskie postawy wobec problemu nadużywania smartfonów oraz wzmacniając konstruktywną współpracę między rodzicami, dzieckiem i nauczycielem. Możliwe, że sami zastosują podobne metody w podejściu do używania telefonów komórkowych przez siebie i ich dziecko w środowisku domowym.

Pozytywne efekty upowszechnienia *SMART CONTROL* odczuć będą też mogli dyrektorzy szkół, które tego typu innowacje będą stosowały. Proponowana innowacja zwiększy atrakcyjność i efektywność

placówek edukacyjnych, a w dalszej perspektywie może nawet podnieść ich pozycję w rankingach. Zwiększy się poczucie wspólnoty i demokratycznego dialogu pomiędzy szkołą, uczniem i rodzicem.

Dodatkowo upowszechnienie innowacji spowoduje budowanie nowych trendów w podejściu do opisanego problemu, co może znaleźć podatny grunt również w środowiskach pozaszkolnych: na przykład w przestrzeniach biurowych, co-workingowych, a nawet w domach prywatnych.

Bibliografia

- Alter A., *Uzależnienia 2.0. Dlaczego tak trudno oprzeć się nowym technologiom?*, tłum. A. Gomola, Kraków 2018.
- Bosse M., Woelfel C., Krzywinski J., *Mindful Design: Applying the Mindful Design Approach at Industrial Design Lectures*, https://www.researchgate.net/publication/331529591_mindful_design_applying_the_mindful_design_approach_at_industrial_design_lectures [dostęp: 30.03.2022].
- Dębski M., Bigaj M., *Młodzi Cyfrowi. Nowe technologie. Relacje. Dobrostan*. https://dbamomojzasieg.pl/wp-content/uploads/2019/12/Mlodzi-Cyfrowi.-Nowe-technologie.-Relacje.-Dobrostan_ksiazka.pdf [dostęp: 29.03.2022].
- Dębski M., *Nalogowe korzystanie z telefonów komórkowych. Szczegółowa charakterystyka zjawiska fonoholizmu w Polsce. Raport z badań*, Gdynia 2016, <https://www.lol1.pl/wp-content/uploads/2017/04/Nalogowe-korzystanie-z-telefonow-komorkowych.-RAPORT-Z-BADAN.pdf> [dostęp 29.03.2022].
- Dębski M., *Nalogowe korzystanie z telefonów komórkowych. Szczegółowa charakterystyka zjawiska fonoholizmu w Polsce. Raport z badań – skrót*, Gdynia 2017, <https://dbamomojzasieg.pl/wp-content/uploads/2016/04/Na%C5%82ogowe-korzystanie-z-telefonow-komorkowych.pdf> [dostęp: 29.03.2022].
- Kozaczuk B., *Wykorzystywanie wizerunku jednostki w celu intencjonalnego oddziaływania na dzieci i dorosłych*, Warszawa 2011, <https://czasopisma.ignatianum.edu.pl/eetp/article/view/855/944> [dostęp: 29.03.2022].
- Lee J., Hammer J., *Gamification in Education: What, How, Why Bother?*, https://www.researchgate.net/publication/258697764_Gamification_in_Education_What_How_Why_Bother [dostęp: 30.03.2022].
- Lewestam K., *Jak naprawić internet? Zombifikacja dzieci. O pladze smartfonów*, <https://magazynpismo.pl/cykle-pisma/jak-naprawicinternet/zombie-fonoholizm-dzieci-smartfon/#> [dostęp: 29.03.2022].
- Marcela M., *Jak nie zwariować ze swoim dzieckiem?*, <https://www.ojcowskastronamocy.pl/jak-nie-zwariowac-ze-swoim-dzieckiem-mikolaj-marcela-osm-podcast-056/> [dostęp: 30.03.2022].
- Mazur J., *Jakie są polskie nastolatki? Raport HBSC 2020*, <https://imid.med.pl/pl/aktualnosci/jakie-sa-polskie-nastolatki-raport-hbsc-2020> [dostęp: 29.03.2022].
- Michaelsen L., Sweet M., *The Essential Elements of Team-based Learning*, https://www.researchgate.net/publication/227687640_The_essential_elements_of_team-based_learning [dostęp: 30.03.2022].
- Mischel W., *Test Marshmallow. O korzyściach płynących z samokontroli*, Sopot 2015.
- NASK, *Raport z badania. Nastolatki 3.0*, Warszawa 2017, <https://docplayer.pl/57655488-Raport-z-badania-nastolatki-3-0-raport-z-badania-nastolatki-3-0.html> [dostęp: 29.03.2022].

- Najwyższa Izba Kontroli, Delegatura w Kielcach, *Informacja o wynikach kontroli. Przeciwdziałanie e-użależnieniu dzieci i młodzieży*, Kielce 2016, <https://www.nik.gov.pl/plik/id,12563,vp,14960.pdf> [dostęp: 29.03.2022].
- Norman D.A., *Wzornictwo i emocje. Dlaczego kochamy lub nienawidzimy rzeczy powszednie*, Warszawa 2015.
- Polczyk R., *Skala sugestybilności sensorycznej – narzędzie do badania podatności na sugestie*, [w:] *Wokół psychomanipulacji*, red. E. Zdankiewicz-Ścigała, T. Maruszewski, Warszawa 2003.
- Pyżalski J., *Polskie badanie EU Kids Online. Najważniejsze wyniki i wnioski*, Poznań 2019, https://fundacja.orange.pl/files/user_files/EU_Kids_Online_2019_v2.pdf [dostęp: 29.03.2022].
- Ryan R.M., Deci E.L., *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*, https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SDT.pdf [dostęp: 30.03.2022].
- Sailer M., Hense J.U., Mayr S.K., Mandl H., *How Gamification Motivates: an Experimental Study of the Effects of Specific Game Design Elements on Psychological Need Satisfaction*, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S074756321630855X> [dostęp: 30.03.2022].
- Srokowski Ł., *Webinar. Dzieci w wieku 7–11 lat w cyfrowym świecie*, https://www.facebook.com/watch/live/?ref=watch_permalink&v=260943112464375 [dostęp: 29.03.2022].
- Stott A., Neustaedter C., *Analysis of Gamification in Education*, <http://clab.iat.sfu.ca/pubs/Stott-Gamification.pdf> [dostęp: 30.03.2022].
- Suttie J., *Kids Do Better on the Marshmallow Test when They Cooperate*, https://greatergood.berkeley.edu/article/item/kids_do_better_on_the_marshmallow_test_when_they_cooperate [dostęp: 30.03.2022].
- Tenório K., Dermeval D., *Gamification Analytics Model for Teachers*, https://www.researchgate.net/publication/347773531_Gamification_Analytics_Model_for_Teacher [dostęp: 30.03.2022].
- Tołwińska B., *Motywacja dzieci do uczenia się (problemy dzieci, rola dorosłych)*, Białystok 2009.
- Wiktor D., *Rola nauczyciela w wychowaniu*, <https://www.profesor.pl/publikacja,4122,Artykuly,Rola-nauczyciela-wwychowaniu> [dostęp: 29.03.2022].

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

Artykuł recenzowany

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

Redakcja: **prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, dr Joanna Łapińska**

Opracowanie graficzne: Joanna Łapińska

Fotografia na stronie tytułowej: Aleksandra Sitek

Czasopismo „inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine” powstało dzięki dofinansowaniu w ramach projektu „Projektowanie przyszłości – program rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2008–2022”



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



dr hab. Anna Kuźmitowicz

Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

JEJ WYSOKOŚĆ DZIANINA. FASCYNACJA STRUKTURĄ. AUTORSKIE DZIAŁANIA PROJEKTOWE W KONTEKŚCIE ZASTOSOWANYCH TECHNOLOGII

Artykuł artystyczno-badawczy

Spis treści

Wstęp 132

1. Specyfika i wszechstronność dzianiny 132

1.1. Medium dziewiarskie w wystroju wnętrza 134

1.2. Zastosowanie dzianiny w obszarze sztuki włókna 135

2. Współczesne technologie dziewiarskie 138

3. Uwarunkowania technologiczno-realizacyjne w kontekście autorskich działań projektowych 140

3.1. Maszynowo-manualny system dziania w działaniach twórczych 142

3.2. Najnowsze zdobycze technologiczne – wsparcie w projektowaniu autorskich struktur 147

Zakończenie 150

Bibliografia 151

Abstrakt

Artykuł dotyczy znanej od tysiąclecia, coraz bardziej popularnej i wciąż rozwijającej się techniki wytwarzania dzianin. Na przestrzeni dziejów zaobserwować można zdumiewającą ewolucję dziewiarstwa – od rzemieślniczego, manualnego sposobu wytwarzania nieskomplikowanych wyrobów do przemysłowej, w pełni skomputeryzowanej, innowacyjnej produkcji bardzo zróżnicowanego asortymentu. Dzianina doskonale funkcjonuje w wystroju wnętrz, stosuje się ją do wyrobu różnorodnych elementów wyposażenia i dekoracji pomieszczeń mieszkalnych. Jest również z powodzeniem wykorzystywana do tworzenia rzeźb, instalacji i unikatowych obiektów artystycznych prezentowanych w muzeach i galeriach.

Dzięki postępowi techniczno-technologicznemu znacznie wzrosły możliwości produkcyjne dziewiarskiego przemysłu odzieżowego. Obecnie powszechnie użytkowane są ubiory o formach odpasowanych, a także bezszwowych. Komputerowe maszyny współpracujące z nowoczesnymi studiami projektowymi zapewniają warunki do wytwarzania skomplikowanych, przestrzennych struktur i wielobarwnych wzorów dzianych. Autorka artykułu na przykładach dwóch kolekcji ubiorów prezentuje zastosowanie wybranych splotów o specyficznych właściwościach, których odpowiednie zestawienia determinują formę i fakturę odzieży dzianej. Kolekcje powstały z zastosowaniem różnorodnych technologii dziewiarskich przy użyciu zróżnicowanych urządzeń. Potencjał strukturalny dzianiny pozwala na wykorzystywanie jej zarówno w produkcji ubiorów użytkowych, jak i w twórczych działaniach artystycznych.

Słowa kluczowe

dzianina, struktura, projektowanie, włókno, nowe technologie, rzemiosło, ubiór, wnętrza, obiekty artystyczne, odzież fasonowana, wyroby bezszwowe

Wstęp

Struktura jako istotny czynnik budowy dzianiny jest tym elementem, który odróżnia ją od tkaniny, wpływając na właściwości oraz cechy wizualne i użytkowe powstałego w wyniku wykorzystania techniki dziania materiału włókienniczego. Pozwala to na traktowanie tej materii w sposób szczególny, podkreślający jej niemal nieograniczony potencjał twórczy. Dzianina jest tworzywem wyjątkowym, o niepowtarzalnych, „rzeźbiarskich” walorach. Nerozerwalna współzależność dziewiarstwa i zastosowanej technologii sprawia, że jest to dyscyplina o specjalistycznym charakterze i ogromnym potencjale projektowo-realizacyjnym.

Istota i piękno dzianiny leży w tym, że projektant wymyśla wszystko od początku, bo tworzy splot, chwyt, grubość, wybiera kolor, decyduje się na fakturę i kształt, w tym samym czasie opracowując swoje własne wykończenia i detale¹.

Słowa znanej holenderskiej trendsetterki Li Edelkoort² doskonale ilustrują złożoność dziewiarstwa. Możliwość wpływu na tak wiele czynników, kształtujących zarówno formę, jak i strukturę oraz wzór, może przysporzyć projektantowi dzianiny trudności w ich równoczesnym opanowaniu, jednocześnie jednak zapewnia olbrzymią swobodę i autonomię projektową. Istnieje wiele różnych typów maszyn dziewiarskich, z których każda ma swoje przeznaczenie i możliwości techniczne, począwszy od prostych modeli hobbystycznych, po zaawansowane systemy komputerowe, przygotowane do tworzenia bardzo skomplikowanych strukturalnie ubiorów, w tym odzieży bezszwowej, uzupełniają one bowiem wyjątkowo bogatą ofertę branży dziewiarskiej. Twórcze zastosowanie tych technologii zdecydowanie wpływa na potencjał projektowy. Każda z metod realizacji przynosi specyficzne efekty wzornicze, których odpowiednie zrozumienie i właściwe zastosowanie skutkuje powstaniem zjawiskowych rozwiązań. Eksplorowanie rzemieślniczych sposobów wytwarzania dzianin daje możliwość kontaktu z powierzchnią. Pionierskie metody dziania przy pomocy prostych w obsłudze urządzeń są często preludium do poznania i stosowania bardziej rozwiniętych technologii. Nie należy jednak zapominać, iż technologia to nie wszystko. Potrzebny jest ktoś, kto nada temu sens i znaczenie, prezentując własne idee artystyczne czy kierując się potrzebą zachowania i rozwijania aspektów użytkowych.

1. Specyfika i wszechstronność dzianiny

Budowa dzianiny oraz wciąż rozwijające się metody jej wytwarzania, ogromny potencjał strukturalny i wzorniczy, a także właściwości bazujące na elastyczności przędzy i splotów stwarzają bardzo szerokie pole do działania dla twórców różnych specjalności. Dzianina zapewnia ogromne możliwości projektowe dla designerów tworzących w obszarze ubioru, sztuki włókna czy wystroju i wyposażenia

1 J. Sissons, *Basics, Knitwear, Fashion Design 06*, 2010, s. 65 (tłumaczenie własne).

2 Lidewij Edelkoort (ur. 1950) – jedna z najbardziej znanych w świecie trendsetterek (osób zajmujących się ewolucją trendów). Tworzy opracowania trendów, które są narzędziami używanymi przez strategów, projektantów i specjalistów w zakresie marketingu dla międzynarodowych marek, <http://www.edelkoort.com/lidewij-edelkoort/>.

wnętrz. Artyści wykorzystują medium dziania do tworzenia instalacji prezentowanych w muzeach i galeriach sztuki, przedstawiają bogactwo wizualne dzianiny i jej niezwykle właściwości strukturalne. Projektanci czerpią z walorów dzianiny, działają, wykorzystując nietypowe materiały, ciągle eksperymentują z nowymi i niekonwencjonalnymi surowcami i technologiami. Innowacyjne przedzie zawierają druty, papier i tworzywa sztuczne, dzianiny są drukowane, laminowane, gumowane, filcowane, formowane termicznie i poddawane wielu innym procesom³. Dzięki integracji elektroniki i procesów dziania powstają dzianiny, które coraz częściej są wykorzystywane jako tekstylia techniczne i medyczne oraz geotekstylia⁴. Nowe technologie oferują bardzo duże możliwości w tworzeniu nowatorskich koncepcji struktur materiałów i idei artystycznych.

Szczególną rolę dziewiarstwo odgrywa w sektorze produkcji odzieży. Dzianina, ze względu na swoją strukturę, jest materiałem niezwykle plastycznym, dzięki czemu możliwe jest kształtowanie zaprojektowanego ubioru w różnorodny sposób. Odzież wykonana z dzianiny może przyjmować kształty ciała ludzkiego lub budować przestrzeń wokół niego, przybierając rozbudowane trójwymiarowe formy. W twórczości wielu projektantów dzianina i związane z jej właściwościami możliwości kreacji stały się ważnymi elementami w procesie tworzenia ubioru. W realizacjach czołowych kreatorów mody XX wieku, począwszy od sportowej elegancji Coco Chanel⁵, artystycznych dzianin Elsy Schiaparelli⁶ i Soni Delaunay⁷, poprzez *knit dressing*⁸ Soni Rykiel⁹, kolorowe zygzyki i paski Missoni¹⁰, do

3 S. Black, *Knitwear in Fashion*, London 2002, p. 66 (tłumaczenie własne).

4 Geotekstylia – polimerowe materiały włókiennicze (tkaniny, dzianiny, włókniny, kompozyty włókiennicze) używane w budowie nawierzchni drogowych oraz budowli lądowych i wodnych; służą do drenowania (np. zbierania opadów atmosferycznych, wody podskórnej), filtracji (zatrzymywania gruntu przy zachowaniu przepływu cieczy), a także ograniczają lub zapobiegają uszkodzeniom nawierzchni lub budowli (np. wałów) pod wpływem działania cieków wodnych, poprawiają mechaniczne właściwości gruntu oraz zapobiegają wymieszaniu sąsiadujących gruntów o różnej strukturze; geotekstylia w postaci geowłóknin kładzione pod nawierzchnię drogową zwiększają trwałość drogi i komfort jazdy.

5 Coco Chanel, właśc. Gabrielle Bonheur Chanel (1883–1971) – francuska projektantka mody, od 1915 roku rewolucjonizowała damską modę, lansując ubrania o prostych sportowych fasonach oraz pozbawione ozdób krótkie suknie, stając się na sześć dziesięcioleci ikoną paryskiej haute couture.

6 Elsa Schiaparelli (1890–1973) – włoska projektantka mody. Jej debiutancka kolekcja, którą udało się jej przyciągnąć uwagę krytyków i czasopism mody, składała się w głównej mierze ze swetrów z surrealistycznymi motywami. To właśnie innowatorskie, dowcipne podejście do mody stało się znakiem rozpoznawczym projektantki i pozwoliło na zaistnienie w branży.

7 Sonia Delaunay (1885–1979) – francuska malarka i projektantka kostiumów pochodzenia żydowskiego, przedstawicielka orfizmu. Fascynowały ją kolor i barwne struktury, które stały się formą i motywem jej sztuki. Po 1914 roku ten nowy język plastyczny doprowadził do malarstwa abstrakcyjnego, którego cechą stało się percepcyjne postrzeganie życia nowoczesnego społeczeństwa. Sonia wykształciła własny styl, stosowany również przy projektowaniu ubiorów, tkanin i przedmiotów codziennego użytku.

8 Knit dressing – ubieranie się w dzianinę „od stóp do głów”.

9 Sonia Annette Rykiel (1930–2016) – francuska projektantka mody, aktorka oraz pisarka. Założycielka domu mody sygnowanego jej imieniem i nazwiskiem. Obszerne modele, dwustronne ubrania, pulowery, a nade wszystko – miłość do dzianiny wprowadziły ją na szczyty w branży mody.

10 Missoni – włoski luksusowy dom mody z siedzibą w Varese, znany z kolorowych projektów dzianin. Firma została założona przez Ottavia („Tai”) i Rositę Missoni w 1953 roku.

prekursorskich działań Rei Kawakubo¹¹ i Yohi Yamamoto¹², awangardowych dekonstrukcji Martina Margiela¹³ oraz rewolucyjnej koncepcji odzieżowego A-POC¹⁴ Isseya Miyake¹⁵ – widać, jak najlepsi projektanci wprowadzali spektakularne pomysły w dzianinowe formy ubioru. Za sprawą miękkich rzeźb Sandry Becklund¹⁶ i Johana Ku¹⁷ można dostrzec, jak cenną i niewyczerpaną bazę rozwiązań i inspiracji w projektowaniu form i powierzchni wyrobów dzianych stanowią cechy strukturalne dzianiny.

1.1. Medium dziewiarskie w wystroju wnętrz

Technika dziewiarska znajduje zastosowanie również w procesie tworzenia przez projektantów różnorodnych elementów wystroju wnętrz, takich jak lampy, dywany, meble, firany, zasłony, koce czy materiały obiciowe. Dżianina stwarza ogromne możliwości projektowe dla twórców obiektów wyposażenia wnętrz chcących uzyskać oryginalny efekt wizualny. Te użytkowe aspekty dzianiny wykorzystali członkowie studia projektowego Ariel Design, którzy stworzyli serię opraw oświetleniowych. Zaprezentowali koncepcję opartą na wykorzystaniu ręcznie wykonanego tunelu z dzianiny, na końcu którego umieszczona jest wytwarzana przemysłowo szklana kula z żarówką. Materia dziewiarska, dzięki możliwości rozciągania się we wszystkich kierunkach oraz elastyczności, doskonale sprawdza się w roli ozdobnego i praktycznego pokrowca na kulę. W wyniku zastosowania charakterystycznego ażurowego splotu lampy sprawiają wrażenie bardzo lekkich i delikatnych, a jednocześnie

- 11 Rei Kawakubo (ur. 1942) – japońska projektantka mody, swoją działalność prowadzi w Tokio i Paryżu. Jest założycielką Comme des Garçons (CDG) oraz Dover Street Market. Znana ze swoich awangardowych projektów ubrań, wpływała projektantka końca XX wieku. Posługując się dzianiną, przeprowadzała eksperymenty dotyczące formy i funkcji tworzonych przez siebie ubiorów. Wykorzystywała właściwości dzianin, tworząc conceptualne, wizjonerskie, przełamujące stereotypy kolekcje, kwestionując zachodnie ideały kształtu ciała ludzkiego i konstrukcji odzieży. Niezmiennie czarne, szare lub granatowe, „dziwne” ubrania były porośnięte dodatkowymi rękawami, zawierały kontrolowane lecące oczka i fałdy poukładane jak orgiami.
- 12 Yōji Yamamoto (ur. 1943) – japoński projektant mody, laureat francuskiej nagrody Chevalier de l'Ordre des Arts et des Lettres. Charakterystyczne dla kolekcji tworzonych przez Yamamoto są bardzo obszerne ubrania oraz dominacja jednej barwy, najczęściej czarnej. Znany jest ze stosowania multiplikacji warstw w ubiorach. Wykorzystując dzianiny w swoich kolekcjach, często tworzy przestrzeń pomiędzy odzieżą a ciałem, pozwalając „zamieszkać” użytkownikowi wewnątrz ubioru.
- 13 Martin Margiela (ur. 1957) – belgijski projektant mody. Proponował rozwiązania projektowe, których nowatorstwo polegało przede wszystkim na modyfikacjach kroju i zwróceniu uwagi na zróżnicowanie fakturalne. Były to postrzępione, krzywo pocięte, o zdecydowanie za długich rękawach i szerokich ramionach ubiory bez wykończeń. Sukienki jego autorstwa powstawały m.in. z plastikowych worków i tasiemek, a swetry uzyskiwane były z recyklingu skarpet i rękawów wcześniej istniejących ubiorów.
- 14 A-POC (A Piece of Cloth) – innowacyjny system odzieżowy stworzony przez japońskiego projektanta Isseya Miyake we współpracy z inżynierem tekstyliów Dai Fujiwarą opracowany w 1999 roku. Zastosowane struktury dziewiarskie pozwalają uzyskać okrągłe w przekroju formy, po rozcięciu których odzież staje się trójwymiarowa.
- 15 Issey Miyake (ur. 1938) – japoński projektant mody, odznaczony Orderem Kultury. Jak nikt inny łączy tradycję i awangardę, kolor, sztukę i technologię, tworząc niestandardowe ubrania. Jego dzianiny są odważnie nowatorskie, a jednocześnie wyjątkowo użytkowe. Autor innowacyjnych koncepcji Pleats Please oraz A-POC.
- 16 Sandra Becklund (ur. 1975) – projektantka mody. Jest autorką przestrzennych dziewiarskich ubiorów-rzeźb, w których efekty wynikające z zastosowania struktur są integralnie związane z formą i fakturą ubioru.
- 17 Johan Ku (ur. 1979) – jego studio projektowe powstało w 2005 roku. Ukończył studia magisterskie z zakresu mody i tekstyliów na wydziale mody w Central Saint Martins. Jego kolekcja *Emotional Sculpture* zawiera charakterystyczne rzeźbiarskie sylwetki z unikalnymi strukturami wykonane z ekstremalnie grubej dzianiny.

odpowiednio filtrują światło¹⁸. Równie interesująca jest kolekcja miękkich kolorowych lamp z dzianiny, których długie pasiaste „macki” można kształtować na wiele sposobów – wiązać w supły, wieszać na innych meblach, splatać po kilka. Ich autorka tworzy pomysłowe produkty w oparciu o archetypowe kształty oraz proste wzory pasowe. Zastosowane tu LED-owe żarówki nie nagrzewają się, a cały projekt *Lubię to. Co to jest?* udowadnia, że lampa może być miękka, przytulna i plastyczna¹⁹.

Niezwykłe właściwości splotów dziewiarskich wykorzystuje w swoich działaniach projektowych holenderski projektant Bauke Knottnerus, który jest autorem serii obiektów do wnętrz o nazwie *Phat Knit*. Są to przeskalowane dzianinowe elementy pełniące różne funkcje. Wykonane zostały z gigantycznych piankowych nici-lin, które w zależności od grubości można różnorodnie splatać i układać. Modułowy element posiada szereg możliwych zastosowań: może mieć postać gigantycznego węzła i spełniać funkcję fotela lub siedziska, może być łóżkiem albo kanapą, a w innej, mniejszej skali splotu może służyć jako dywan²⁰. Dzięki właściwościom miękkiego tworzywa, z którego powstały, oraz strukturalnym przeplotom, które nadają im formę, mamy do czynienia z użytkowymi obiektami o unikalnym charakterze. Użytkowe aspekty dzianiny wykorzystuje również holenderska artystka Christien Meindertsma, tworząc z autorsko spreparowanej naturalnej wełny owczej różne elementy wystroju wnętrz. Działając w materii dziewiarskiej, projektantka wykonała szereg dywanów i puf, których istotą jest charakterystyczna powierzchnia i właściwości, takie jak miękkość i przytulność. Dzianina stała się podstawą do zrealizowania serii krzeseł i siedzisk pod nawą *Biknit* przez znaną hiszpańską designerkę Patricię Urquiolę. Dziewiarskie elementy w postaci długich tuneli zaplecione zostały na metalowym stelażu utrzymywanym przez drewnianą podstawę. Tunele dziane „na okrągło” z przędzy wełnianej lub poliestrowej są wypełnione pianką poliuretanową. Dzięki połączeniu tych materiałów powstało wygodne siedzisko o charakterystycznej strukturze. Przeskalowany splot decyduje o powstaniu innowacyjnego, komfortowego mebla, który nadaje wnętrzu nowoczesną stylistykę. Zainteresowanie dzianinowymi strukturami projektantka wykazała również w projektach dywanów pod nazwą *Mangas rugs*. Dywany, choć wykonane metodami tkackimi, posiadają widoczne elementy świadczące o inspiracji budową splotów w dzianinie. Ich kształty przypominają formy rękawów dziewiarskich wyrobów²¹.

1.2. Zastosowanie dzianiny w obszarze sztuki włókna

Wielu artystów z obszaru sztuki włókna stosuje medium dziewiarskie do tworzenia dzieł o charakterze unikatowym. Materia dziewiarska może być kształtowana w różnorodny sposób: może przybierać rozmaite formy, tworzyć zróżnicowane wzory, układy i konstrukcje trójwymiarowe. Dzieła te mogą

18 <http://ariel-design.com/knitted.html> [dostęp: 2.06.2017].

19 <http://www.annebetphilips.blogspot.com> [dostęp: 2.06.2017].

20 <http://trendland.com/phant-knits-by-bauke-knottnerus> [dostęp: 3.06.2017].

21 <http://patriciaurquiola.com/design/mangas> [dostęp: 26.05.2017].

przybierać kształty od bardzo delikatnych, filigranowych, półprzezroczystych obiektów w skali mikro po ogromne, masywne, sprawiające wrażenie ciężkich realizacji w skali makro. W zależności od zastosowanej technologii, dzianina może być postrzegana w konwencji tradycyjnej, jak i innowacyjnej. Zwykle artyści wykorzystują ręczne metody pracy, dzięki którym proces dziania jest postrzegany jako sztuka sama w sobie. Niekiedy jednak stosują dziewiarstwo maszynowe, dzięki czemu uzyskuje się efekty ukazujące rozwiązania na wysokim, zaawansowanym poziomie technicznym. Twórcy często czerpią inspirację z wizualnych i filtrujących światło walorów dzianiny, działają, wykorzystując nietypowe surowce, ciągle eksperymentując z tradycyjnymi, jak i niekonwencjonalnymi materiałami i technologiami. Materia dziewiarska bywa podstawowym budulcem dzieł artystycznych, a niekiedy stanowi swoistą „powłokę” dla obiektów już istniejących. Nałożona dzianina powoduje zmiany w ich wyglądzie zewnętrznym, kamufluje, stanowi element zaskoczenia, a czasem dowcipu.

Barwne, rękodzielniczo spreparowane prace z obszaru sztuki włókna prezentuje amerykańska artystka Arline Fisch, demonstrując precyzję technik jubilerskich. Jej prace wykonane są z cienkich metalowych drucików. Zastosowane tworzywo w połączeniu z właściwościami dzianiny daje niepowtarzalne efekty, takie jak półprzezroczystość, usztywnienie, trójwymiarowość oraz możliwość formowania organicznych kształtów. Artystka tworzy przestrzenne formy inspirowane światem przyrody, dla których powstania technika dziewiarska jest niezastąpionym medium. Posługując się tymi samymi metodami, tworzy również dziewiarską biżuterię. Niepowtarzalne obiekty biżuteryjne powstają z połączenia elementów uzyskanych przy użyciu okrągłej maszyny dziewiarskiej, za pomocą której artystka tworzy podstawy do wykreowania przestrzennych, organicznych form naszyjników i bransolet²². Niekonwencjonalne dla dziewiarstwa tworzywo, jakim jest metalowy drucik, wykorzystuje również wielu innych artystów, przeprowadzając eksperymenty z szydełkowaniem. Xawery Wolski, Anne Mondro czy Ruth Asawa tworzą subtelne, delikatne obiekty, które będąc półprzezroczyste, w części przepuszczają światło i sprawiają wrażenie zanikania w przestrzeni. Jednocześnie instalacje te rzucają cień, który jest dodatkowym interesującym elementem wizualnym. Prace tych artystów zachwycają ulotnością, kruchością i plastycznością.

Metodami rękodzielniczymi posługuje się także Isabel Berglund – duńska artystka, która w swojej pracy często posługuje się materiałem dziewiarskim. Jej rzeźby i instalacje to monumentalne prace organizujące nową przestrzeń. W 2015 roku powstał projekt *City of stitches*, którego celem jest dostarczanie odbiorcom możliwości doświadczania formy i tekstury dzięki specjalnie wytworzonej przestrzeni i jej skali. Interaktywny obiekt zachęca do wejścia do środka i ubrania się we wmontowane w ściany ubiory²³.

22 <https://artjewelryforum.org/arline-fisch-hanging-gardens> [dostęp: 3.06.2017].

23 <http://www.isabelberglund.com> [dostęp: 25.05.2017].

Swoboda twórcza, możliwość wytwarzania w różnym kierunku, łatwe różnicowanie kolorów, szybki montaż to zalety stosowania dzianinowych struktur w postaci street artu, nazywanego również *guerilla knitting*, knifitti, dziewiarstwem partyzanckim lub miejskim. W tego rodzaju działalności, zamiast farby czy kredy, wykorzystywane są kolorowe przędze. Ideą dla tego typu twórczości jest odzyskiwanie i personalizacja sterylnych lub nieprzyjaznych miejsc publicznych. Przedstawicielką knifitti jest urodzona w Polsce Agata „Olek” Oleksiak, na stałe mieszkająca w Nowym Jorku. Tworzy rzeźby i instalacje. Artystka wykonuje kolorowe dziergane z włóczki pokrowce na elementy architektury – ławki, pomniki, znaki drogowe, samochody, latarnie. Jej prace prezentowane były w wielu galeriach i w otwartych przestrzeniach miejskich w różnych częściach świata (Stany Zjednoczone, Włochy, Turcja, Brazylia, Polska). Okryła włóczęką lokomotywę stojącą na rynku łódzkiej Manufaktury, co miało miejsce podczas obchodów Roku Tuwima w 2013 roku²⁴. Artystka na zaproszenie Instytutu Polskiego w Indiach wzięła udział w marcu 2015 roku w drugiej edycji St+art Delhi Festival organizowanego przez St+Art India Foundation. W ramach festiwalu artystka wraz z 60 ochotniczkami pokryła dzianiną noclegownię dla bezdomnych w Sarai Kale Khan w New Delhi. Pod przewodnictwem Agaty Oleksiak kobiety z Delhi dokonały transformacji budynku w obiekt sztuki. Projekt ma zwrócić uwagę na niedoceniane na co dzień prace ręczne wykonywane w domu²⁵.

Wielokolorowe struktury dziewiarskie z nylonu są również podstawą do tworzenia interaktywnych tekstylnych placów zabaw dla dzieci. Ręczne dzianie przy pomocy szydełka daje możliwość narastania dzianiny w dowolny sposób, jak również pozwala na zmianę koloru przędzy w dowolnym momencie. Rozciągliwość splotów i przędz umożliwia powstanie elastycznych trampolin z dodatkowymi ruchomymi elementami – instalacji atrakcyjnych wizualnie, o zastosowaniu użytkowym. Te charakterystyczne właściwości dzianiny wykorzystuje japońska artystka, obecnie mieszkająca w Kanadzie, Toshiko Horiuchi MacAdam. Jej konstrukcje montowane są w przestrzeniach publicznych, parkach, przedszkolach i szkołach, ale również na otwartych przestrzeniach w muzeach. Przeznaczone są dla dzieci, aby te mogły poprzez zabawę rozwijać się, podejmując ryzyko w bezpiecznym środowisku. Artystka bada, w jaki sposób ciało ludzkie współdziała z przestrzenią i materia²⁶. Z wykorzystaniem techniki dziewiarskiej powstają niesamowite wielkoformatowe rzeźby-instalacje artystki pochodzącej z Nowego Jorku – Orly Genger. Swoje obiekty tworzy z liny wspinaczkowej lub z odzyskanych na drodze recyklingu zużytych sieci rybackich poprzez zaplatanie ich przy pomocy szydła lub rąk. Z przeskalowanych pasm dzianinowej materii wykonuje różnorodne formy, przybierające często postać gigantycznych ścian, organicznych stosów lub kubistycznych bloków z wijących się lin.

24 <http://www.oleknyc.com> [dostęp: 26.05.2017].

25 <https://culture.pl/pl/wydarzenie/agata-oleksiak-szydelkuje-w-indiach> [dostęp 18.02.2022].

26 <http://www.archdaily.com> [dostęp: 25.05.2017].

2. Współczesne technologie dziewiarskie

Śledząc historyczny rozwój umiejętności wytwarzania dzianin, dostrzec można niezwykle rozwój techniki dziewiarskiej, dzięki któremu rękodzieło przeistoczyło się w nowoczesną technologię produkcyjną. Początkowo ręcznie wykonywane wyroby dziane były rzadko spotykane, były bardzo cenne i stosowano je jako uzupełnienie całości ubioru. Usprawnienia w tej dziedzinie oraz rozwój techniczny, zarówno produkcji maszyn, jak i przędzy, sprawiły, że ten materiał włókienniczy znalazł szerokie zastosowanie w odzieży i przyczynił się do znacznego powiększenia możliwości i przyspieszenia produkcji dzianin i ubiorów dzianych.

Najnowsze innowacje technologiczne stosowane w przemyśle dziewiarskim, w połączeniu z rewolucją komputerową, spowodowały, że obecnie dzianinę można znaleźć we wszystkich sektorach rynku mody: w masowej produkcji przemysłowej odzieży różnego asortymentu, od ubiorów wierzchnich i sportowych do wyrobów pończosznich, bielizny i dodatków takich jak nakrycia głowy, torby, obuwie i biżuteria. Nowatorskie rozwiązania pozwoliły na wprowadzenie lub udoskonalenie wielu sposobów dziania struktur, wzorów barwnych – technik żakardowych²⁷ i intarsyjnych²⁸ oraz form odzieży, a także technologii dziania wyrobów odpasowanych oraz bezszwowych. *Fully fashion*²⁹ to technologia wytwarzania odpasowanych kształtów odzieży, która jest obecnie jedną z szerzej stosowanych w przemyśle dziewiarskim. Fasonowanie uzyskuje się głównie za pomocą transferu oczek, dzięki czemu powstaje forma, która w innym razie byłaby osiągnięta przez ciecie. Kształtowanie może być użyte w tworzeniu zewnętrznego brzegu – poszerzenia i zawężenia formy: podkrojów pach, rękawów, ramion i dekoltów. Na skutek powtarzania czynności przenoszenia oczek wzdłuż zewnętrznej krawędzi elementu tworzona jest linia krajki – estetyczne wykończenie odzieży w pełni odpasowanej. W ten sposób wzrasta ekonomiczność produkcji, gdyż ogranicza się zużycie przędzy potrzebnej do wyprodukowania jednej sztuki odzieży. Odpady, które pozostałyby po cięciu z prostokątnego kawałka dzianiny wykonanej w metrażu, są w ten sposób eliminowane.

Na kolejnym, najwyższym poziomie w rozwoju dziewiarstwa znajdują się wyroby bezszwowe, o kształtach zaprojektowanych inżynieryjnie, o jakości nie do porównania z ciętą i zszywaną odzieżą produkowaną w okresie wcześniejszym. Już w latach 70. XX wieku zaczęto opracowywać metody zmechanizowanego dziania wyrobów tego typu. W następnych dziesięcioleciach innowacje w tej dziedzinie postępowały w szybkim tempie. Dzianie bezszwowe (ang. *knit and wear*³⁰ lub *whole*

27 Technika żakardowa – technika dziewiarska pozwalająca na uzyskanie wielokolorowego wzoru barwnego, w której wszystkie przędzie w miejscu, gdzie nie są widoczne po prawej stronie wzoru, wrabiane są po stronie lewej.

28 Intarsja – technika w dziewiarstwie pozwalająca na uzyskanie wzoru barwnego poprzez użycie jednego rodzaju przędzy w danym obszarze dziania.

29 *Fully fashion* – termin oznaczający odzież w pełni odpasowaną, o formach przeznaczonych do zszycia, ukształtowanych w procesie dziania.

30 *Knit and wear* – termin wprowadzony przez niemiecką firmę Stoll oznaczający odzież bezszwową.

*garment*³¹) polega na tworzeniu w pełni uformowanych ubiorów i jest jednym z najbardziej zaawansowanych technologicznie procesów w dziewiarstwie przemysłowym. Dzianie bezszwowe polega na wytworzeniu i połączeniu w tym samym cyklu dziania elementów składowych ubioru w jedną trójwymiarową całość. Ten bardzo skomplikowany proces jest możliwy do wykonania przy pomocy specjalistycznych maszyn wyposażonych w komputery i współpracujących ze studiami projektowymi. Urządzenia te mają praktycznie nieograniczone możliwości wzornicze. Przy ich użyciu mogą powstawać ubiory, które nie wymagają dalszego konfekcjonowania, a praca związana z ich wykończeniem jest znacznie ograniczona. Do tworzenia przestrzennych form bezszwowych wykorzystywane są maszyny typu *multi gauge*³². Takie urządzenia posiadają łoża z podwójnie gęsto usytuowanymi igłami, co sprawia, że gdy dzianina powstaje na co drugiej igle, inne igły wykorzystywane są do przekładania oczek i dziania dodatkowych warstw³³. Dzięki rozwojowi technologicznemu wspomagany komputerowo system „całościowego dziania” pozwala na wytwarzanie kompletnych sztuk dzianej odzieży, łącznie z wykończeniami i detalami typu kołnierze i kieszenie³⁴. Opracowanie technologii umożliwiającej produkowanie przemysłowo odzieży bezszwowej, wymagającej niewielkiego nakładu pracy związanego z wykończeniem dzianiny, stało się rodzajem swoistej misji dla producentów maszyn. Pierwszą elektroniczną maszyną do produkcji bezszwowych roboczych rękawic w procesie w pełni zmechanizowanym wprowadziła na rynek japońska firma Shima Seiki³⁵. Firma ta od tego czasu utrzymuje się w czołówce producentów integralnych technologii dziewiarskich. Kolejną firmą zaliczaną do liderów w produkcji płaskich maszyn dziewiarskich jest niemiecki Stoll. Oba przedsiębiorstwa stworzyły systemy wzornicze CAD/CAM, bezpośrednio związane z maszynową produkcją dziewiarską. CAD/CAM jest to grupa programów służąca do projektowania dzianin z równoczesnym programowaniem konkretnego typu maszyny dziewiarskiej³⁶. Są to rozbudowane pakiety oprogramowania opracowane przez producentów maszyn, przeznaczone do współpracy z urządzeniami ich konstrukcji. Pakiety te są najczęściej oferowane jako część wyposażenia specjalnych studiów komputerowych do projektowania i programowania maszyn danego producenta. M1 Plus jest najnowszym studium projektowym firmy Stoll, a SDS Apec 4 – firmy Shima Seiki. Elektronicznie sterowana indywidualna selekcja igieł wprowadziła ułatwienia w procesie złożonego wzorowania i kształtowania odzieży dzianej. Nastąpił również postęp techniczny zapewniający poprawę mechanizmów napędowych w maszynach dziewiarskich³⁷.

31 *Whole garment* – termin wprowadzony przez japońską firmę Shima Seiki oznaczający odzież bezszwową.

32 *Multi gauge* – termin oznaczający możliwość uzyskania dwu wielkości oczek w jednej powierzchni dzianiny dzięki podwójnie gęsto usytuowanym igłom w łożu maszyny dziewiarskiej.

33 Wiadomości uzyskane od przedstawiciela firmy Stoll GmbH&Co na Polskę.

34 S.J. Jones, *Moda. Projektowanie*, London 2005.

35 S. Black, *Knitwear in Fashion*.

36 Fogg Marnie, *Vintage Fashion Knitwear*, Carlton Books Limited, London 2010.

37 Wiadomości uzyskane od przedstawiciela firmy Stoll GmbH&Co na Polskę.

Po niemal pięciu dekadach ewolucji technologii ubiorów bezszwowych pojawiają się następne generacje urządzeń produkujących dzianiny, mające wpływ na nowe możliwości kształtowania struktury, powierzchni i formy ubioru. Maszyny z wieloma łożami igłowymi, każde z indywidualną selekcją igieł, zapewniają bogate możliwości dla powstawania i przegrupowywania poszczególnych splotów i grup splotów. Najnowsze maszyny dziewiarskie posiadają również parametry techniczne pozwalające na oddzielne sterowanie wodzikami, niezależnie od poruszającej się głowicy maszyny. Obecnie postęp technologiczny w dziewiarstwie wyprzedza zdolność do wykorzystywania go przez odbiorców. Produkcja wierzchnich wyrobów dziewiarskich wykonanych w technologii bezszwowej nadal stosowana jest niezbyt powszechnie³⁸. Ten sposób wykonania wyrobów może przynosić korzyści ekonomiczne ze względu na wyeliminowanie czynności związanych z konfekcjonowaniem odzieży. Jednakże w niektórych sytuacjach zszywanie jest nadal bardziej opłacalne niż technologia bezszwowa. Podobne efekty mogą być uzyskane w postaci elementów odpasowanych, a następnie połączonych w szyciu, co daje bardzo podobny efekt wizualny.

Aktualnie programowanie wyrobów w technologii całościowego dziania jest bardzo trudnym zadaniem nawet dla wyspecjalizowanych programistów. Wymaga dużo czasu i zaangażowania. Wydłużony czasowo proces wytwarzania odzieży, wynikający z ciągłego przekładania oczek, nieodzownego w tej technologii, oraz dość częste generowanie błędów w dzianinie sprawiają, że producenci niezbyt chętnie produkują wyroby bezszwowe. Stosują natomiast tego rodzaju urządzenia do wytwarzania dość skomplikowanych form i struktur przestrzennych – niekoniecznie w ubiorach bezszwowych. Doskonalsze, skomputeryzowane maszyny dziewiarskie oraz druga generacja włókien syntetycznych przyczyniły się do podniesienia poziomu projektowania odzieży dzianej. Elektroniczna selekcja igieł i komputerowe sterowanie procesem produkcyjnym pozwalają uzyskiwać wyroby o bardzo wysokim poziomie techniczno-projektowym. Kluczowym osiągnięciem w obecnie stosowanych procesach tworzenia dzianiny jest nie tylko możliwość opracowania kształtu brzegów części odzieży, ale także wewnętrznego kształtowania przestrzennego dzianiny, tworzenia otworów, nadrobień, struktur wielowarstwowych i innych trójwymiarowych efektów.

3. Uwarunkowania technologiczno-realizacyjne w kontekście autorskich działań projektowych

Na swej drodze artystyczno-projektowej wykorzystuję wiedzę teoretyczną i praktyczną z obu pracowni projektowych, w których studiowałam³⁹, łącząc działania związane z projektowaniem ubioru z pracą twórczą w dziedzinie sztuki włókna. Wspólnym mianownikiem tych moich działań jest technika dziewiarska, której wszechstronność daje szerokie spektrum możliwości kreacji.

38 M. Fogg, *Vintage Fashion Knitwear*, London 2010.

39 W 2001 roku ukończyłam studia w Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi.

Technika ta pozwala mi z jednej strony na projektowanie form odzieżowych podporządkowanych zasadom użytkowości, skierowanych do określonego odbiorcy, produkowanych na skalę masową, z drugiej zaś umożliwia uzyskanie efektów unikatowych, o charakterze artystycznym. W mojej działalności kieruje mną potrzeba przedstawienia wielu możliwości, jakie daje technika dziewiarska. Nie sposób zaprzeczać utylitarnej funkcji dzianiny, wręcz przeciwnie, w wielu moich realizacjach z zakresu projektowania ubiorów dla przemysłu wręcz ją podkreślam. Zwracam jednak przy tym uwagę na jej możliwość funkcjonowania jako materii o olbrzymim potencjale twórczym, nośnika wartości artystycznych. Dzianina jest dla mnie tworzywem wyjątkowym, o niepowtarzalnych cechach budowy, co pozwala na traktowanie jej w sposób szczególny, podkreślając przy tym jej potencjał zarówno w znaczeniu użytkowym, jak i w sferze idei artystycznej.

Należę do grupy twórców, którzy w swych działaniach projektowo-artystycznych bazują na wykorzystywaniu właściwości materii dzianiny. Opanowanie metod realizacyjnych, doskonalenie umiejętności i poszerzanie wiedzy, wynikających z zastosowanych technik i technologii dziania, to dla mnie podstawa określająca w dużej mierze zakres mojej kreacji. Jednakże nie sama technika jest istotą moich działań projektowych. Niezwykle ważne jest dla mnie zgłębianie tajemnic warsztatowych w taki sposób, by wyznaczać nowe możliwości realizacyjne i ukazywać potencjał tkwiący w dziewiarstwie. Odkrywanie związków, jakie zachodzą pomiędzy materią, strukturą, formą i sposobem aranżowania ubioru w przestrzeni oraz relacje tych elementów z ciałem, które determinuje ostateczny kształt powstałych prac, to zagadnienia dla mnie kluczowe. Przez wszystkie moje prace przemawia fascynacja strukturą. Wokół struktury skoncentrowane są działania prowadzące do odkrywania różnorodności form, jakie może przybierać dzianina. Różnorodność ta uwarunkowana jest wieloma czynnikami. Wpływ na efekt ma zarówno zastosowany splot, użyta technika, specyfika maszyny, na której powstała, jak i dobór surowca.

Moją dotychczasową drogę twórczą, zarówno w zakresie projektowania ubioru, jak i działań unikatowych, postrzegam jako proces wielowątkowy, w którym wiele czynników ma na siebie wpływ i tworzy wielowymiarowy układ mogący rozwijać się w kilku przestrzeniach projektowych. Po ukończeniu studiów przez wiele lat zatrudniona byłam w przemyśle odzieżowym na stanowisku projektantki ubioru. Praca ta pozwoliła mi na poznanie reguł rządzących rynkiem mody, na poznanie i zrozumienie zasad, którym podlega projektowanie w firmach konfekcyjnych. Umożliwiła mi zdobycie praktycznej wiedzy zawodowej, jak i zrozumienie złożoności problematyki modowej. Równoległe z pracą zawodową kontynuowałam aktywność twórczą, realizując prace artystyczne w dziedzinie sztuki włókna w technice dziewiarskiej. W centrum uwagi znajdowało się wyeksponowanie

miękkości i plastyczności materii przy jednoczesnym zobrazowaniu pewnych treści tematycznych powiązanych z własną, często intuicyjną ich interpretacją⁴⁰.

Wśród artystów liczni są zarówno tacy, którzy tworzą tkaninę artystyczną, jak i tacy, którzy jedynie posługują się tkaniną do swoich realizacji⁴¹.

To słowa znanego artysty, profesora Włodzimierza Cygana⁴². Odnoszą się do dziedziny tkaniny artystycznej. Myślę, że w odniesieniu do dzianiny można dokonać podobnego podziału. Są projektanci, którzy wykorzystują w swych działaniach tworzywo dziewiarskie, nie zagłębiając się w jego istotę, mając na uwadze inne cele. Znajdziemy jednak i takich, którzy – jak Issey Miyake, Sandra Becklund, Johan Ku, Mark Fast⁴³ czy Julien Macdonald⁴⁴ – poprzez swoje spektakularne projekty pokazują ogromne zrozumienie i poszanowanie dla struktury dzianiny i czerpią pomysły z jej różnorodności. W autorski sposób wykorzystują i podkreślają istotę splotów i bogactwo rozwiązań wzorniczych specyficznych dla dzianiny, zaznaczając nadrzędną ich rolę w prezentowanych modelach. Tego rodzaju przemyslenia i doświadczenia kierują także moim sposobem postrzegania dzianinowego medium.

3.1. Maszynowo-manualny system dziania w działaniach twórczych⁴⁵

W 2018 roku powstała moja autorska kolekcja *Hybrydy*, która odzwierciedla moje refleksje na temat przenikania się dziedzin projektowych i artystycznych, wpływających na powstawanie nowych obszarów działań, których zakresy nakładają się na siebie. Jest wyrazem emocji towarzyszących mi w trakcie pracy nad tym projektem. Ubiory ewoluują od form odzieżowych do obiektów o charakterze wizyjnym. Manipulacja proporcjami, kształtami, fakturami powierzchni, wynikającymi z wewnętrznej budowy dzianiny, spowodowała utworzenie zróżnicowanych przestrzennie konfiguracji strukturalnych. Bezpośrednie nawiązania do tematyki odnoszącej się do wieloaspektowego wykorzystania techniki dziewiarskiej i chęć wyrażenia zamysłu artystycznego osadzonego w konkretnej technologii, w oparciu o eksperymenty z użytymi surowcami, to główne założenia projektowe kolekcji

40 Rozdział 3. *Uwarunkowania technologiczno-realizacyjne w kontekście autorskich działań projektowych* do tego miejsca stanowi fragment *Autoreferatu Anny Kuźmitowicz (załącznik nr 1 do wniosku o przeprowadzenie postępowania habilitacyjnego)*, https://www.asp.lodz.pl/images/dzialalnosc-naukowa/stopnie-tytuly/postepowanie-habilitacyjne/kuzmitowicz-anna/191029-autoreferat-pl_e39f8.pdf [dostęp: 22.04.2022].

41 W. Cygan, *Integracja sztuki i nauki w dobie sztucznej inteligencji*, „Powidoki”, 4 (2020), s. 183.

42 Włodzimierz Cygan (ur. 1953) – polski artysta (główny obszar działalności – tkanina artystyczna), pedagog, profesor Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku oraz Akademii Sztuk Pięknych w Łodzi. Głównym obszarem jego zainteresowań jest tkanina artystyczna, w której koncentruje się na śledzeniu możliwości uzyskiwania środków artystycznego wyrazu w niekonwencjonalnych układach osnowy oraz szczególnych relacjach tkaniny i światła. Prace artysty prezentowane były na licznych wystawach w kraju i za granicą.

43 Mark Fast – światowej sławy projektant luksusowych wyrobów dziewiarskich. Studiował w Central Saint Martins i tam ukończył studia licencjackie. Dzianinowe elementy odzieży wykonuje przy pomocy manualnych maszyn dziewiarskich, co umożliwia mu eksperymentowanie i tworzenie autorskich ażurowych splotów-sieci.

44 Julien Macdonald (ur. 1971) – walijski projektant mody, w 2001 roku został uznany Brytyjskim Projektantem Mody Roku, projekty w stylu glamour są jego znakiem rozpoznawczym, działa w dzianinie, tworząc sensualne luksusowe ubiory.

45 Rozdział ten stanowi fragment *Autoreferatu Anny Kuźmitowicz (załącznik nr 1 do wniosku o przeprowadzenie postępowania habilitacyjnego)*, https://www.asp.lodz.pl/images/dzialalnosc-naukowa/stopnie-tytuly/postepowanie-habilitacyjne/kuzmitowicz-anna/191029-autoreferat-pl_e39f8.pdf [dostęp: 22.04.2022].

Hybrydy. W wyniku tych działań powstał autorski ubiór-obiekt, będący hybrydą łączącą modę, rzeźbę, architekturę i rzemiosło artystyczne, przez co granice między tymi dziedzinami się zacierają. Użyta technika to hybrydowe dzianie z wątkiem, które spaja metodę dziewiarską z tkacką. Kolekcja stanowi wyraz poszukiwań nowatorskich rozwiązań dotyczących ukazywania współzależności między użytymi materiałami i sposobem ich zastosowania w procesie dziania oraz wpływu tych elementów na formę ubioru. Wcześniejsze doświadczenia skłoniły mnie do wnikliwego przyjrzenia się samej materii dzianiny, podstawie wszystkich jej właściwości – wewnętrznej konstrukcji, która pozwala na wyeksponowanie techniki dziewiarskiej jako niezwykle kreacyjnego, wielowymiarowego medium.

Poszukuję nowych środków plastycznego wyrazu, eksperymentuję z tworzywem, „wsluchuję się” w naturalną budowę dzianiny, a jednocześnie poprzez stosowany budulec świadomie ją zmieniam i kształtuję. Na bazie tradycyjnych technologii rozwijam własne autorskie projekty, wzbogacam, poszerzam zakres stosowanych materiałów, które w znaczny sposób warunkują ich specyficzne ukształtowanie. Kolekcja *Hybrydy* składa się z dwóch części. W pierwszej eksponuję możliwości powstawania ubiorów o różnych układach przestrzennych z wykorzystaniem w przewadze standardowych przędz. Stosowane surowce i sploty dziewiarskie determinują kształty i faktury ubiorów, dają możliwość tworzenia trójwymiarowych aranżacji w oparciu o formy wywodzące się z układów wertykalnych i horyzontalnych – rzędków i kolumnienek – elementów leżących u podstaw budowy materii dziewiarskiej. Dają możliwość komponowania form odzieżowych, które wykraczają w przestrzeń, tworzą wewnętrzny obszar pomiędzy ciałem człowieka a ubiorem, odważnie poszerzają teren przynależny użytkownikowi. Budują napięcia poprzez zestawienia form działających zdecydowanymi liniami o wyraźnych kierunkach w układach zrytmizowanych z formami zaokrąglonymi, obłymi, wycinkami koła. Tworzywo budujące ubiór, zgodnie z moją intencją, zachowuje się różnorodnie: częściowo odstaje, częściowo poddaje się sile ciężenia i miękko opada, uzależnione od ruchu użytkownika zyskuje nowe wartości oraz możliwości kreowania zmiennych układów kompozycyjnych. Pierwsza część kolekcji prezentuje proces poszukiwań i eksperymentów, podczas gdy druga – stanowi efekt konsekwentnego rozwoju koncepcji artystycznej. W drugiej części kolekcji w większej mierze kładę nacisk na zastosowanie autorsko dzianych struktur z udziałem różnorodnych surowców. Te elementy, które w części pierwszej są jedynie dodatkiem, w kolejnym etapie stają się podstawą moich działań. Zastosowanie w procesie tworzenia zróżnicowanych materiałów oraz technik dziania z wątkiem pozwala na uzyskanie spektakularnie działających form, faktur, układów przestrzennych, w których partie lekkie, prześwitujące, przeplatają się z ciężkimi i masywnymi, z kolei te wywodzące się z geometrii łączą się z tymi organicznymi. Obserwując je w powiększeniu, można dostrzec wewnętrzny, misternie skonstruowany świat. Pierwszoplanową rolę odgrywa zróżnicowanie materiału włókienniczego, który stosuję do tworzenia autorskich koncepcji dzianin. Sięgam do podstaw, do elementarnych zasad budowy materii dziewiarskiej. Ten sam splot wykonany z innego rodzaju przędzy może dawać inne wrażenia wizualne i posiadać inne właściwości determinujące funkcję

użytkowania. W efekcie dzianina w moich projektach po części przybiera cechy przędzy, z których jest wykonana, i jest bardzo zróżnicowana, na przykład lekka, miękko układająca się, ciężka, sprężysta, sztywna, połyskliwa i metaliczna, matowa, półprzezroczysta lub skonsolidowana i zwarta.

Jako projektantka ubioru dzianego podejmuję decyzje na wielu etapach powstawania realizacji: od wskazania budulca dzianiny do doboru sposobu ułożenia przędzy poprzez sploty i techniki dziania. Dzięki możliwościom kontroli nad tak wieloma czynnikami na wszystkich etapach realizacji projektu mam wpływ na ostateczną, szeroko rozumianą strukturę odzieży. Podzielam opinię projektantki ubioru Sandry Becklund, która o możliwościach wynikających z pracy w technice dziewiarskiej wypowiada się następująco:

To jest wolność tworzenia własnego materiału podczas pracy. Dla mnie jest to wyzwanie absolutne⁴⁶.

Jean Merrill mówi:

Dziwiarz musi myśleć trójwymiarowo za pomocą jednej nitki⁴⁷.

Dokonując wyboru surowców, sposobu ich ułożenia w realizowanym elemencie dzianiny, jego wielkości, a w końcowym etapie także formy sylwetek, poruszałam się pomiędzy kreacją artystyczną a wymogami warsztatowymi, łącząc własną wizję projektową z wieloma technicznymi uwarunkowaniami.

W kolekcji *Hybrydy* wykorzystuję różnorodne surowce: przędzie typowo dziewiarskie – standardowe o prostej budowie, przędzie bawełniane, akryl z domieszką poliamidu, jak i szerokie spektrum materiałów niekonwencjonalnych, które nie stanowią klasycznego budulca w dziewiarstwie, o różnych parametrach technicznych: surowców typu monofilament poliamidowy, gumki w oplocie, sznurki bawełniane i poliestrowe czy tasiemki. Aby możliwe było użycie tych nietypowych surowców, celowo zastosowałam niestandardowy sposób realizacji, jakim jest dzianie z wątkiem. Metoda jest znana od wielu lat, ale nie jest zbyt powszechnie stosowana. Przeważnie używa się techniki dziania z wątkiem, aby móc uzyskać wzmocnioną powierzchnię, nie tak elastyczną jak dzianina bez wątku. To w pewnym sensie połączenie techniki dziewiarskiej i techniki tkackiej. W przypadku moich działań stosuję tę technikę w celu zwiększenia możliwości użycia zróżnicowanych materiałów wyjściowych, a to w sposób bezpośredni przyczynia się do poszerzenia zakresu możliwości kreacji artystycznej. Jako watek wykorzystuję surowce, które ze względu na brak rozciągliwości nie mogą być użyte w dzianiu przy użyciu maszyn dziewiarskich, lub też takie, których elastyczność jest tak duża, że powodowała by zaciskanie się przędzy na igłach maszyny i uniemożliwiałaby dalszą pracę. W niektórych przypadkach na efekt ma wpływ nierównomierność kurczenia się przędzy, szczególnie elastycznych gumek w oplocie. W pewnej mierze są one w stanie same kształtować fakturę powierzchni i ułożenie przestrzenne dzianiny i ubioru. Jest to zauważalne zwłaszcza po zdjęciu elementów dzianych z maszyny,

46 J. Sissons, *Basics, Knitwear, Fashion Design* 06, s. 9.

47 J. Merrill, G. DeMeyere, K. Ben-Horin, *The Sweater. A History*, Atglen 2017, s. 184.

gdy są poddawane relaksacji – procesowi uzyskania naturalnych, niewymuszonych rozciągnięciem na maszynie rozmiarów i objętości. Widoczne jest wtedy niemal ich „poruszanie się” i „życie” polegające na własnym formowaniu, powstawaniu miejsc z nierównomiernie rozproszonymi pętelkami na powierzchni. Różnorodność stosowanych materiałów-przędz użytych jako wątek powoduje nawarstwienia, zgrubienia oraz zmianę układu obszarów silniejszego lub słabszego konsolidowania się materii dziewiarskiej, co z kolei ma wpływ na przestrzenność wykonanych elementów, a ostatecznie – na specyficzną fakturę i formę całości ubioru. W zależności od doboru i ułożenia surowców oraz wydzielenia igieł w łożu maszyny dziewiarskiej różnicują powierzchnię dzianiny, rozmieszczam zmiennie kompozycje o zrytmizowanych układach pasowych. W większości modeli stosuję również partie powierzchni dzianin, w których używam jako przędzy podstawowej monofilamentu poliamidowego typu żyłka włókiennicza. Ten zabieg powoduje utworzenie półprzezroczystych powierzchni, w których wprowadzony wątek jest widoczny w postaci układów linii. Jest to zauważalne szczególnie w modelach, gdzie pasma wątku zastosowane w elementach ubioru zestawionych w przestrzenną konstrukcję tworzą nakładające się na siebie „rysunki” zbudowane z misternych „kresek” o zmiennych kierunkach, przebiegach, grubościach i walorach. Ukazują czasem to, co we wnętrzu ubioru – ciało użytkownika, a czasem zakrywają je w gmatwaniu ulotnej tkanki dziewiarskiej.

Istotnymi elementami wizualnymi wynikającymi z zastosowanej techniki są również wystające na brzegach realizowanych elementów dzianin zakończenia wątku. Za każdym razem ręcznie docinany i przekładany wątek może być różnorodnie formowany. W moich realizacjach czasem spływa luźno i w postaci długich pasm, opadając, tworzy dalsze układy przestrzenne, a czasem przycięty krócej, widoczny jest w postaci charakterystycznych sterczących końcówek. Celowo eksponuję to zjawisko. Generuje ono nowe efekty wizualne, zwiększając ekspresję wyrazu całości ubioru. Nie są to elementy „sztucznie” dodane, lecz wynikają bezpośrednio ze stosowanej techniki, są integralnie związane z procesem dziania.

Przestrzeń jest bardzo ważnym czynnikiem w wielu moich realizacjach. W odniesieniu do odzieży można mówić o przestrzeni jako obszarze, który dany ubiór jest w stanie w sobie zawrzeć. Należy również zdawać sobie sprawę, że ostateczny kształt odzieży jest determinowany przez znajdujące się w nim ciało ludzkie. Ubiór dziany jest szczególnym przykładem tej zależności – dzianina dzięki swej strukturze łatwo dostosowuje swoją formę do kształtu użytkownika, natomiast bez wewnętrznego wsparcia opada, poddając się sile grawitacji. Wielu projektantów odzieży zadaje sobie pytanie, w jaki sposób dwuwymiarową płaszczyznę materiału należy dopasować do trójwymiarowego kształtu ludzkiego ciała. W przypadku dzianiny, za sprawą jej elastyczności, istnieje możliwość dostosowania wyrobów do użytkownika bez skomplikowanych cięć konstrukcyjnych i zaszewek. Z wielu obserwacji i doświadczeń w pracy nad kolekcją wynika, że zachowanie się form w przestrzeni zdecydowanie uzależnione jest od parametrów materiału wyjściowego, rodzaju splotu, jak też wielkości elementów

dzianiny. Projektując i realizując modele ubiorów, przykładam dużą wagę do uchwycenia i podkreślenia ich przestrzenności. Nie opinam, nie zniewalam, nie kształtuję ciała, lecz przeciwnie – daję swobodę, pozwalam, by ubiór układał się i formował naturalnie, by żył własnym wewnętrznym życiem. Celebрую japońskie *ma* – istotny element odbierania przestrzeni mającej swój własny kształt i układ. Aby ten efekt wyeksponować, stosuję obszerne formy ubioru, kładę nacisk na umiejętne użycie odpowiednich materiałów i surowców włókienniczych.

Ruch człowieka prowokuje przemieszczanie się całej formy odzieżowej, jest powodem zmienności i przesunięć partii dzianiny względem siebie. Przestrzenność zewnętrzna oraz wewnętrzna, uwidocznioma przez półprzezroczystość powierzchni i formy ubioru, sprawia wrażenie istnienia innych obszarów, do których obserwator uzyskuje możliwość dostępu. Zmienność ukształtowania bryły ubioru jest ściśle powiązana z zastosowanymi surowcami, wynika z jego organicznej budowy i w znacznym stopniu dynamizuje jego przestrzenność. Pojęcie „architektura tekstyliów” autorstwa profesora Janusza Szoslanda dobrze ujmuje opisywane zagadnienie. Trójwymiarowe, „architektoniczne” konstrukcje dzianinowe tworzę często przez nawarstwianie, zrytmizowanie i powielanie, wykorzystując ich naturalną układalność w poszczególnych sylwetkach. Obierając ciało ludzkie za główny punkt odniesienia, pracuję z dzianiną, wykonując poszczególne panele, następnie pomnażam je i dołączam do innych, dopóki nie staną się przemyślaną i akceptowalną całością. Cenię pracę z materiałem dziewiarską poprzez upinanie jej na manekinie – tak powstały wszystkie realizacje w kolekcji *Hybrydy*. Nowe możliwości wynikające z bezpośredniego kontaktu z materiałem wykorzystuję do tworzenia różnorodnych aranżacji przestrzennych elementów ubioru, zdając sobie sprawę z faktu, iż nie udało by się ich uzyskać podczas projektowania bez namacalnego kontaktu. Dopiero obserwacja uzyskanych efektów i zastanowienie się nad nimi prowadzi do dalszych rozwiązań. Nie zawsze zrealizowana praca jest efektem, jaki zamierzałam osiągnąć, i często bywa tak, że wielokrotnie ją zmieniałam w trakcie jej powstawania. Podążam za tym, co podpowiadają mi sama dzianina i intuicja. Kieruję się często „szeptami”, jakie wynikają ze realizowanych elementów, uzyskuję następne rozwiązania będące kontynuacją tych istniejących. Staram się dostrzegać potencjał nawet w małej próbce dzianiny, poszukując jej nowego zastosowania.

Respektując wewnętrzną budowę dzianiny i wynikające z niej poziomy i pionowy poszczególnych rzędów i kolumnienek, konstrukcje wszystkich zrealizowanych ubiorów wpisują się w formy prostokątów. W pracy nad kolekcją starałam się zachować pewien ład kompozycyjny, dlatego forma każdego z prezentowanych modeli ubioru została zbudowana na zasadzie wyjścia od prostego kształtu początkowego – bez cięć konstrukcyjnych. Wybór takiej ogólnej zasady budowy kolekcji ma na celu zwrócenie szczególnej uwagi na bogactwo faktury powierzchni oraz formy ubioru. Starałam się uzyskać odpowiednią kompozycję odzieży, manipulując zestawieniami splotów w dzianinie, nie zmieniając liczby oczek w jej szerokości. Zastosowanie prostych form konstrukcyjnych daje możliwość

skoncentrowania się na zmianach wizualnych, jakie następują na skutek zastosowania różnorodności surowców i splotów budujących daną powierzchnię.

O działaniu koloru pisze Katarzyna Kobro:

Wprowadzając kolor do bryły, rozbijamy ją. Kolor dematerializuje bryłę [...]. Kolor w zetknięciu z przestrzenią odbija na nią wpływ swej energii⁴⁸.

Od początku pracy nad kolekcją postawiłam na świadome ograniczenie koloru, aby móc w pełni wyeksponować interesujące mnie zróżnicowanie formy i faktury. Rezygnacja z intensywnie działającego koloru pomaga wydobyć najistotniejsze dla mnie walory dzianiny. Aby energia koloru nie rywalizowała z fakturą dzianin, postawiłam na biel, która podkreśla jednolitość realizacji i daje możliwość zwrócenia uwagi na struktury odzieży.

Wszystkie modele w kolekcji wykonałam własnoręcznie przy użyciu szydełek płaskich saneczkowych – maszyn sterowanych manualnie z grupową selekcją igieł, wykorzystując maszynowo-ręczne metody wytwarzania ubiorów. Urządzenia te pozwalają na tworzenie dzianiny w sposób eksperymentalny, swobodne dobieranie przędz w trakcie dziania, użycie niestandardowych materiałów włókienniczych o różnym składzie surowcowym, o różnej grubości, gramaturze i specyfice. Dzięki wykorzystaniu tego typu maszyn możliwe jest wstrzymanie pracy w każdym momencie i ingerencja w trakcie powstawania dzianiny. Możliwe jest również stosowanie metody dziania z wątkiem, która w kolekcji *Hybrydy* jest zabiegiem istotnym, dającym duże możliwości różnicowania działań projektowo-realizacyjnych. Te rzemieślnicze sposoby tworzenia dzianin uważam za bardzo cenne i twórcze, szczególnie korzystne dla celów dydaktycznych.

3.2. Najnowsze zdobycze technologiczne – wsparcie w projektowaniu autorskich struktur

Dziewiarstwo, ze względu na swą współzależność od zastosowanej technologii, jest dziedziną, w której zrozumienie zasad wewnętrznej budowy dzianiny jest kluczowe, a zdobycie wiedzy i opanowanie umiejętności z obszaru technicznego daje możliwości kreatywnego wykorzystania ich w procesie projektowym. Postęp techniczny w przemyśle dziewiarskim umożliwił olbrzymie usprawnienia nie tylko w produkcji, ale również w aspekcie projektowania. Dzięki realizowanym na uczelni programom badawczym udało się kupić najnowszej generacji dziewiarską maszynę elektroniczną, co wpłynęło na znaczne unowocześnienie i przyspieszenie realizacji dzianin, a część wieloetapowego procesu opracowywania powierzchni i form odzieży przeniosła się do specjalistycznego studia projektowego. Studia tego typu są połączeniem oprogramowań graficznych oraz specyficznych współczynników technicznych stosowanych w dziewiarstwie. Ułatwienia polegają na sposobności posługiwania się

48 K. Kobro, W. Strzemiński, *Kompozycja przestrzeni. Obliczanie rytmu czasoprzestrzennego*, Łódź 1931 („Biblioteka „a.r.”, t. 2), s. 93.

narzędziami, podobnie jak w programach graficznych: rysowania, kopiowania, powielania, raportowania, pobierania lub wymiany koloru, struktury itd. Od innych parametrów uzależnione są procesy związane z prędkością, ścisłością, przesuwami łoż igłowych, siłą obciążu dzianiny, ustalaniem raportów itp. Umiejętne wykorzystanie software'u⁴⁹ zapewnia olbrzymie udogodnienia – i w programowaniu maszyn, i w realizacji dzianin poprzez zoptymalizowanie tych procesów. Korzyści płyną z możliwości użycia licznych, wbudowanych, gotowych do zastosowania, automatycznych rozwiązań dziewiarskich – modułów do pobrania z bazy danych. Aby móc prawidłowo stosować poszczególne moduły zgodnie z ich funkcją, dostępne są praktyczne opisy zapewniające pomoc. Większość modułów można dowolnie ze sobą łączyć, budując nowe zestawienia. Duża różnorodność predefiniowanych gotowych elementów, które można edytować i dostosować do indywidualnych potrzeb projektowych, daje możliwości tworzenia bardziej skomplikowanych rozwiązań. Pomocne są również różne widoki – okna, w których programista-projektant może zobaczyć widok na symbolach, symulację widoku rzeczywistego dzianiny oraz widok techniczny. Te zróżnicowane udogodnienia pomagają na przykład w ocenie projektowanej powierzchni i ewentualnej poprawie programu; sprawdzeniu, czy każdy proponowany wzór może zostać zrealizowany bezbłędnie; czy też w kalkulacji czasu dziania i zużycia przędzy. Duże unowocześnienia pojawiły się w opracowywaniu wzorów barwnych. Często skomplikowane, wielokolorowe i wieloelementowe układy wzornicze można zaimplementować do programu, nie tracąc czasu i energii na ich przygotowanie. Cały szereg narzędzi jest już ustawiony automatycznie, ale aby tworzyć autorskie rozwiązania, często potrzebna jest indywidualna specyfikacja. Realizacja dzianin również jest zmodernizowana, przebiega przy pomocy urządzenia wyposażonego w oddzielny komputer, współpracującego ze studiem projektowym, i jest całkowicie zmechanizowana.

Dzięki maszynowym procesom tworzenia dzianiny i ubioru dzianego przy użyciu maszyn sterowanych elektronicznie z indywidualną selekcją igieł produkcja dzianiny uległa znacznemu usprawnieniu. Skróceniu uległ czas poświęcany na wykonanie sampli próbnych, potrzebnych do wyliczeń i oceny powierzchni, znacznie przyspieszył proces wytworzenia ubioru. Przez zastosowanie tego typu maszyn możliwe jest zestawianie obok siebie powierzchni mocno zróżnicowanych strukturalnie, działających przestrzennie. Tak zaawansowane technologicznie procesy stwarzają warunki do nowatorskiego projektowania i są ogromnie pomocne na wielu etapach procesu projektowo-realizacyjnego. Możliwość swobodnego zestawienia elementów wzorowania daje bardzo zróżnicowane efekty wizualne uzyskane przez zastosowanie wielu rodzajów splotów i technik dziania (bardzo często w połączeniu). Efekty te to na przykład struktury ściągaczowe, reliefowe, ażurowe, żakardowe,

49

Software – oprogramowanie (ang. *software*) – całość informacji w postaci zestawu instrukcji, zaimplementowanych interfejsów i zintegrowanych danych przeznaczonych dla komputera do realizacji wyznaczonych celów. Celem oprogramowania jest przetwarzanie danych w określonym przez twórcę zakresie.

intensywnie, wielowarstwowe, trójwymiarowe konstrukcje 3D, przestrzenne nadrobienia, fasonowane formy ubiorów oraz odzież bezszwowa⁵⁰.

Przy użyciu tego rodzaju maszyny dziewiarskiej powstaje kolekcja *Popit*, w której zawarta jest moja wypowiedź na temat złożonych relacji pomiędzy strukturą a formą w ubiorze dzianym, eksponująca eksperymentalne podejście do koloru, faktury i surowców, w szczególności podkreślająca taktylne właściwości dzianin.

Punktem wyjściowym do zaprojektowania kolekcji było powstanie autorskich powierzchni fakturalnych, których koncepcja oparta jest na podobieństwie do zabawek sensorycznych. Specyficzne przestrzenne struktury i kontrastowo zestawione kolory emanują energią, stymulując zmysły wzroku i dotyku. Dobór zróżnicowanych surowców dopełnia haptyczne właściwości poszczególnych powierzchni⁵¹.

Formy ubiorów podporządkowuję strukturom, eksponując bogactwo zestawień układów wzorniczych, tworzę zróżnicowane kombinacje wizualne, których ponadgabarytowe rozmiary podkreślają ich unikatowy charakter. Dzianina jest z natury przyjemna w dotyku, zachęca do kontaktu organoleptycznego.

Przestrzenne tekstury są szczególnie atrakcyjne wizualnie i dotykowo. Efekty intensywnie działających faktur wypunktowane są poprzez kolor i komplementarnie je uwypuklają. Pomarańcze, róże, amaranty, zielenie i czerwienie wraz z przezroczystością żyłki włókienniczej tworzą zestawienia barwne oparte na kontrastach i dynamizują ubiory. Energia koloru wpływa pozytywnie, przyciągając uwagę widza. Powierzchnie w kolekcji *Popit* uzyskuję poprzez zastosowanie kilku zróżnicowanych sposobów dziania miejscowego wraz z nadbudowaniem partii dzianiny. Przykładem tego typu działań są stożkowate wypukłości tworzące pasowo ułożone fale – splot niezwykle plastyczny i rzeźbiarsko przestrzenny. Ciekawe efekty przynoszą różnobarwne uwypuklenia w postaci pasm i punktów, dziane przędzą na transparentnym tle. Powodują dodatkowe uprzestrzennienie oraz wrażenie przenikania się różnych warstw. Inne propozycje to eksperymentalne tworzenie odcinkowych nadrobień w dzianinie będących wycinkami splotu rypsowego. Multiplikacja tych elementów przyczynia się do zmasowania i podkreślenia wrażenia bycia otoczonym przez dzianinowe struktury. Opracowanie ich przy pomocy specjalistycznego studia projektowego wpłynęło na swobodne powielanie, korektę, skalowanie i ustawianie w odpowiednich sekwencjach, przy jednoczesnym ustaleniu efektu barwnego. Te uwarunkowania pozwalają na dodatkowe eksperymenty i znacznie zwiększają szybkość, z jaką można realizować pomysły. We wszystkich ubiorach bardzo istotnym elementem scalającym kolekcję są rytmy i powtórzenia. Zapanowanie nad nimi i właściwa ich organizacja możliwe są zarówno w momencie programowania wzorów, jak i w czasie realizacji przy użyciu maszyny dziewiarskiej. Liczby raportów mogą być korygowane na bieżąco w trakcie dziania elementów. Rytmizacja

50 https://www.stoll.com/fileadmin/user_upload/pdfs/Brochures_english/M1plus_15_gb.pdf [dostęp: 10.02.2022].

51 Autorski opis kolekcji, <https://cmwl.pl/public/aktualnosci/popit-prezentacja-kolekcji-mody,260> [dostęp: 22.04.2022].

przejawia się także przez stosowanie splotów z wydzieleniem igieł dających efekt plisowania. Horyzontalne i wertykalne podziały zarówno w strukturze, jak i w kolorze podkreślają dynamizm i energię odzieży. Obszerne formy ubiorów stosuję często w celu zaakcentowania ich naturalnej układalności i swobodnego zachowania się na sylwetce. Tym razem wykorzystuję standardowe przędze dziewiar-skie, a zamysł projektowy opieram na zróżnicowaniu przestrzennych struktur uwyrażnionych po-przez kolor. Ich haptyczne właściwości eksponowane przez nagromadzenie różnorodnych uwypu-klan angażują zmysł dotyku, stymulując sensorycznie.

Zakończenie

Przedstawione działania są skoncentrowane na koncepcji zwiększania wachlarza możliwości projektowych w ubio-rze dzianym i ukazywania złożonych relacji pomiędzy designem a sztuką. Większość tych działań, dokonujących się na styku świata artystycznego i użytkowego, można przenieść w uniwersalną przestrzeń projektową i stosować w ubiorach dużo bardziej funkcjonalnych. Przeprowadzone eksperymenty dają również olbrzymie możliwości za-stosowania w dydaktyce, ukazują potencjał dziewiarstwa i poszerzają bazę rozwiązań projektowo-realizacyjnych⁵².

Możliwość nauki przez obserwowanie i doświadczanie procesu dziania jest olbrzymią pomocą w zro-zumieniu zasad związanych z technologią oraz autorskiego transponowania ich na język projektowa-nia. Zaprezentowane przykłady stanowią jedynie wycinek szerokiego wachlarza możliwości uzyski-wania bardzo zróżnicowanych efektów wizualnych za pomocą medium dzianiny. Struktura dzianiny sprawia, że poprzez jej twórcze zastosowanie projektanci mogą uzyskiwać o wiele więcej, niż tylko naśladować tkaninę.

Proces dziania pozwala projektantowi na całkowitą kontrolę nad rodzajem materiału, który chce wykonać. Przę-dza, surowiec, kolor, wzór i splot to podstawowe elementy powstałej struktury dzianiny, która sama w sobie za-pewnia nieskończone możliwości inspiracji projektowych⁵³.

Nowe rozwiązania technologiczne stają się coraz bardziej dostępne i dostosowane do nowatorskich pomysłów, a projektanci coraz częściej wykorzystują technologię dziania w swoich kolekcjach. Współczesne możliwości sprawiają, że kreatorzy mody są zafascynowani tą techniką, jej potencjałem i wszechstronnością, a postęp technologiczny zmienił dziewiarstwo z domowej dyscypliny rzemieśl-niczej w najbardziej innowacyjny i ekscytujący nośnik włókienniczy. W przyszłości z pewnością bardzo wysoka, pod pewnymi względami królewska, pozycja dzianiny wśród tekstyliów pozostanie niezachwiana.

52 Fragment *Autoreferatu Anny Kuźmitowicz (załącznik nr 1 do wniosku o przeprowadzenie postępowania habilitacyjnego)*, https://www.asp.lodz.pl/images/dzialalnosc-naukowa/stopnie-tytulow/postepowanie-habilitacyjne/kuzmitowicz-anna/191029-autoreferat-pl_e39f8.pdf [dostęp: 22.04.2022].

53 F. Spurling, *Designing Knitted Textiles*, London, 2021.

Bibliografia

Cygan W., *Integracja sztuki i nauki w dobie sztucznej inteligencji*, „Powidoki”, 4 (2020), s. 180–189.

Black S., *Knitwear in Fashion*, London 2000.

Fogg M., *Vintage Fashion Knitwear*, London 2010.

Kuźmitowicz A., *Autoreferat (załącznik nr 1 do wniosku o przeprowadzenie postępowania habilitacyjnego)*,
https://www.asp.lodz.pl/images/dzialalnosc-naukowa/stopnie-tytuly/postepowanie-habilitacyjne/kuzmitowicz-anna/191029-autoreferat-pl_e39f8.pdf [dostęp: 22.04.2022].

[http:// www.isabelberglund.com](http://www.isabelberglund.com).

[http:// www.oleknyc.com](http://www.oleknyc.com).

<http://ariel-design.com/knitted.html>.

<http://patriciaurquiola.com/design/mangas>.

<http://trendland.com/phat-knits-by-bauke-knottnerus>.

<http://www.annebetphilips.blogspot.com>.

<http://www.archdaily.com>.

<https://artjewelryforum.org/arline-fisch-hanging-gardens>.

<https://culture.pl/pl/wydarzenie/agata-oleksiak-szydelkuje-w-indiach>.

https://www.stoll.com/fileadmin/user_upload/pdfs/Brochures_english/M1plus_15_gb.pdf.

Jones S.J., *Moda. Projektowanie*, London 2005.

Kobro K., Strzeмиński W., *Kompozycja przestrzeni. Obliczanie rytmu czasoprzestrzennego*, Łódź 1931
(„Biblioteka „a.r.”, t. 2).

Merrill J., DeMeyere G., Ben-Horin K., *The Sweater. A History*, Atglen 2017.

Sissons J., *Basics, Knitwear, Fashion Design 06*, 2010.

TOM 3 (2022), NR 1

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

Artykuł recenzowany

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

Redakcja: **prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, dr Joanna Łapińska**

Opracowanie graficzne: Joanna Łapińska

Czasopismo „inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine” powstało dzięki dofinansowaniu w ramach projektu „Projektowanie przyszłości – program rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2008–2022”



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



mgr Bożena Błażewicz

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

MIKROPRZESTRZENIE. TAJEMNICZE OGRODY ROD

Artykuł przeglądowy

Spis treści

Brama ROD 155

Prywatny raj na państwowych gruntach 156

Koliste ogrody w Naerum 157

Angielskie „francuskie” ogródki 158

Marie Antoinette na działce 159

ROD – przestrzeń eksterytorialna 160

Autorska wystawa w plenerze 161

Bibliografia 164

Abstrakt

Artykuł jest formą krótkiego spaceru po działkach ROD. Opisuje fenomen funkcjonowania ogrodu działkowego, traktuje go jako specyficzną odmianę przestrzeni intymnej, jednej z bliższych człowiekowi, miejsce zaspokajania jego różnych potrzeb. Za jedną z tych potrzeb artykuł przyjmuje ludzką chęć tworzenia, budowania, anektowania przestrzeni według własnych reguł i zasad. Ogród działkowy jako miejsce znajdujące się poza oficjalną strefą miasta, z dala od normalnego codziennego życia, stwarza możliwość kreowania przez jego użytkownika nowej własnej rzeczywistości przestrzennej, nieograniczonej żadnymi barierami. Brama ROD staje się miejscem „przejścia” do innej rzeczywistości, pozwala zapomnieć o codziennych problemach i przenieść się w inny, oswojony wymiar.

Słowa kluczowe

przestrzeń, prywatność, współdzielenie, humanizacja, ucieczka, dystans, miasto, wspólnota, mikroprzestrzenie

[Mary wsunęła rączki pod liście i poczęła je rozsuwać, rozgarniać na bok. Gęsto wiszący bluszcz tworzył jakby luźną, powiewną zasłonę, jakkolwiek niektóre gałęzie pięły się na drzewo i żelazo. Serce dziewczynki poczęło bić jak młotem, a ręce drżeć ze szczęścia i podniecenia. A gil śpiewał i ćwierkał dalej, a główkę przechylał, jakby i on równie czuł się podniecony. Cóż to było, co Mary poczuła pod ręką – kwadratowe, żelazne, z otworem do klucza w środku? [...]. Słońce rzucało bogate snopy blasków na ten zamknięty w murach światek, a wysokie, błękitne niebios sklepienie wydawało się świetniejsze i cudniejsze jeszcze nad tym dziwnym zakątkiem Misselthwaite. Gil sfrunął z gałęzi i przeskakiwał za Mary z krzewów na krzewy, ćwierkał i miał strasznie zaaferowaną minę, jakby jej chciał coś pokazywać. Wszystko dokoła dziwne było i ciszy pełne i zdawało się, że Mary jest setki mil oddalona od wszystkiego, co żyje, a jednakże nie czuła się wcale osamotniona w tej chwili¹.

Brama ROD

Działkowe ogrody zajmują szczególne miejsce w moim osobistym zbiorze zjawisk „szczególnych” i ciekawostek związanych z użytkowaną przestrzenią. Kiedy przekraczam bramę ROD, prawie zawsze towarzyszy mi uczucie zdumienia i poczucie, że znalazłam się w zupełnie innym świecie. To przestrzeń odrealniona, funkcjonująca równolegle ze światem pozostawionym poza wysoką bramą. To świat w miniaturze, podzielony wąskimi uliczkami mającymi własne nazwy, z numerami przytwierdzonymi na ścianach mikrodomków. Ten świat rządzi się własnymi prawami, wewnętrznym kodeksem towarzyskim i odmienną od reszty świata estetyką. To właśnie ta estetyka ujęła mnie najbardziej, początkowo wzbudzając przerażenie, później akceptację, aż wreszcie zainteresowanie i chęć zgłębienia jej źródeł.

Stanąwszy na nogi, obejrzałem się naokoło i wyznać muszę, że nigdy nie miał tak pięknego widoku. Cała okolica miała wygląd ogrodu, a pola, które zajmowały przeważnie po czterdzieści stóp kwadratowych, wyglądały jak grządki kwiatów. Niektóre z tych pól przeplatane były lasami; największe z drzew zdawały się mieć około siedmiu stóp wysokości. Z lewej strony spostrzegłem stolicę państwa, wielkie mającą podobieństwo do miasta malowanego na dekoracjach teatralnych².

Przechodząc przez zewnętrzną bramę ogrodu, rzeczywiście można poczuć się jak Guliwer w krainie Liliputów. Wąskie alejki, niskie żywopłoty i ogrodzenia, małe bramki i wreszcie działkowe domki udające małe wille, nierzadko dwupiętrowe, z balkonem, tarasem, podcieniami. Wszystko w skali mikro, pomniejszone do odpowiednich rozmiarów mieszczących się w wytycznych ujętych w regulaminie ogrodu. Domki zanurzone są w bujnej zieleni obficie polewanej wodą przez oddanych swoim ogrodom działkowców. Ogródki oddzielone od siebie przeważnie prostą granicą kryją w swoich wnętrzach osobiste światy wykreowane przez swoich użytkowników. Są to przestrzenie zbudowane z ich zmaterializowanych pragnień i marzeń, stworzone, aby choć przez chwilę pobyc w realnym centrum własnej wyobraźni. A wyobraźnia na działkach bywa nieograniczona. Wśród wielobarwnych kwiatów pyszną się mauretańskie pałace, obok czają się leśne kryjówki, tyrolskie chatki, budzą podziw przechodniów plenerowe wystawy gumowej rzeźby reprezentowanej często przez zastygłe w eleganckiej pozie łabędzie, wyczarowane z malowanych połyskliwą białą emalią opon. Czuje oko

1 F.H. Burnett. *Tajemniczy ogród*, Warszawa 1917, s. 28–29.

2 J. Swift, *Podróże Guliwera*, Gdańsk 2000, s. 15.

zwiedzającego wyłowić może czasem mały staw z żywymi czerwonymi rybkami, zakątek w stylu meksykańskiego rancho, drewniane studnie, domki ukryte w konarach owocowych drzew. Pomiędzy nimi przechadzają się tajemnicze postaci w kolorowych ogrodniczkach polewające obficie wodą soczystą zielen i chowając się pod szerokimi rondami kapeluszy, celebrują szczęśliwe chwile wyrwane codziennemu życiu.

Architektura self made jest nie tylko wyrazem konieczności zaspokajania potrzeb przy ograniczonych możliwościach ekonomicznych, ale również wyrazem dążenia do autoekspresji indywidualnych oczekiwań i wizji szczęścia, dobrobytu, osobowej oraz kulturowej tożsamości³.

Prywatny raj na państwowych gruntach

Warto przypomnieć, że tak często z wyższością i przymrużeniem oka traktowani „działkowcy” nie są domeną tylko polskiego społeczeństwa. Państwowy Związek Działkowców należy do Międzynarodowego Biura Ogrodów Działkowych i Rodzinnych, które zrzesza poszczególne związki narodowe z 15 państw: Austrii, Belgii, Czech, Danii, Finlandii, Francji, Holandii, Luksemburga, Norwegii, RFN, Słowacji, Szwajcarii, Szwecji, Wielkiej Brytanii i Polski. Biuro International du Coin de Terre et des Jardins Familiaux z siedzibą w Luksemburgu reprezentuje od 1926 roku 3 mln europejskich ogrodników działkowych, dbając o zachowanie społeczno-kulturowych i gospodarczych funkcji ogrodów miejskich. Biuro to jest w stałej łączności z Radą Europy i działa na rzecz rozwoju ruchu działkowego w Unii Europejskiej. W samym Paryżu istnieje około 6 tys. ogrodów działkowych, a w Niemczech odnotowano prawie milion „działek”. Najbardziej docenianą rolę ogródków działkowych jest ich udział w proekologicznym programie rozwoju poszczególnych krajów. Ogrody tworzą w aglomeracjach miejskich zielone wyspy, wpływają na obniżenie temperatury, dają schronienie dzikim zwierzętom i owadom. Ponadto wpływają na integrację lokalnego społeczeństwa, umożliwiają zachowanie dobrej życiowej formy osobom starszym, wpływają korzystnie na wewnętrzne relacje rodzinne.

Rozmieszczenie ogrodów w przestrzeni współczesnego miasta ma także wyraźny wpływ na jego stan sanitarny. Ogrody wspomagają układ ekologiczny miasta, jako część systemu zieleni miejskiej, redukując zanieczyszczenia atmosfery i hałas. Regulują wilgotność i temperaturę powietrza, wpływając na tworzenie korzystnego mikroklimatu terenów zurbanizowanych⁴.

Ogrody działkowe odpowiadają również na chętnie propagowane w ostatnich latach postulaty Jana Gehla, według którego miasto powinno być miejscem dla ludzi, ich prawidłowego rozwoju, przestrzenią najbliższą człowiekowi, miejscem zaspokajania różnych potrzeb. Duński urbanista wskazuje na wyraźny podział aktywności podejmowanej przez ludzi poza domem na trzy podstawowe kategorie. Według Gehla każda z nich wymaga zupełnie innego otoczenia, innego zagospodarowania

3 A. Bańka, *Architektura psychologicznej przestrzeni życia. Behawioralne podstawy projektowania*, Poznań 2016, s. 12.

4 P. Lewandowski, *Proces urbanizacji miast w Polsce a rodzinne ogrody działkowe*, „Przegląd Budowlany”, 9 (2019), s. 85.

przestrzeni miejskiej. Aktywność opcjonalna i społeczna w największym stopniu zależą od otaczającej przestrzeni⁵. Aby wyjść z domu i podjąć jakiegokolwiek działanie, ludzie muszą mieć wyraźny pretekst, czuć się w swoim otoczeniu komfortowo. Ogrody działkowe wpisują się więc w ideę miasta dla ludzi.

Ogrody działkowe wkomponowane w budownictwo mieszkaniowe, usługowe i przemysłowe tworzą wraz z nimi jeden wspólny organizm miejski. Wypełniają pustkę przestrzenną, wpływają korzystnie na fizjonomię miasta. Dbłość użytkowników o swe działki sprawia, że dawne nieużytki, wysypiska śmieci, tereny niezagospodarowane przekształcone zostały w barwne miejsca tętniące życiem. Użytkownicy wprowadzają ciekawe rozwiązania architektoniczne, wyrażające się często w oryginalnych kształtach i formach altan⁶.



Il. 1. Prawdopodobnie w niemieckich ogrodach znajduje się około 25 mln krasnali,
<https://www.tagesspiegel.de/berlin/kleingaerten-als-bauland-weniger-gaerten-fuer-einzelne-mehr-flaeche-fuer-alle/26020012.html> [dostęp: 28.02.2022].

Koliste ogrody w Naerum

Jednym z najciekawiej zaprojektowanych ogrodów działkowych Europy jest ogród znajdujący się w dzielnicy Kopenhagi Naerum. Zaprojektował go w 1948 roku duński architekt krajobrazu Søren Carl Theodor Marius Sørensen uważany za jednego z najlepszych specjalistów w swej dziedzinie w XX wieku. Jest to zespół owalnych ogródków o wymiarach około 15 × 25 m, otoczonych równo przycinanymi żywopłotami, tworzących spójną całość. Pomiędzy ogródkami można przechadzać się, korzystając z wyznaczonych ścieżek lub klucząc między nimi po krótko skoszonym trawniku. Użytkownicy terenu w momencie jego powstawania dostali podstawowe wytyczne od projektanta, ale wnętrza własnych ogródków mogli zagospodarować samodzielnie. Te pierwotne zasady obowiązują do dzisiaj.

5 Zob. J. Gehl, *Życie między budynkami. Użytkowanie przestrzeni publicznych*, tłum. M.A. Urbańska, Kraków 2009.

6 R. Szkup, *Użytkowanie rodzinnych ogrodów działkowych (ROD) przez społeczność wielkomiejską. Przykład Łodzi*, Łódź 2013, s. 231.



Il. 2. Owalne ogrody – atrakcja Kopenhagi, Flickr/Ben ter Mull, <https://brightvibes.com/2357/en/the-story-behind-the-unique-oval-community-gardens-of-copenhagen> [dostęp: 28.02.2022].



Il. 3. Magia koła, Facebook, <https://www.f7dobry.com/unikalne-owalne-ogrody-wspolnotowe-w-kopenha-dze/> [dostęp: 28.02.2022.].

Angielskie „francuskie” ogródki

Najstarsze działki w Wielkiej Brytanii datuje się na koniec XVIII wieku. Wówczas powstały ogrody dla biednych – umożliwiające im pozyskanie taniej żywności. Angielskie działki przez większość swojego istnienia miały określoną prawem wielkość i musiały być wykorzystywane przede wszystkim do produkcji owoców, warzyw lub kwiatów przez właściciela działki i jego rodzinę. Z biegiem lat wykorzystanie działek ewoluowało w kierunku tworzenia z nich miejsc relaksu. Choć angielskie działki to przede wszystkim ogródki warzywne, zaczęto większą wagę przykładąć do ich zagospodarowania funkcjonalnego, jak i samej estetyki. Francuskie *potager* to określenie sposobu projektowania wysmakowanego ogrodu warzywno-ziołowo-kwiatowego. Pochodzi z epoki renesansu i baroku (*un jardin potager*). Ma połączyć na jednej niewielkiej przestrzeni piękno ozdobnych roślin z użytecznością roślin jadalnych, a z ogrodnictwa uczynić rodzaj sztuki. Miejski ogródek warzywny

wpisuje się w ideę tworzenia miast samowystarczalnych, ekologicznych, przeciwdziałających zagrożeniom bezpieczeństwa żywnościowego, walczących z postępującymi zmianami klimatycznymi oraz chroniących owady zapylające.



Od lewej: Il. 4. Działka w Anglii – zagospodarowana w stylu „potager garden”, <https://ealingdean.co.uk/events/2016/potager> [dostęp: 28.02.2022].

Il. 5. Ogrody działkowe w Wielkiej Brytanii w pobliżu Middlesbrough, [https://en.wikipedia.org/wiki/Allotment_\(gardening\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Allotment_(gardening)) [dostęp: 28.02.2022].

Marie Antoinette na działce



Il. 6. Warzywny ogród Marii Antoniny, Hameau de la Reine na terenie Petit Trianon, Wersal, https://en.wikipedia.org/wiki/Hameau_de_la_Reine#/media/File:Ferme1.jpg [dostęp: 28.02.2022].

Być może jedną z pierwszych użytkowniczek ogródka działkowego była właśnie Maria Antonina. Przechadzająca się w stroju pasterki młoda królowa, pasąc gęsi, karmiąc małe owieczki, zbierając dojrzałe maliny i liście sałaty, wcielała się w wymarzoną beztroską postać. Najważniejsza była dla niej możliwość oderwania się od codziennych problemów pozostawionych w ogromnym pałacu. Jej mały wiejski domek na tle ogromnej posiadłości w Wersalu prezentował się niczym chatka krasnoludków. Podobne wrażenie stwarzają współczesne altanki ustawione w małych ogródkach mieszczących się w centrach miast. Kontrast pomiędzy prawdziwym życiem toczącym się poza ogrodzeniem ogrodu

ROD a wewnątrz tych małych prywatnych światów jest ogromny. Wyłaniające się zza żywopłotu sylwetki betonowych wieżowców wydają się bezduszne w porównaniu z kolorowymi zabudowaniami upstrzonymi wielobarwną roślinnością. Opuszczając przestrzeń swojej własnej bajki, działkowiec powraca do zewnętrznego, realnego świata przez bramę ROD stanowiącą rodzaj przejścia pomiędzy dwiema rzeczywistościami. Na działce pozostawia swój uniform, w którym dumnie przechadza się po swoim zaczarowanym ogrodzie. W altance czekają na niego ogrodniczki, kowbojski kapelusz i kalosze razem z marzeniami o przeniesieniu się do innego, beztroskiego wymiaru.



Il. 7. Działka w centrum miasta, fot. Kuba Kamiński, <https://www.rp.pl/nieruchomosci/art4585691-ogrodki-dzialkowe-wracaja-do-dawnych-wlascicieli> [dostęp: 28.02.2022].

Il. 8. Ogród stowarzyszenia Familiengärten am Hummelweg w Niederuzwil, <https://www.tagblatt.ch/ostschweiz/wil/niederuzwil-blick-ueber-den-gartenzaun-ld.458092> [dostęp 28.02.2022].

ROD – przestrzeń eksterytorialna

Ostatnie dwa lata trwającej pandemii stały się dla działek czasem szczególnym. Tak wielkiego zainteresowania tymi niepozornymi ogródkami nie odnotowano chyba nigdy wcześniej. Przyczyniło się do tego prawo, które pozwalało na nieprzestrzeganie procedur sanitarnych obowiązujących na terenach miast. Po przejściu przez bramę pozostawiało się za sobą świat pandemii, po całym terenie ogrodu można było poruszać się bez masek, nie trzeba było przestrzegać dystansu społecznego. Nic więc dziwnego, że działki stały się marzeniem całych rodzin zamkniętych w miejskich mieszkaniach. Stały się jedyną możliwością wspólnego przebywania na otwartej przestrzeni, poruszania się na świeżym powietrzu, korzystania z uroków przyrody. Słynny popularny żart o wakacjach spędzanych na RODOS (rodzinne ogródki działkowe otoczone siatką) urzeczywistnił się, a sposobność rozłożenia leżaka na trawie stała się niestety dla wielu chętnych nieosiągalnym marzeniem. Ceny działek poszybowały w górę, popyt wielokrotnie przerósł podaż, a szczęśliwi użytkownicy ogródków docenili możliwość korzystania z własnego kawałka ziemi, dzięki któremu mogli przetrwać najgorsze chwile izolacji w poczuciu bezpieczeństwa.



Il. 9. Seniorzy z Gossau korzystający z ogrodów działkowych w trakcie pandemii, <https://www.tagblatt.ch/ostschweiz/stgallen/gossauer-senioren-lassen-sich-ihr-paradies-nicht-nehmen-schrebergaerten-mooswiesen-werden-zum-zufluchtsort-in-der-coronakrise-ld.1207211> [dostęp: 28.02.2022].

Autorska wystawa w plenerze

Ogródek działkowy to miejsce, w którym człowiek samodzielnie kształtuje inny niż poza nią rodzaj interakcji i swojej obecności w przestrzeni. Mnie zainteresowała „działka” jako forma ekspresji artystycznej użytkownika, swoista przestrzeń autoprezentacji, często przyjmująca funkcję „autorskiej przestrzeni wystawienniczej”. Działka bardzo często staje się urzeczywistnieniem potrzeb konkretnego człowieka, pozwala mu na wyrażenie swoich pragnień i wyobrażeń na temat przyjaznej przestrzeni. Staje się dla niego przestrzenią całkowitego oderwania od rzeczywistości, nierzadko przenosi swojego użytkownika w świat baśni i fantazji. Często z ubolewaniem patrzymy na gipsowe krasnale, sztuczne kwiaty i fantazyjne mikrobudowle.

Niewłaściwa estetyka działek ROD jest, obok ograniczonej dostępności, jedną z głównych przyczyn ich negatywnego wizerunku. Z biegiem lat wzrasta swoboda w sposobie zagospodarowania przestrzeni pojedynczych działek, która nie sprzyja poprawie ładu przestrzennego w ogrodach działkowych⁷.

Spoglądając na to jednak z innej strony, możemy odkryć nieograniczoną fantazję, która właśnie na działkach w przedziwny sposób się urzeczywistnia. Działkowicze, otaczający się na co dzień typowymi przedmiotami, przebywający w typowych mieszkaniach, pracujący w zunifikowanych biurach, właśnie w tych dziwacznych przestrzeniach zorganizowanych wbrew uznanym przez ogół prawidłom estetycznym czują się szczęśliwi i zrelaksowani. Być może jest to ucieczka w sferę dziecięcej fantazji, marzeń, próba przeniesienia się w inny wymiar jak Guliwer, stworzenie własnego zaczarowanego ogrodu, który pomoże w przezwyciężeniu codziennych trudności. Niski żywopłot lub ogrodzenie z siatki odgradzają kompletnie różne światy, które tutaj potrafią zgodnie współistnieć. Różne estetyki, niemożliwe do pogodzenia w codziennym zewnętrznym życiu we wspólnych przestrzeniach

7

Podsumowanie badań nad kondycją działek opublikowane w: D. Dymek, L. Bednorz, *Zagospodarowanie rodzinnych ogrodów działkowych (ROD) na przykładzie ROD im. Józefa Chociszewskiego w Poznaniu*, „Studia Miejskie”, 25 (2017), s. 145.

użytkowych, na terenie ogrodów działkowych nikogo nie rażą i nie są zabronione. Jedynymi ograniczeniami są podstawowe wymiary, odległości i wysokości. Część „artystyczna” zależy wyłącznie od autora pomysłu. Każda działka to inna planeta z własnymi mieszkańcami, którzy kreują nową rzeczywistość na swoich zasadach.

Prawo budowlane w coraz większym zakresie odbiera zwykłym ludziom prawo decydowania o ich własnym domu, jego wartości. Profesjonalizm ogranicza wolność jednostce, która mimo to dąży do realizacji swoich marzeń. Jak oceniać wartość przestrzeni architektonicznej, gdy jest ona subiektywnie inna w psychologicznej przestrzeni życia właściciela, a inna w „zobiektywizowanej” wiedzy profesjonalisty⁸?



Od lewej: Il. 10. Pracowniczy Ogród Działkowy nr 2 im. L. Zieleniewskiego, Kraków-Łęg, fot. autorka.
Il. 11. Fantazyjne zagospodarowanie ogródka, fot. autorka.



Od lewej: Il. 12. Kraków-Łęg, fot. autorka.
Il. 13. Pałac z tysiąca i jednej baśni, fot. autorka.



Od lewej: Il. 14. Magia błękitu, fot. autorka.

Il. 15. Nieupoważnionym wstęp wzbroniony, fot. autorka.



Od lewej: Il. 16. Egzotyczny zakątek, fot. autorka.

Il. 17. Staw z czerwonymi rybkami, fot. autorka.



Od lewej: Il. 18. Odrobina koloru, fot. autorka.

Il. 19. Działka po niemiecku – krasnale ogrodowe i kielbaski z grilla, <https://www.welt.de/icon/artic-le143753689/Die-liebenswertesten-Zwaege-in-deutschen-Kleingarten.html> [dostęp: 28.02.2022].

Bibliografia

- Bańka A., *Architektura psychologicznej przestrzeni życia. Behawioralne podstawy projektowania*, Poznań 2016.
- Burnett F.H., *Tajemniczy ogród*, Warszawa 1917.
- Dymek D., Bednorz L., *Zagospodarowanie rodzinnych ogrodów działkowych (ROD) na przykładzie ROD im. Józefa Chociszewskiego w Poznaniu*, „Studia Miejskie”, 25 (2017), s. 133–147.
- Gehl J., *Miasta dla ludzi*, tłum. S. Nogalski, Kraków 2014.
- Gehl J., *Życie między budynkami. Użytkowanie przestrzeni publicznych*, tłum. M.A. Urbańska, Kraków 2009.
- <https://ekolist.cz/cz/publicistika/rozhovory/zahradkarske-osady-jsou-zasobarnou-zemedelske-pudy-ve-mestech-rika-stanislav-kozlik> [dostęp: 28.02.2022].
- https://prazsky.denik.cz/zpravy_region/metropolitni-plan-odsoudi-k-zaniku-nase-kolonie-boji-se-zahradkari-20180605.html [dostęp: 28.02.2022].
- <https://www.tagesspiegel.de/berlin/kleingarten-als-bauland-weniger-gaerten-fuer-einzelne-mehr-flaeche-fuer-alle/26020012.html> [dostęp: 28.02.2022].
- https://www.test.de/file/image/17/28/b025b380-91a0-4296-ad1e-1c1c825518d7-web/5786065_Schrebergarten_201705_5182728_01;a3-2.jpg [dostęp: 28.02.2022].
- <https://www.wsl.ch/de/newsseiten/2019/03/artenreiche-gaerten-wertvolle-oasen-im-siedlungsraum.html> [dostęp: 28.02.2022].
- <https://zpravy.aktualne.cz/domaci/zahradkarskych-kolonii-ubyva-ac-je-o-ne-nebyvaly-zajem-svaz/r~919c01b2b52811e9970a0cc47ab5f122/> [dostęp: 28.02.2022].
- Lewandowski P., *Proces urbanizacji miast w Polsce a rodzinne ogrody działkowe*, „Przegląd Budowlany”, 9 (2019), s. 83–87.
- Swift J., *Podróże Guliwera*, Gdańsk 2000.
- Szkup R., *Użytkowanie rodzinnych ogrodów działkowych (ROD) przez społeczność wielkomiejską. Przykład Łodzi*, Łódź 2013.

TOM 3 (2022), NR 1

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

Artykuł recenzowany

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

Redakcja: **prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, dr Joanna Łapińska**

Opracowanie graficzne: Joanna Łapińska

Fotografia na stronie tytułowej: Bożena Błażewicz

Czasopismo „inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine” powstało dzięki dofinansowaniu w ramach projektu „Projektowanie przyszłości – program rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2008–2022”



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



mgr Katarzyna Zielińska

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

**PRAGNIENIA MIEJSC (INITIAL HABITATS OF
INNER SPACES).
KSZTAŁTOWANIE PRZESTRZENI A TOŻSAMOŚĆ
KULTUROWA MIEJSCA**

Artykuł artystyczno-badawczy

Spis treści

Wstęp 168

Miejsce i nie-miejsce 168

Miejsca 171

Nieznajowa 172

Krywe 176

Beniowa 180

Polany Surowicze 182

Tożsamość miejsca ukryta w dźwięku i czasie 184

Obrazy pamięci a współczesność 185

Pragnienia miejsc 186

Bibliografia 188

Abstrakt

Artykuł to próba zobrazowania istoty wpływu kilku najważniejszych czynników na tożsamość miejsca poprzez pryzmat przywołania konkretnych przestrzeni. Najistotniejsze przywołane składowe to czas, miejsce, krajobraz, pamięć, dźwięk – wzajemne ich współlistnienie tworzy w naszym pojmowaniu obraz, który mimo naszego stałego wyobrażenia o nim nieustannie zmienia się *in situ*. Rozważania podjęte w treści artykułu odnoszą się zarówno do pojęcia tożsamości niezwiązanej z miejscem, jak również do kilku wybranych miejsc w Polsce południowo-wschodniej.

Słowa kluczowe

tożsamość, miejsce, pamięć, przestrzeń, czas, współlistnienie

Wstęp

Przestrzeń jest [...] elementarnym składnikiem tożsamości. Wpływając na odrębność ontologiczną jednostki, jak i zbiorowości zajmującej dany obszar, tożsamość zostaje legitymizowana przez przestrzeń, na którą składają się miejsca znaczące [...]¹.

Miejsce, przestrzeń i czas, tożsamość jednostki. Wzajemna relacja tych elementów pozostaje w ciągłym procesie. Znajdujemy się w przestrzeni. Nadajemy jej konkretne cechy, znaczenia, idee (czynnik kulturotwórczy). Przestrzeń staje się dla nas miejscem, coraz bardziej wyraźnym i konkretnym w miarę nadawania jej kolejnych cech. Na budowanie tej więzi wpływa też czas, poprzez tworzenie pewnego rodzaju ładunku emocjonalnego, łączącego nas z daną przestrzenią – miejscem lub nawet już „miejscami”, które się w niej znajdują. Formujemy je, tworzymy i poznajemy, interpretujemy bardzo podświadomie, w efekcie doświadczając ich natury. Nadając przestrzeni cechy, budujemy nastrój miejsca/miejsc, budujemy pewną tożsamość, emocjonalną i społeczną. Wchodzimy w relacje z miejscem, które zaczyna reagować na naszą obecność, stajemy się jego częścią, co w wielu przypadkach w efekcie można z pewnością nazwać także interakcją. Ma ono już swoje cechy, wartość, wydźwięk i znaczenie – *genius loci*. Różnica pomiędzy miejscem a przestrzenią widoczna jest więc bardzo wyraźnie. O przestrzeni często mówimy jako o bycie „odczłowieczonym”, nieposiadającym konkretnych cech, wolnym, bez przynależności. Miejsce z kolei utożsamiać można z przeciwieństwem przestrzeni, pewnym, poznanym, rozumianym, doświadczanym. Yi-Fu Tuan w swojej książce *Przestrzeń i miejsce* określa pojęcie „miejsc” w interesujący sposób – jako właśnie „uczłowieczoną przestrzeń”². Można więc zauważyć, że mamy do czynienia z elementem mającym swoje cechy i charakterystykę, tworzonym indywidualnie lub też często budowanym przez wspólnotę, co już na tym etapie świadczy o jego tożsamości. W efekcie powyższych rozważań możemy zadać sobie pytanie, czy i jak jesteśmy w stanie dotrzeć do pełnego obrazu miejsca i za pomocą jakich dokładnie czynników.

Miejsce i nie-miejsce

Miejsce: „obszar lub punkt w przestrzeni”³, „przestrzeń, którą można czymś zająć lub zapełnić”, „usytuowanie, pozycja zajmowana przez jakiś obiekt, położenie jakiegoś obiektu (obszaru)”⁴. To tylko kilka definicji słowa, które tak dobrze rozumiemy, nadajemy mu tak wiele znaczeń, kontekstów, wymiarów, jednak w dużej mierze pozostaje dla nas wciąż w pełni nieodkryte.

Miejsce jest zawsze fragmentem przestrzeni wyróżnionym, z uwagi na jakieś szczególne cechy, przez postrzegający podmiot. Wyróżnikiem miejsca mogą być obiekty historyczne lub współczesne, unikatowe budowle, pomniki, rzeźby plenerowe, jak również cechy nadane jakiemuś banalnemu fragmentowi przestrzeni przez jej

1 T. Burdzik, *Przestrzeń jako składnik tożsamości w świecie globalizacji*, „Kultura – Historia – Globalizacja”, (11) 2012, s. 3–27.

2 Y.F. Tuan, *Przestrzeń i miejsce* (*Space and place: the perspective of experience*), Warszawa 1987, s. 23.

3 <https://wikiroznica.com/lokalizacja/miejsce> [dostęp: 28.03.2022].

4 <https://encyklopedia.biolog.pl/index.php?haslo=Miejsce> [dostęp: 14.04.2022].

użytkowników ze względu na przykład na emocjonujące zdarzenie. Miejsce jest wyjątkowe, ponieważ często wytwarza się tam specyficzna kultura, która z kolei ugruntowuje wyjątkowość miejsca⁵.

Miejsca, na pozór nieistotne pojęcia, to niezwykle ważne dla człowieka elementy jego świata, niosące swoje znaczenia. W większości przypadków nie zastanawiamy się nad ich istnieniem i charakterem, pojmujemy je bardzo podświadomie, wręcz instynktownie. Stanowią odpowiedź na ważną dla ludzi potrzebę przynależności, uczestniczenia, co stanowi także o jakże ważnym dla jednostki odczuwaniu bezpieczeństwa⁶. Równie dobrze możemy przywołać termin „nie-miejsca” – które nie należy do nikogo konkretnego, nie ma w sobie głębszego znaczenia, pozostaje w pewnym stopniu neutralne, bezosobowe, anonimowe i nieprzyrodzone w emocje, wręcz rozmyte znaczeniowo. Można więc pokusić się o proste stwierdzenie, że nie-miejsce to przeciwieństwo miejsca, jednak mogące nosić mocno fizyczne, konkretne cechy przestrzeni. Z nie-miejscami często utożsamia się lokalizacje, z którymi ludzie nie mają emocjonalnego powiązania: lotniska, galerie handlowe czy też duże publiczne przestrzenie, zuniwersalizowane, w których łatwo być anonimowym, bez większego potencjału współtworzenia tożsamości.

Współcześnie mamy coraz częściej do czynienia ze swego rodzaju „nie-miejscami”. W pewnym stopniu można by stwierdzić, że staje się to niemal popularne. Z określeniem „nie-miejsca” kojarzy się jednoznacznie postać francuskiego antropologa kulturowego i etnologa Marca Augé, który jako jeden z pierwszych przeprowadził badania dotyczące pojęcia hipernowoczesności, dostrzegając wpływ globalizacji na przenikanie „nie-miejsc” w coraz głębsze warstwy życia współczesnych ludzi. Tożsamość nie-miejsc, a także nawet bezpośrednio niektórych ludzi, może być więc również osadzona w tożsamości globalnej, nieprzynależnej – inaczej niż jak kiedyś uważano o tożsamości jednostki – do tego, gdzie na przykład się urodziliśmy lub gdzie mieszkamy. W dzisiejszych czasach wszystko pozostaje w nieustannym ruchu, w związku z czym mniej lub bardziej podświadomie ciągle redefiniujemy miejsca. Globalizacja wymusza mobilność, co świadczy o tym, że tożsamość ludzka nie musi być przywiązana do konkretnego miejsca, lecz poprzez charakter swojego życia (częste przemieszczanie się ze względów zawodowych czy turystycznych) człowiek utożsamia się z kolejnymi odwiedzanymi punktami czy kulturami, nierzadko porzucając poprzednie. Naszą osobistą tożsamość kształtujemy w ciągu całego życia, jest to indywidualna identyfikacja każdego z nas, nasza charakterystyka, na którą w ciągu życia składa się szereg niezliczonych czynników. Pojęcie tożsamości odnosi się nie tylko do przeszłości, ale także w dużym stopniu do teraźniejszości i przyszłości.

Charakterystyczne dla nie-miejsc pozostaje także to, że „wszystko zaczyna przypominać wszystko”⁷, jednak mimo to nawet wtedy da się wyłapać akcenty, świadczące mniej lub bardziej o przynależności i unikalnych cechach. Może opisać to cytat z książki Alaina de Bottona *Sztuka podróżowania*:

5 B. Jałowiecki, *Miejsce, przestrzeń, obszar*, „Przegląd Socjologiczny”, 60 (2011), t. 2–3, s. 9–28.

6 Por. D. Czaja, *Inne przestrzenie, inne miejsca. Mapy i terytoria*, Wołowiec 2013, s. 9.

7 M. Augé, *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, tłum. R. Chymkowski, Warszawa 2010, s. 17.

[...] zaraz po wylądowaniu na amsterdamskim lotnisku Schipol, ledwie wszedłem parę kroków w głąb terminalu. Rzuciła mi się w oczy tablica informacyjna pod sufitem, wskazująca drogę do hali przylotów, wyjścia i stanowisk transferowych. Jest to jaskrawożółta tablica, metr wysokości na dwa metry szerokości, nieskomplikowana graficznie płachta plastiku osadzona w podświetlonym aluminiowym pudle, zawieszonym na stalowych rozpórkach pod sufitem [...] mimo swej prostoty, czy wręcz prozaiczności, zachwyca mnie. Źródło owego zachwyty najtrafniej opisuje słowo „egzotyczna”, choć użycie go w danym kontekście może się wydać nieco niezwykle. Egzotyczność skupia się w konkretnych obszarach: podwójnym „a” w Aankomst, sąsiedztwie „u” i „i” w Uitgang, w użyciu angielskich odpowiedników, w słowie oznaczającym stanowiska, balies, i w zastosowaniu modernistycznych czcionek Frutiger i Univers. Uczucie przyjemności, wywołane widokiem tablicy informacyjnej, zawdzięcza swą siłę po części temu, iż stanowi ona pierwsze namacalne świadectwo znalezienia się w nowym miejscu. Symbolizuje zagranicę. Mimo że na pierwszy rzut oka niczym się nie wyróżnia, w tej konkretnej formie nie mogłaby zaistnieć w moim kraju⁸.

Pojęcie „miejsca” i „nie-miejsca” w poniższym artykule analizuje się w kontekście konkretnego krajobrazu. Bardzo wiele definicji możemy przytoczyć także dla samego pojęcia „krajobraz”. Już na samym wstępie wyróżnić można między innymi krajobraz kulturowy, pierwotny, ekologiczny, naturalny, zdewastowany⁹.

[...] przestrzeń powierzchni ziemi widziana z pewnego punktu; obszar wydzielony ze względu na swoje charakterystyczne cechy przyrodnicze, topograficzne itp.; ogół czynników składających się na jakieś zjawisko; obraz przedstawiający jakąś okolicę¹⁰.

Rozważając więc te wartości, w dalszej kolejności podejmujemy myśl miejsca w krajobrazie, ale także szerzej – krajobrazu samego miejsca w kontekście jego tożsamości. Wzajemne przenikanie się wieloznaczności tych elementów powoduje, że znaczenie samego miejsca także nigdy nie jest dogłębnie stałe, ulega ciągłym, mniejszym lub większym przeobrażeniom, redefinicji, która kształtuje się na nowo w czasie. Dla poszczególnych jednostek odczuwanie miejsca może być inne, może być ono zbliżone (tworzy się wspólnota) lub wręcz kompletnie różne. Oczywiście jest także, że poza poczuciem mniejszej lub większej przynależności do wspólnie znanych lokalizacji jest też indywidualne upodobanie w konkretnych, niemających znaczenia w kontekście zbiorowości.

Proces kształtowania się tożsamości rozpoczyna się w dzieciństwie i trwa przez całe życie. Kształtuje się z jednej strony świadomość tego, że różnimy się od innych i jesteśmy indywidualni, jesteśmy sobą (personalizacja), a z drugiej jesteśmy podobni do innych, szczególnie niektórych innych (kategoryzacja). Proces identyfikacji dotyczy szczególnie doświadczeń, przekonań, sądów, nadrzędnych wartości wyznaczających nam kierunek dążeń. Tożsamość jest strukturą psychiczną złożoną zarówno z charakterystyk pochodzenia społecznego, zewnętrznego, jak i wewnętrznego¹¹.

8 A. de Botton, *Sztuka podróżowania*, Warszawa 2010, s. 67.

9 Por. F. Plit, *Krajobrazy kulturowe w geografii polskiej. Szkice*, Warszawa 2016, s. 11.

10 <https://sjp.pwn.pl/slowniki/krajobraz> [dostęp: 12.04.2022].

11 M. Chyła, *Miejsce jako podstawa kształtowania się tożsamości*, [w:] *1050-lecie chrztu Polski a tożsamość narodowa*, red. H. Czakowska, M. Kuciński, Bydgoszcz 2017, s. 51.

Miejsca

Poddane omówieniu miejsca znajdują się w Polsce południowo-wschodniej, na terenie Beskidu Niskiego i Bieszczad. Po wojnie tereny te doznały mocnych przemian. Ludność, zamieszkująca te tereny od zawsze, w szybkim czasie niemalże całkowicie „zniknęła”. Mieszkańcy często opuszczali swoje domy w pośpiechu, zabierając to, co najcenniejsze ze swojego inwentarza, często były to także ikony z wizerunkami świętych¹². Celem przeprowadzonej na terenach Polski południowo-wschodniej „Akcji Wisła” było „rozwiązanie raz na zawsze problemu ukraińskiego w Polsce” i wysiedlenie ludności, która rzekomo należała do narodu ukraińskiego. Rodzinom pozostawiono wybór wyjazdu na wschód lub na ziemie zachodnie, które przynależały do Polski po wojnie. Rodziny rozdzielano do osobnych regionów, innych wsi, aby więź społeczna i kulturowa się nie odnowiła. Zdarzały się nieliczne przypadki osób, które powróciły do wysiedlonych wsi, jednak odbywało się to bardzo rzadko¹³. Podobną historię podzieliło bardzo wiele wiosek w Beskidzie Niskim i Bieszczadach, opuszczonych przez ich mieszkańców¹⁴. W efekcie, po upływie pewnego czasu, wszystko wyglądało tak, jakby przyroda otrząsnęła z siebie nadmiar niegdyś obecnej tu „ludzkości”. Tak przeobraził się ten pierwotny od dawien dawna krajobraz, który z czasem zasiedlili nowi ludzie. Możemy przywołać tutaj cytat z książki Moniki Sznajderman *Pusty las*, który dobrze obrazuje następującą po tym sytuację:

[...] nowy świat wyrósł, polski, nie rusiński¹⁵.

Pamiętką tamtego świata zostały krzyże, drzewa, zarośnięte drogi. Cmentarze, zdziczałe drzewa owocowe, nierówności terenu w miejscu nieistniejących zabudowań, oznakowane lub nie – dziury w ziemi, studnie, walące się piwnice, przydrożne krzyże... To często jedyne ślady, jakie pozostają w zatartym w czasie krajobrazie nieistniejących już wiosek, jeszcze w ubiegłym stuleciu zamieszkiwanych przez ludzi. Obecnie dominuje tam cisza, natura, która wraz z czasem drastycznie, ale zarazem najpiękniej zaciera ślady obecności¹⁶. W następnych podrozdziałach przytoczony zostanie rys historyczny wybranych miejsc znajdujących się w Polsce południowo-wschodniej, które posłużyły do zobrazowania opisywanego problemu. Należy zwrócić uwagę, iż historia poniższych miejscowości opisana jest pogładowo. Każde z miejsc jest niebywale ciekawe i niewątpliwie zasługuje na szersze opracowanie. Należy również zwrócić uwagę na to, że miejsc tego typu na opisywanym obszarze jest niezwykle dużo i nie sposób wymienić wszystkich. Polska południowo-wschodnia to miejsce przenikania się wielu kultur, religii, tradycji, co znajduje odzwierciedlenie w unikatowym w skali kraju charakterze i niepowtarzalności¹⁷.

12 Por. S. Kryciński, *Lemkowszczyzna po obu stronach Karpat*, Rzeszów 2016, s. 215.

13 Por. J. Nowak, *Zaginiony świat? Nazywają ich Lemkami*, Kraków 2003, s. 83.

14 Por. R. Bańkosz, *Cerkwie Szlaku Ikon*, Krosno 2010, s. 22.

15 M. Sznajderman, *Pusty las*, Wołowiec 2019, s. 225.

16 Por. J. Czajkowski, *Studia nad Lemkowszczyzną*, Sanok 1999, s. 190.

17 Por. S. Kryciński, *Lemkowszczyzna nieutracona*, Rzeszów 2018, s. 199.

Nieznajowa

Zagłębiając się w malownicze tereny Beskidu Niskiego, nie sposób nie trafić na doliny wysiedlonych wiosek... Jedną z nich jest Nieznajowa. Zlokalizowana w dolinie górnej Wisłoki, jedna z bardziej znanych tego typu wiosek na terenie Beskidu Niskiego. Wzmianki o Nieznajowej pochodzą już z 1546 roku, kiedy to Stefan Oleśko lokował ją na prawie wołoskim. Wieś prężnie się rozrastała. Już w pierwszej połowie XVII wieku znajdowały się tutaj folusz, stępy i młyn. W roku 1780 cieśla z niedalekiej Słowacji, Teodor Rusinka, wznosił tutaj jedną z okazalszych i piękniejszych cerkwi na całej Łemkowszczyźnie¹⁸.

I Pantokrator przewrócony i w kurzu

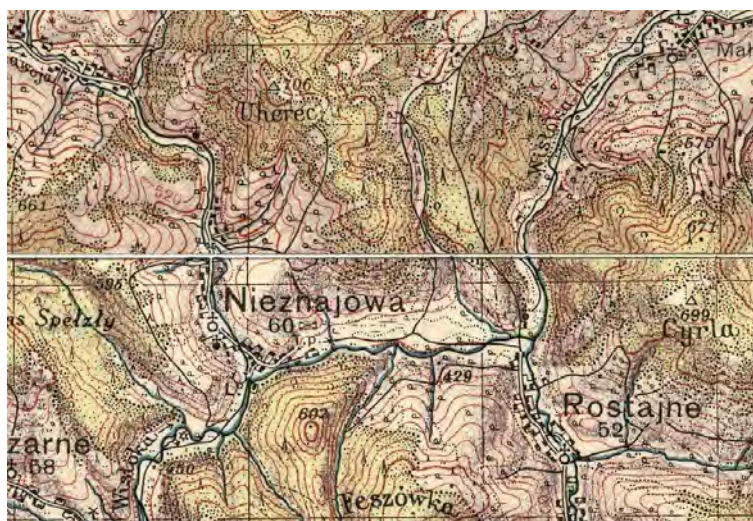
Skrzydlaty Michał przewrócony z koniem

Zarastają kaliną i gąszczem łopuchów

Wielkie usta cerkwi w Nieznajowej.

[Jerzy Harasymowicz, *Nieznajowa cerkiew przewrócona*]

Od XIX wieku w Nieznajowej odbywały się rocznie cztery jarmarki, na które zjeżdżali się kupcy z bardzo daleka. Wieś stała się znany ośrodkiem targowym. Nieopodal znajdowała się też karczma. W 1886 roku Nieznajową zamieszkiwały 332 osoby wyznania grekokatolickiego. Na przełomie XIX i XX wieku w planach było utworzenie linii kolejowej z Jasła do Bardejowa z dużą stacją w Nieznajowej, powstały nawet jej plany, jednak I wojna światowa położyła kres tej idei.



Il. 1. Nieznajowa, 1938 rok, https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Nieznajowa_1938_r.jpg
[dostęp: 16.04.2022].

Podczas I wojny światowej przez wioskę przechodził front, a wydarzeniom z tym związanym położyła kres operacja gorlicka z 2 maja 1915 roku. Rok 1927 to czas schizmy tylawskiej, kiedy to ludność zaczęła masowo przechodzić na prawosławie. Budowano wtedy świątynie prawosławne, tzw. czasownie, które były zdecydowanie mniej okazałe niż grekokatolickie, gdyż budowane były w pośpiechu, często prawie nie przypominając nawet świątyń¹⁹. Zdarzało się nierzadko, że przenoszono bogate wyposażenie cerkwi grekokatolickiej do prawosławnej, co także wydarzyło się w Nieznajowej. W 1936 roku Nieznajową zamieszkiwało 220 prawosławnych, 6 osób wyznania grekokatolickiego, 20 osób wyznania rzymskokatolickiego i 3 mojżeszowego²⁰. W latach międzywojennych w wiosce znajdowały się szkoła i czytelnia, funkcjonowały tu dwa sklepy, posterunek policji oraz dwa działające tartaki²¹.



Il. 2. Zachowana archiwalna dokumentacja dot. cerkwi z Nieznajowej, fot. WUOZ Nowy Sącz.

II wojna światowa nie przyniosła wiosce większych strat, mimo toczących się walk w pobliskiej Ciechani i Żydowskiem – aż do czasu wysiedleń, kiedy to w ramach „Akcji Wisła” mieszkańców wysiedlono, a wieś opustoszała. W dolinie coraz dobitniej zaczęła rządzić się swoimi prawami natura, wchodząc na odebrane jej wcześniej tereny. Piękna grekokatolicka cerkiew zawałiła się z biegiem czasu. Tereny zostały zagospodarowane na wypas owiec, a w latach 70. aż do stanu wojennego funkcjonował tu jeszcze zakład karny.

19 Por. J. Nowa, *Zaginiony świat? Nazywają ich Lemkami*, s. 151–152.

20 Por. http://www.beskid-niski-pogorze.pl/galeria_regionu/niestniejace_wsie/nieznajowa/nieznajowa.php [dostęp: 14.04.2022].

21 Por. W. Grzesik, T. Traczyk, *Beskid Niski*, s. 184.



Il. 3-6. Zdjęcia archiwalne ruin cerkwi w Nieznajowej, fot. ze zbiorów Zagrody Maziarskiej, Muzeum Dwory Karwacjanów i Gładyszów w Gorlicach. Po prawej u góry portal wejściowy.



Il. 7. Stare drzewa owocowe w Nieznajowej, wrzesień 2015, fot. K. Zielińska.

Obecnie można odnaleźć wiele śladów po nieistniejącej już wsi. Najbardziej charakterystyczne są kamienne kapliczki przydrożne. Odnaleźć możemy ruiny tartaku. Zachował się także cmentarz przycerkiewny, na którym możemy odnaleźć fragmenty fundamentów nieistniejącej cerkwi grekokatolickiej oraz kilka artefaktów. Z cerkwi zachował się drewniany portal wejściowy, belka tęczowa (obecnie w muzeum w cerkwi w Bartnem) oraz ikona *Deesis* (w zbiorach Muzeum Regionalnego w Jaśle).



Il. 8. Fragment belki tęczowej z cerkwi z Nieznajowej (obecnie w muzeum w cerkwi w Bartnem), grudzień 2015, fot. K. Zielińska.



Il. 9. Portal wejściowy zachowany z cerkwi z Nieznajowej (obecnie w Muzeum cerkwi w Bartnem), grudzień 2015, fot. S. Zieliński.

Nie sposób nawet wymienić większości tego typu zniszczonych bezpowrotnie obiektów. Na szczęście działania konserwatorskie uratowały niektóre z nich (np. cerkiew ze wsi Czarne, obecnie w skansenie w Nowym Sączu).



Od lewej: Il. 10. Tablica pamiątkowa cerkwi z Nieznajowej, listopad 2015, fot. K. Zielińska.

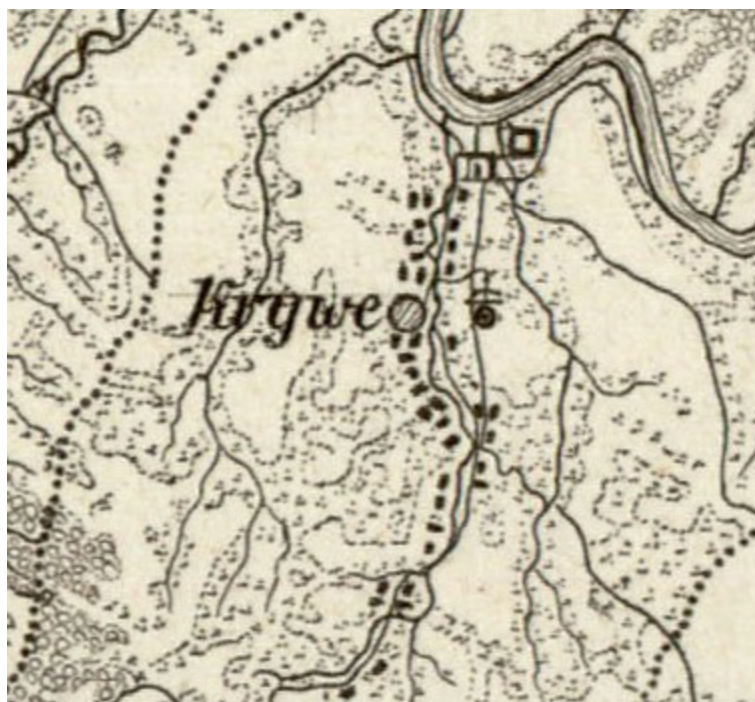
Il. 11. Kapliczka w Nieznajowej, sierpień 2014, fot. K. Zielińska.



Il. 12. Kapliczki z Nieznajowej, luty 2016, fot. K. Zielińska.

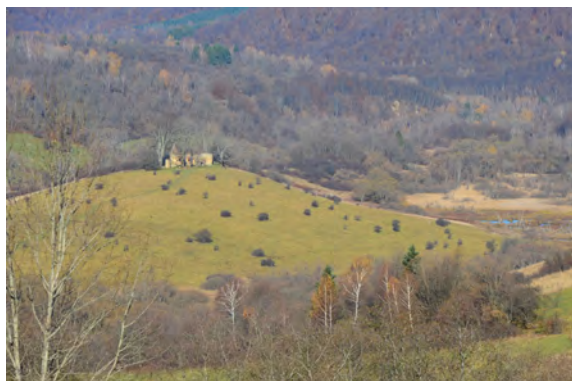
Krywe

Krywe to nieistniejąca już wieś leżąca między podnóżem pasma Otrytu a szczytami Bukowiny i Stołów. Po raz pierwszy miejscowość ta została wymieniona w źródłach z 1502 roku. Lokowana była na prawie wołoskim przed 1526 rokiem. Pod koniec XIX wieku wioska liczyła 462 mieszkańców, z których znaczną część stanowili Rusini.



Il. 13. Mapa austriacka z 1855 roku, plan zabudowań w wiosce Krywe,
<https://naszebieszczady.com/krywe/krywe-mapa/> [dostęp: 14.04.2022].

Mimo że wieś w tym czasie była stosunkowo niewielka, oprócz zabudowań mieszkańców znajdowały się tam tartak parowy, szkoła parafialna, dwór, budynki dworskie i folwark, młyn wodny oraz cerkiew pw. św. Paraskewy, wybudowana w 1842 roku (pierwsze wzmianki o cerkwi w Krywem pochodzą z 1589 roku). W 1915 roku w okolicy i samym Krywem toczyły się ciężkie walki. Wioska została zdewastowana, część ludności zginęła lub została przymuszona do opuszczenia wsi. Źródła podają, że w roku 1921, czyli prawie 100 lat temu, Krywe liczyło 74 domy zamieszkiwane przez 472 mieszkańców (prawie wszyscy to Rusini, oprócz tego kilkoro Polaków i Żydów). W trakcie II wojny światowej wioskę podzielono na dwie strefy okupacyjne: radziecką i niemiecką, których granicę stanowił San. Po wojnie, w 1945 roku, UPA spaliła tartak oraz dwór. W 1946 roku wysiedlono 16 rodzin, inni mieszkańcy chowali się w okolicznych lasach. Rok później nastąpiła „Akcja Wisła”. Z Krywego wywieziono wtedy 320 osób, a pozostałe po nich drewniane domy i zabudowania zostały spalone. W latach 60. XX wieku ludzie częściowo powrócili na teren Krywego. Miały tu miejsce letnie wypasy bydła, odbywali tu swoje prace więźniowie, znajdowały się tu dwa PGR-y z Lutowisk oraz Czarnej. W latach 80. przeprowadzono rekultywację gruntów, a użyte zostały do tego spychacze. Zbudowano wtedy most na rzece San, który przetrwał do 1999 roku²².



Il. 14. Ruiny cerkwi pw. św. Paraskewy w Krywem na wzgórzu Diłok, październik 2021, fot. K. Zielińska.

Do dzisiejszego dnia w dolinie wioski można odnaleźć wiele śladów obecności ludzkiej, z których najbardziej wyraźnym są dobrze zachowane ruiny murowanej cerkwi pw. św. Paraskewy orientowanej na wzgórzu Diłok, opustoszałej od 1947 roku, wraz z ruinami murowanej dzwonnicy parawonowej oraz zachowane wokół nich kamienne nagrobki.



Il. 15. Ruiny cerkwi i dzwonnicy w Krywem, październik 2021, fot. K. Zielińska.

Część elementów ruin została zabezpieczona przed warunkami atmosferycznymi, uzupełnione zostały także ubytki, na przykład sklepienia nad oknami, a wewnątrz cerkwi można odnaleźć płytki z posadzki terakotowej.



Il. 16. Wnętrze ruin cerkwi w Krywem, widok w kierunku nawy głównej i wejścia od prezbiterium, październik 2021, fot. K. Zielińska.

Ruiny cerkwi w Krywem są obecnie jednymi z najlepiej zachowanych ruin cerkwi w całych Bieszczadach. Widać także ruiny dworu (podmurówka), widoczne są nierówności terenu w miejscu nieistniejących już zabudowań, kwitnące na wiosnę drzewa owocowe to pozostałości przydomowych sadów... W 1991 roku powstał tutaj rezerwat przyrody Krywe, obejmujący częściowo tereny nieistniejącej wioski. 8 lipca 2017 roku miała tutaj miejsce uroczystość poświęcenia krzyża dla upamiętnienia mieszkańców wsi, podczas której obecni byli także potomkowie dawnych mieszkańców wioski²³. W sąsiedztwie Krywego leżą też pozostałości wsi Hulskie i Tworylne.



Il. 17. Elementy cerkwi w Krywem, październik 2021, fot. K. Zielińska.

Beniowa

Beniowa, nieistniejąca już wieś leżąca na samym krańcu polskiej części Bieszczad, stanowi kolejny przykład miejsca, obiektu pamięci zapisanej w krajobrazie. Pierwsza wzmianka o miejscowości zawarta jest w akcie lokacyjnym wioski Tarnawa Niżna i Wyżna z 1537 roku, gdzie określona jest jako „Beniowe pole”. To właśnie mieszkańcy Tarnawy, pobliskiej wioski, uprawiali ziemie wokół, z czasem stopniowo je zasiedlając, w efekcie czego o odrębnej już wiosce Beniowa dowiadujemy się ze źródeł z 1580 roku, gdy dokonał się podział majątków przez spadkobierców. Wieś była lokowana na prawie wołoskim, pozostając malowniczo, harmonijnie wręcz wkomponowana w krajobraz, sieć rzeczną i roślinność.

W trakcie przemarszu wojsk w czasie wojny północnej w 1709 roku Beniowa ucierpiała podpalona przez Szwedów. Na przełomie wieków XIX i XX we wsi działały dwa tartaki wodne, młyn wodny, browar i fabryka beczek, potażnia, łubnia, a nawet huta szkła. Na początku XX wieku utworzono tutaj kolejkę wąskotorową. W Beniowej znajdowała się także cerkiew. Świątyni było kilka, jednak pierwsza z nich wzmiankowana była w rejestrze podatkowym z 1589 roku. Kolejną cerkiew, pw. św. Michała Archanioła, wybudowano tuż nad Sanem w 1779 roku. Drewniana trójdzielna świątynia została wzniesiona w stylu bojkowskim. Mieszkańcy Beniowej wzniesli jednak kolejną, bardziej okazałą świątynię, w efekcie czego poprzednia została opuszczona i rozebrana w 1927 roku (materiał z tej świątyni został użyty przy budowie Towarzystwa Proświty). Nową cerkiew wybudowano w 1909 roku na planie krzyża greckiego w tzw. stylu narodowym, została poświęcona rok później. Obiekt był imponujący, posiadał dwie zakrystie po bokach prezbiterium i sklepiony był pięcioma baniastymi formami kopuł, na szczycie których widniały pseudolatarnie. Był to obiekt niezwykle ciekawy architektonicznie, co widzimy na archiwalnych fotografiach.



Il. 18. Cerkiew pw. św. Michała Archanioła z 1909 roku na pocztówce z lat 30. XX wieku, fot. ze zbiorów P. Kusala (*Zapomniane cerkwie*, wyd. Ruthenus), fotografia cerkwi na tablicy informacyjnej w Bukowcu, październik 2021, fot. K. Zielińska.

We wczesnych latach 20. XX wieku Beniową zamieszkiwało 617 osób o różnych wyznaniach religijnych (niemal 500 grekokatolików, kilkadziesiąt osób wyznania mojżeszowego oraz nieco ponad 20 osób wyznania rzymskokatolickiego). Po II wojnie światowej przez wieś przeprowadzono granicę państwa. W 1946 roku wszyscy mieszkańcy zostali wysiedleni do ZSRR, a wieś opustoszała. Cerkiew została splądrowana. Rok później podpalono ją wraz z innymi zabudowaniami wiejskimi. Natura zaczęła znów zajmować swoje pierwotne terytoria. W latach 80. podjęto próby rekultywacji wsi za pomocą materiałów wybuchowych. Obecnie w pierwotnym już, wydawać by się mogło, krajobrazie wciąż po bliższej obserwacji możemy w wielu miejscach odnaleźć ślady obecności ludzkiej.



Il. 19. Lipa w Beniowej, październik 2021, fot. K. Zielińska.

Charakterystyczna stara lipa, będąca już obecnie niemalże symbolem Beniowej, to niemy świadek dużej części historii wioski, a z pewnością tej najbardziej burzliwej. Drzewo, widoczne już z daleka, liczy sobie około 200 lat. W jej sąsiedztwie znajduje się stare cerkwisko z widocznymi fundamentami nieistniejącej cerkwi (podmurówka z łamanego kamienia) oraz zachowanymi kutymi żelaznymi krzyżami z kopuł spoczywającymi *in situ*, w miejscu prezbiterium. Wokół niego znajduje się ogrodzony cmentarz z kilkunastoma kamiennymi nagrobkami autorstwa miejscowych kamieniarzy (warto wspomnieć, że kiedyś w Beniowej były aż trzy cmentarze). W obrębie cmentarza znajduje się także piękna charakterystyczna podstawa pod chrzcielnicę z wyłobionym symbolem ryby, wykonana z bryły piaskowca. W tym momencie jedynie po stronie ukraińskiej można doszukać się kilku zabudowań. Po stronie polskiej zobaczyć można stare, przydrożne krzyże, piwniczki, stare studnie. W 1991 roku wyznaczono tutaj ścieżkę przyrodniczą, a w 1996 tereny nieistniejącej wsi Beniowa zostały włączone do Bieszczadzkiego Parku Narodowego.

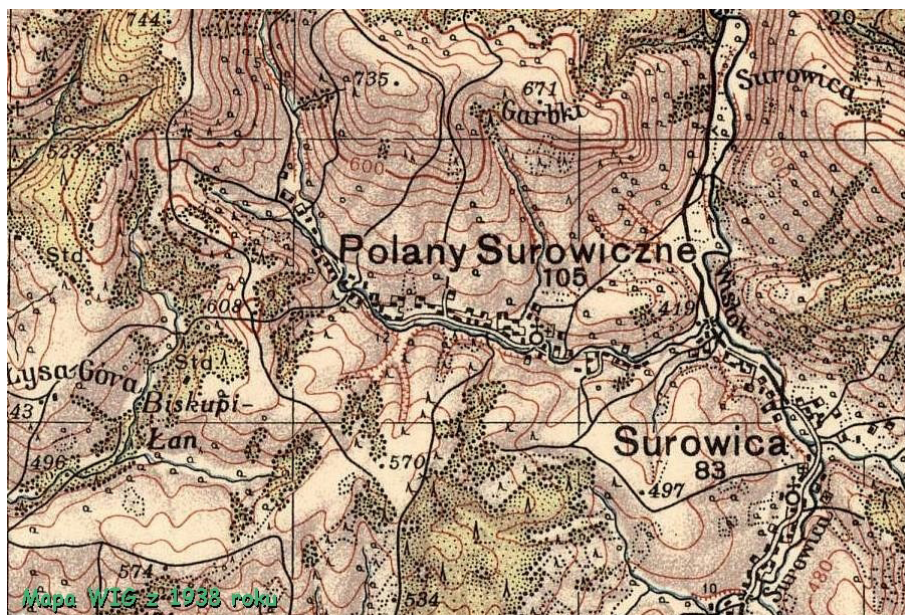


Od lewej: Il. 20. Żelazne kute krzyże – pozostałości z cerkwi w Beniowej, październik 2021, fot. K. Zielińska.
Il. 21. Prawdopodobnie podstawa pod chrzcielnicę z wrytym symbolem ryby, wykonana z piaskowca, październik 2021, fot. K. Zielińska.

Polany Surowiczne

We wschodniej części Beskidu Niskiego, nieopodal Jaślisk, znajdują się Polany Surowiczne. Jest to miejsce, które podzieliło los innych wysiedlonych wiosek, a w którym obecnie króluje natura. Obecnie piękna pusta dolina była kiedyś bardzo dużą wsią. Dziś odnajdziemy tam cmentarz parafialny, ślady piwnic, krzyże, funkcjonujące w sezonie schronisko studenckie i odrestaurowaną dzwonnice.

Po raz pierwszy o wiosce czytamy w źródłach dotyczących darowania ziemi cerkwi z 1533 roku. Wieś lokowano, jak inne w rejonie, na prawie wołoskim. Pierwszą malutką cerkiew wzniesiono najprawdopodobniej w połowie XVI wieku. W roku 1690 mieszkało tutaj 665 osób. W 1728 roku w miejscu pierwszej rozpoczęto budowę drugiej cerkwi i rozbudowywano ją po XX wieku. Cerkiew została jednak rozebrana w 1946 roku. Istniejąca do dzisiejszego dnia murowana dzwonnica została wzniesiona najprawdopodobniej w 1730 roku.



Il. 22. Archiwalna mapa wsi z widokiem zabudowań, http://www.beskid-niski-pogorze.pl/galeria_regionu/nieistniejace_wsie/polany.s/polany_surowiczne.php [dostęp: 14.04.2022].

W 1936 roku Polany Surowicze zamieszkiwało ponad 1 tys. osób, z czego prawie wszyscy wyznania grekokatolickiego. Niecałe 90 lat temu była to więc bardzo duża wieś. Obserwując dzisiejszy krajobraz, bardzo trudno w to uwierzyć. Po zakończeniu II wojny światowej ludność zamieszkująca wioskę wyjechała lub została do tego zmuszona.



Il. 23. Etapy renowacji dzwonnicy w Polanach Surowicznych, źródło: <http://polanysurowicze.waw.pl> [dostęp: 14.04.2022].

Dzięki staraniom społecznym miłośników Beskidu Niskiego, Wydziału Elektrycznego Politechniki Warszawskiej, członków Magurycz, Stowarzyszenia „Res Carpathica” oraz Styków do dzisiaj możemy oglądać pięknie odrestaurowaną dzwonnice.

Tożsamość miejsca ukryta w dźwięku i czasie

Przywołane powyżej przykłady wybranych miejsc stanowią podstawę analizy tożsamości miejsca utraconego, zatartego. Szkicowe nakreślenie ich historii ma na celu uświadomienie, jak mocno miejsce może się przeobrazić, odczłowieczyć, jak może zatrzeć się jego charakterystyka. Tak wyraźne kiedyś cechy mogą niemalże całkowicie zniknąć. Równocześnie wiąże się to z próbą odtworzenia odczucia przebywania w danym miejscu i konkretnym czasie za pomocą angażowania różnych zmysłów, wspomagających w określony sposób nasze wyobrażenie i pojmowanie. Przyzwyczajenia do rozwoju są sprzeczne z tym, co obserwujemy na powyższych przykładach. Krajobraz ulega destrukcji. Miejsce przestaje istnieć w swojej dotychczasowej formie, ubożeje, znika. Czy jesteśmy w stanie w jakiś sposób przywołać i zachować jego charakterystyczne elementy, mimo iż fizycznie nie istnieją? Czy zapachy, dźwięki, obraz mogą być w pewnym stopniu wiarygodnie przywołane? W jaki sposób możemy dokonać transferu czasu, nie ingerując fizycznie w obecny stan miejsca?

Miejsca – maszyny, wehikuły pamięci. Mimo iż utracone, to śmiało można stwierdzić, że w swoich osieroconych elementach, wciąż budujących teraźniejszość, są nieśmiertelne. W tym wypadku strzępki elementów miejsc fizycznie przetrwały. Jaki sens mają jednak bez obecności człowieka? Widząc krajobrazy wysiedlonych wiosek, wyobrażamy sobie ich przeszłość. Co chcemy zobaczyć i co widzimy? Co czujemy? Zapach schnącego siana, dojrzewających w popołudniowym słońcu jabłek, chłód i skalisty zapach strumienia – skojarzenia nasuwają się od razu. Podjęty temat to jedynie przykład, w myśl którego nasuwa się sposób „projektowania” minionego czasu. Technologia daje możliwości, które nie tylko są w stanie odtworzyć pożądane elementy przestrzeni, ale jednocześnie nie ingerują w krajobraz. Od dawna tworzone są muzea, tzw. banki dźwięków, które niczym banki nasion zagrożonych wyginięciem roślin zachowują dźwięk, wypierany przez czas, technologię, czasem bezużyteczność. Jak często słyszymy stukot tak popularnej kiedyś maszyny do pisania? Wypiera go klawiatura komputera lub całkowicie dotykowy (bezdźwiękowy) ekran smartfona, a nawet „pisanie” tekstu za pomocą mówienia do dyktafonu, który przechwytuje słowa i zamienia je w tekst pisany. To skala działań determinuje stopień ingerencji.

Miejsce. Powracając do tego znajomego już, oswojonego punktu w nieznanej przestrzeni, wyobraźmy sobie jego dźwięk²⁴. Trwajmy w tym samym miejscu – na stałe. Zamknijmy oczy, nasłuchujmy, próbujmy interpretować dźwięki, jakbyśmy uczestniczyli w spacerze dźwiękowym. A teraz, gdy już się wsłuchaliśmy, spróbujmy puścić ten dźwięk od tyłu. Cofnijmy czas. Cofajmy go nadal. Wsłuchujmy się. Co słyszymy? Jak daleko cofnęliśmy się w czasie? Czy słyszymy już nasze miejsce sprzed tygodnia, może roku? Jak się zmieniło? Cofamy się w czas. Gdzieś bije dzwon. Cofnijmy się jeszcze. Coś przejeżdża, słychać stukot. 30 lat wstecz? 60? Cofajmy się powoli, wychwytujemy, rozpoznawamy, utożsamiamy, niech wszystko staje się swoje. W końcu jest to nasze miejsce... Co słyszymy?

24 Por. A. Kłopotowska, *Dźwięki architektury*, Białystok 2015, s. 193–195.

Gdzieś trzaskają drzwi, blisko, od pobliskiej góry, odbija się echo, jakby czystsze, jak po deszczu. Daleko znowu słyszeć dzwon. To w cerkwi, niedługo rozpocznie się nabożeństwo. Donośny dźwięk rozchodzi się z daleka po całej dolinie. W dźwięku da się wychwycić pośpiech ludzi, słyszeć nawoływanie, ktoś śpiewa, wracając z pola. Lokalizujemy. Wsłuchujemy się dalej. Gdzieś z tyłu szemrze woda. To strumień, ale dźwięk jest jakby nienaturalny, wyolbrzymiony. To tartak. Przecież były tu trzy, pamiętam. Otwórzmy oczy. Gdzie jesteśmy?

Pustka. Czy ktoś tu jest?

Dolina, drzewa, trawy, droga. Z naszej podróży pozostały kapliczki, w oddali widać cmentarz. W Beniowej, tuż za granicą, w oddali przejeżdża pociąg. W Polanach Surowicznych wiatr gwiżdże w daszku dzwonnicy. W opuszczonym sadzie w Nieznajowej opadają dzikie jabłka, w Krywem skrzypią stare drzewa, głaskając gałęziami resztki opuszczonych ruin cerkwi.

Jak okiem sięgnąć, panuje tu chwila.

Jedna z tych ziemskich chwil

proszonych, żeby trwały.

[W. Szymborska, *Chwila*]

Obrazy pamięci a współczesność

[...] materia utkana z głosów, obrazów, przeczuć dana w widzeniach, doznaniach, urojeniach, majakach...

Obrazy:

Pojawiają się, nikną, pojawiają się znowu, poza sferą znaczeń, w dialogu nieprzekładalnym na dające się zdefiniować słowa. Korowód realnych i nierealnych postaci, mitycznych zjaw, które oczekują tylko tego, abyśmy uznali, że istnieją.

Wszystko poplątane: rzeczywiste-nierzeczywiste: sen, mara: otchłań poprzetykana głosami, światłami, gdzie – jak mogłoby się wydawać – czas dopiero się wynurza, żeby być czasem, gdzieś między żywą materią a wielkim królestwem umarłych, między jawą a snem, między rzeczywistością a halucynacją – na obszarze wypełnionym znakami, które biorą się nie wiadomo skąd i w końcu nie wiadomo co znaczą.

A potem – długo potem – może w owej tajemniczej przestrzeni, przez Platona nazwanej „chora”, jawią się słowa. I zadawane na oślep pytania. To mój świat? Cudzy? Zobaczony? Przeczuty? Gdzie? Kiedy? W jakim śnie? Jakiej pamięci?²⁵

Ciekawym przykładem jest projekt *Trees are clocks* autorstwa prof. Adriana Newtona (Bournemouth University), w którym poprzez połączenie sztuki dźwiękowej i muzyki przedstawiono, jak prastare drzewa są w stanie zarejestrować zmiany klimatyczne w ciągu ostatnich stuleci.

W utworze wykorzystano nagrania terenowe dokonane w ciągu roku w obumierających bukach w Parku Narodowym New Forest w Wielkiej Brytanii. Upływ czasu jest zaznaczony przez dźwięk łamania gałązek i gałęzi drzew, które niedawno obumarły. Elementy te połączone są z fakturami wokalnymi pochodzącymi z zestawu akordów o korzeniach poruszających się po cyklu kwintowym, reprezentujących cykliczną dynamikę ekosystemów leśnych. Każdy akord przedstawiony jest w wersji podstawowej oraz w dwóch inwersjach, przy czym różne rodzaje rozbudowanego akordu odzwierciedlają kontrastujące nastroje różnych pór roku. Uzupełnieniem tych części jest improwizowany występ wiolonczelowy, powstały w odpowiedzi na pozostałe elementy dźwiękowe²⁶.

Pragnienia miejsc

Powstający projekt *Pragnienia miejsc* (aut. K. Zielińska) ma na celu opracowanie koncepcji, sposobów określania tożsamości danego miejsca za pomocą między innymi pamięci jako jej pierwiastka budulcowego. Pamięć zostaje rozumiana w tym wypadku także poprzez jej odniesienie do szeroko pojętej tożsamości (np. miejsca, społeczeństwa, działań, tradycji, przyzwyczajień)²⁷. Jedynie stały obraz przeszłości stanowi utwierdzenie stabilnych podstaw, dzięki którym w momencie terażniejszym można budować daną tożsamość, absorbując ją lub nie do czasu obecnego – współuczestnicząc i angażując w pożądaný sposób jednocześnie przyszłość. Pamięć będąca zarazem częścią tożsamości miejsca tkwi w tym wypadku nie tyle w konkretnej przestrzeni, ile w jej pojmowaniu przez ludzi, co równorzędnie określa jej wielorakość. Tożsamość z kolei, wydawać by się mogło, przynależy miejscu. Ciągłe procesy, jakie wpływają na pamięć (np. poznanie), są w stanie przededefiniować nie tyle samą przestrzeń, ile jej obraz w ludzkim pojmowaniu – sferę, w której istniejemy, którą poznaliśmy i którą – jeśli zachodzi taka konieczność – możemy dzięki pamięci na nowo od-TWORZYĆ²⁸.

Krajobraz nie jest statyczny – widocznie współrzędnie oddziałuje w nim czas, historia i miejsce – tożsamość to zależność pomiędzy nimi. To właśnie elementy charakterystyczne, które zawiera w sobie krajobraz, określają metodologię odpowiedniego doboru i opracowania sposobu / technologii przywoływania pamięci w kreowaniu obrazu tej przestrzeni, co stanowi rozważanie działań badawczych w projekcie. Jest to otwarta relacja, stanowiąca o tożsamości miejsca²⁹.

Pamięć jest stała, krajobraz jest zmienny. Czy tożsamość miejsca ulega więc zmianom, czy nie? W jakim stopniu pozostaje pierwotna? Czy to zależy od charakteru samej przestrzeni? Czy możemy za pośrednictwem krajobrazu wzbudzić emocje, przekazać uczucia – jakie i od czego zależą, oraz czy i jak możemy na nie wpłynąć – wydobyć, ukryć, ukierunkować? Czy w ogóle jest to w tym wypadku pożądane?

26 <https://www.youtube.com/watch?v=eFdXqk9k0-k> [dostęp: 14.04.2022].

27 Por. S. Macdonald, *Krainy pamięci. O dziedzictwie i tożsamości we współczesnej Europie (Memorylands: Heritage and Identity in Europe Today)*, Kraków 2021, s. 17.

28 Por. I. Calvino, *Jeżeli $t = 0$* , Warszawa 2021, s. 162–163.

29 Por. O. Gitkiewicz, *Nie zdążyć*, Warszawa 2019, s. 107–108.

Mimo iż przywołane w artykule przestrzenie pozostają zbliżone swoją charakterystyką, obszar badań projektu *Pragnienia miejsc* to w dużej mierze analiza tego samego problemu pod kątem rodzajów przestrzeni (idea ogólna poparta przykładem), np. PRZESTRZEŃ ISTNIEJĄCA (miejsce) / PRZESTRZEŃ NIEISTNIEJĄCA (wirtualna) – PRZESTRZEŃ ZAMIESZKAŁA (aktywna obecnie działalność) / PRZESTRZEŃ OPUSZCZONA (widoczne wpływy kulturowe, lecz brak obecnej aktywności) / PRZESTRZEŃ NATURALNA (przyrodnicza, krajobraz) / PRZESTRZEŃ ZMODYFIKOWANA (dominująca działalność ludzka) / PRZESTRZEŃ HISTORYCZNA (przeszłość) / PRZESTRZEŃ WSPÓŁCZESNA (teraźniejszość) / PRZESTRZEŃ PRZYSZŁA (przyszłość) / PRZESTRZEŃ SAKRALNA (świątynia) / PRZESTRZEŃ ŚWIECKA (dom)³⁰.

Celem jest zdefiniowanie pierwiastka budulcowego w danej przestrzeni, w zależności od jej charakteru oraz w oparciu o dostępne materiały źródłowe, na przykład obiekty nieistniejące: analiza dostępnej dokumentacji³¹ – opracowanie wirtualne (model, panorama VR itp.) – analiza miejsca / sytuacja miejsca: np. odejście w kontekście przestrzeni wokół, plany zagospodarowania w ciągu najbliższych lat – w efekcie: dopasowanie technologii/sposobu przekazu do przekazywanej treści w relacji do przestrzeni, której dotyczy.

TOŻSAMOŚĆ = KRAJOBRAZ / SFERA + TREŚĆ + FORMA

Przywołane w artykule miejsca uległy przeobrażeniu. Właśnie dzięki temu stanowią one podstawę rozważań na temat opisywania ich przeszłości za pomocą różnorodnych doznań zmysłowych – zarówno *in situ*, jak i z ewentualnością doświadczania tego bez konieczności fizycznej obecności w danym miejscu.

Część realizacji projektu będzie prezentowana w formie wystawy w lipcu 2022 roku w Fashion Start-up Gallery, galerii powstałej w ramach realizacji projektu „Projektowanie Przyszłości. Program rozwoju Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018–2022”.

30 Por. P. Zumthor, *Myślenie architekturą*, Kraków 2010, s. 33–34.

31 Por. J. Pallasmaa, *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, Kraków 2012, s. 16, 41–43.

Bibliografia

- Augé M., *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*, tłum. R. Chymkowski, Warszawa 2010.
- Bańkosz R., *Cerkwie Szlaku Ikon*, Krosno 2010.
- Botton A. de, *Sztuka podróżowania*, Warszawa 2010.
- Calvino I., *Jeżeli $t = 0$* , Warszawa 2021.
- Chyła M., *Miejsce jako podstawa kształtowania się tożsamości*, [w:] *1050-lecie chrztu Polski a tożsamość narodowa*, red. H. Czakowska, M. Kuciński, Bydgoszcz 2017, s. 49–59.
- Czaja D., *Inne przestrzenie, inne miejsca. Mapy i terytoria*, Wołowiec 2013.
- Czajkowski J., *Studia nad Łemkowszczyzną*, Sanok 1999.
- Gitkiewicz O., *Nie zdążę*, Warszawa 2019.
- Grzesik W., Traczyk T., *Beskid Niski. Od Komańczy do Bartnego*, Warszawa 1992.
- Kłopotowska A., *Dźwięki architektury*, Białystok 2015.
- Kryciński S., *Łemkowszczyzna nieutracona*, Rzeszów 2018.
- Kryciński S., *Łemkowszczyzna po obu stronach Karpat*, Rzeszów 2016.
- Macdonald S., *Krainy pamięci. O dziedzictwie i tożsamości we współczesnej Europie (Memorylands: Heritage and Identity in Europe Today)*, Kraków 2021.
- Nowak J., *Zaginiony świat? Nazywają ich Łemkami*, Kraków 2003.
- Pallasmaa J., *Oczy skóry. Architektura i zmysły*, Kraków 2012.
- Plit F., *Krajobrazy kulturowe w geografii polskiej. Szkice*, Warszawa 2016.
- Sznajderman M., *Pusty las*, Wołowiec 2019.
- Wodnicki A., *Contrapunctus*, Kraków 2020.
- Zumthor P., *Myślenie architekturą*, Kraków 2010.

TOM 3 (2022), NR 1

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

Artykuł recenzowany

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

Redakcja: **prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, dr Joanna Łapińska**

Opracowanie graficzne: Joanna Łapińska

Fotografia na stronie tytułowej: Katarzyna Zielińska

Czasopismo „inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine” powstało dzięki dofinansowaniu w ramach projektu „Projektowanie przyszłości – program rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2008–2022”



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny



prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, dr Anna Dettloff
Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

PEREGRYNACJE... OKREŚLANIE PRZESTRZENI (WŁASNEJ)*

Źródła

Spis treści

Peregryncje... Określanie przestrzeni (własnej) 192

Continuum. PEREGRYNACJE_sekwencja II** 196

Na marginesie wystawy Beaty Gibały-Kapeckiej i Kai Czajczyk *Peregryncje*, marzec 2022 [Anna Dettloff] 199

Bibliografia 209

Abstrakt

Podjęta problematyka dotyczy rozważań nad tym, czy nadal istnieje potrzeba semantycznego odznaczania przestrzeni, obiektów i miejsc. Czy na pewno forma i materia muszą być wypełnione treściami, zawierać komunikaty w warstwie znaczeniowej? W świetle rozpatrywanej kształtowanej architektonicznej przestrzeni szans nakładamy wyobrażenia, interpretacje bez roszczeń do bycia jedynie słusznymi. W konfrontacji i dialogu wytracają się raz jedno, innym razem drugie właściwości przestrzeni, obiektów i miejsc, bo te pozostają zależne od czasu, także tego, w jakim znajduje się dany odbiorca.

Słowa kluczowe

peregrynacje, projektowanie, struktury znaczeniowe, proces skojarzeń, grafika komputerowa, semantyka przestrzeni, kulturowe przestrzenie równych szans, konstrukt osobisty

Peregrynacje... Określanie przestrzeni (własnej)

Proces uspołecznienia i tym samym uatrakcyjnienia miasta ma szansę powodzenia, ale – wzorem zrealizowanych przykładów – tylko wtedy, gdy zaproponujemy pożądane społecznie rozwiązania, czy to w wyniku wymyślenia usług zmierzających do zaspokojenia nowych potrzeb i szczególnych funkcji, czy też przez wprowadzenie obiektów o awangardowych formach.

Obiekty architektoniczne swym charakterem tworzą i podsycają atmosferę, naprowadzając percepcję odbiorcy ku skojarzeniom, często odwołując się do pamięci przestrzeni pierwotnych. W wyniku zadanych cech formalnych i wypracowanych ich wzajemnych konfiguracji wykreowana przestrzeń architektoniczna miejsca wypełniona jest lub bywa napięciami i jakościami, takimi jak niepokój, zadowolenie, dramatyczność, zatłoczenie, w znacznej mierze w następstwie dalszej interpretacji – czy to symbolicznej, ikonicznej, czy też w efekcie kontekstu. Jednocześnie odbiorca pozyskuje możliwość identyfikacji miejsca, może odczytać jego cechy jednostkowe i niepowtarzalne w obrębie spójności kodów porozumiewania się.

Układ wprowadzanych struktur znaczeniowych i ich wzajemnych relacji do zastanych – adaptowanych czy modernizowanych na nowe potrzeby – funkcji budynków i widoków wytwarza wielowątkowe odniesienia do odczytywania, relacje do odczuwania i interpretowania. Powstają nie tylko nowe przestrzenie i miejsca oglądu, ale także pola interakcji, w wyniku których rodzą się skojarzeniowe obrazy z mocy uaktywnionej wyobraźni spotęgowanej wrażliwością sensoryczną, zgromadzonymi doświadczeniami i nabytą wiedzą. Przestrzenie stymulujące reakcje stanowią nieobojętne fragmenty otoczenia, które wypełnione emocjami dają pretekst do skonfrontowania swoich odczuć, wrażliwości na styku „historyczne” i „współczesne”, „tradycyjne” i „nowoczesne”...

W takim kontekście istota przestrzeni architektury miejsca, jej wartość tkwi w byciu użytecznym, wynikającym właśnie ze stymulowania, inspirowania, w tym prowokowania uczestników do wizualizowania i „wytwarzania” obrazów wyobraźni, wykształcając za każdym razem nowe, jednostkowe relacje z przestrzenią. W efekcie owej wyobraźniowej interakcji dochodzi do „nadbudowania” kolejnych znaczeń w kształtowanej przestrzeni. Jej składowe i ona sama spełniają swoje funkcje społeczne, inspirują kulturotwórcze procesy i – co istotne – stwarzają i ustanawiają obszar/otoczenie, w którym kumuluje się wiele czasów, nawarstwiają się historie, przenikają epoki współczesności, nowoczesności... ponowoczesności...

Powołane do życia obiekty jako **konstrukty** formalne i intelektualne, w swym charakterze przepuszczalne – „otwartość na nowe zjawiska”¹ – wraz ze światłem naturalnym i wtórującym mu sztucznym mają możliwość zmieniania powiązań pomiędzy powstałymi obiektami, wnętrzami otwartymi

1 *Konstrukt osobisty*, [w:] *Słownik psychologii*, red. J. Siuta, Kraków 2009, s. 417–418; *George Kelly*, [w:] *Słownik psychologii*, s. 128.

i zamkniętymi, urbanistycznymi i architektonicznymi, dozując ich wzajemne kontynuacje, nakładania, zazębienia. Stale dostępne, w następstwie ścisłego związku z odbiorcą/użytkownikiem, mają możliwość ciągłego aktywizowania się. W swą istotę wpisane mają zatem posiadanie alternatywnych sposobów budowania znaczeń w teorii interpretowania zdarzeń². Tak skonstruowany przez twórcę scenariusz – koncept przestrzennego „przedstawienia” obfituje w formalne rozgrywki pomiędzy liniami, plamami, grą światła i cieni, stanowiąc o istocie filozofii przestrzeni. Wyzwała on potrzebę tworzenia upamiętnień w sferze skojarzeń każdego uczestnika w takim stopniu, **w jakim dokonuje on interpretacji rzeczy jako podobne i różne, znane i lubiane, zależnie od zdarzeń**³. Ich fizyczny przejaw urzeczywistnia się w powrotach odbiorców/użytkowników do tych miejsc, obiektów, przestrzeni po owe pożądane nastroje. W wyniku przekazywania wypowiedzianych znaczeń i treści, zwizualizowanych, dopełniających je obrazów finalizujemy dla wybranego miejsca czytelne nawarstwienia w postaci wyobrażeń i skojarzeń do ponownego przywoływania. Tym samym przestrzenie, obiekty i miejsca (stacjonarne) nabierają charakteru ponadczasowego o walorach antropogenicznych. Użytkownik praktykuje poetykę przestrzeni, antycypując zjawiska przez strukturalizowanie tego, co się powtarza⁴.

Tak oto mamy do czynienia z maszyną sztuki służącą do kształtowania otoczenia człowieka jako *continuum*. Twórca za każdym razem podejmuje się zaprojektowania celowych obrazów, umieszcza w kadrze tychże widoków obiekty, elementy, formy, a w efekcie jakości estetyczne, i komponuje z ich udziałem wartości kulturowe konieczne społecznie do pojawienia się w oglądzie przyszłego odbiorcy. Przepracowuje – w oparciu o zastane i dostępne rzeczywiste uwarunkowania przestrzenne – zadane programy funkcjonalne, czyli przyszły realny ogląd danej enklawy będący sekwencją ogólnego scenariusza. Następnie kontynuuje komponowanie przestrzeni wewnątrz, miejsc, obiektów, dokonując konwersji w oparciu o zastosowanie przykładowych pojęć typu „scalenie”, „podkreślenie”, „ograniczenie”...

Konceptualizacja przestrzeni następuje w sposób przemyślany, mający podstawy częstokroć naukowe, w których każdemu elementowi formalnemu przypisane są znaczenie niekoniecznie semantyczne oraz rola w zaplanowanym ciągu zdarzeń. Owo nadawanie znaczeń orientuje i hierarchizuje ważność pojawiających się obrazów, umożliwiając prawidłową percepcję zaprojektowanych przestrzeni architektury miejsc przy równoległym wzmocnieniu ich ekspozycji, tym samym relacji z odbiorcą⁵, przyczyniając się do kreowania przekazu kulturowego naznaczonego poetyką dnia codziennego.

2 Zob. *Słownik psychologii*, red. J. Siuta.

3 A. Paszkowska-Rogacz, *Teoria konstruktów osobistych Georga Kelly'ego w doradztwie zawodowym*, [w:] *XVIII Ogólnopolska Konferencja Szkoleniowa SDSiZ RP*, Lubniewice 2008 (prezentacja w formacie ppt).

4 A. Paszkowska-Rogacz, *Teoria konstruktów osobistych Georga Kelly'ego...*

5 *Inne przestrzenie, inne miejsca. Mapy i terytoria*, red. D. Czaja, Wołowiec 2013.

Koniec XX i rozpoczęty XXI wiek nakreśliły – uznawaną przez większość – konieczność budowania układów wspólnotowych, tworzących przestrzeń symbolicznych znaczeń i identyfikacji. Ponownie aktualne stają się zatem kompetencje komunikacyjne w zakresie rozumienia symbolicznych i rzeczowych powiązań, identyfikowania kodów kulturowych, w szczególności tych nieodwołujących się do wspólnego dziedzictwa. Tym samym równolegle występuje nieodzowność przystosowania w praktyce przyjętych norm i hierarchii wartości, odwołując się do zróżnicowanych form aktywności kulturalnej w różnych grupach społecznych w celu zbudowania sieci powiązań i – co za tym idzie – zaufania społecznego⁶. Owe nowe, z przełomu wieków, parametry kulturowej zmiany jak „przenikanie”, „transparentność” czy „symultaniczność” często wprowadzają w projektowane przestrzenie cechy o charakterze profetycznym. Równolegle więc pojawia się szansa na asymilowanie różnic, odmienności w wyniku dialogu, podczas którego dochodzi do konfrontowania wyobrażeń i próby kształtowania kulturowych przestrzeni równych szans. Owe przestrzenie i miejsca w swym strukturalnym charakterze proponują, a poprzez funkcję sprzyjają stymulowaniu do stwarzania nowych potrzeb, pobudzają do refleksyjności, osiągania wskazanego, oczekiwanego poziomu świadomości estetycznej w wyniku wymiany społeczno-kulturowych aktywności.

W następstwie powyższego celem wydaje się podtrzymywanie potrzeby ciągłego wyzwalań, obławiania przestrzeni i miejsc w wyniku wizualizowania jej skojarzeniowych obrazów, jednocześnie budowania historii miejsc, by w efekcie móc ją poddać procesowi identyfikacji i określenia jako swojej. Czy zatem, podążając w rozważaniach, funkcja – czyli przeznaczenie **obiektu** – ma być rozpoznawalna w swej formie zewnętrznej, jak i w przestrzeni wewnętrznej, czy też nie? Czy istotne jest, by komunikat wysyłany przez jego zewnętrżność miał przełożenie na klarowną sugestię oferowanej funkcji, ujawniał rodzaje aktywności zgromadzone wewnątrz obiektu?

Po dłuższym czasie na nowo powracają problematyczne zagadnienia formalne, między innymi: czy istotne są dopuszczenia do posiadania samoistnego wyrazu obiektów, czy identyfikacja obiektu może trwać w zawieszeniu? Czy istnieje konieczność wzajemnego przełożenia przestrzeni zewnętrznej i przestrzeni wewnętrznej i co wtedy wobec takich relacji lub ich braku konfabulują kulturowo uwarunkowane procesem semiozy nasze zmysły? W jakim stopniu i czy w ogóle indywidualny odbiór wrażeń i odczuć odbiorcy to jego jako użytkownika (nadawcy i odbiorcy) ryzyko? Bo przestrzeń zewnętrzna to przestrzeń krajobrazowa, miejska, domowa... w których za każdym razem odczyt będzie wynikał z posiadanej świadomości rzeczy i znaczeń w wyniku asocjacji wrażeń, woli, uczuć i myśli w uruchomionym procesie skojarzeń.

Semantyka przestrzeni, obiektu, miejsca rodzi podstawowe pytania i refleksje najistotniejszej symbolicznej natury, czy w obliczu i kontekście „tej estetycznej materii i jej dekoru” można „pozbawić

6

E. Mianowska, K. Walentynowicz-Moryl, *Konceptualizacja i operacjonalizacja kapitału społecznego*, <https://docplayer.pl/300172-Konceptualizacja-i-operacjonalizacja-kapitału-społecznego.htm> [dostęp: 17.04.2022].

życia karpia?” – relacje i konteksty, wzajemne odniesienia, asocjacje, moc skojarzeń ubezwłasnowolnia i wyzwala myśli, reakcje, w tym istotne, będące konsekwencją naszego zachowania. Brak wrażliwości, brak świadomości, pustka w miejsce refleksji, relatywizm, który czyni życie życiem bez zobowiązań i obciążeń... bez konsekwencji wobec wewnętrznego głosu krytycznego. To nie przejaw **profetyzmu** w znaczeniu wizjonerstwa, ale odniesienia do ponoszenia odpowiedzialności za odpowiednie kompilacje formy i materii za każdym razem wraz z przypisanym im symbolicznym zabarwieniem kształtów i funkcji przeznaczenia estetyką, w jakimś stopniu określone zastaną sytuacją, podyktowane koniecznością. Kontekst wzajemny wraz z proporcjami i wyzwalanymi napięciami pomiędzy elementami, obiektami powoduje, stwarza, wymusza, sugeruje zaniechanie takich czy innych zachowań i czynności. Nadal rzecz nie w sakralizacji przestrzeni, lecz w pragmatyce. W odpowiednim doborze środków, by powstał czytelny kontekst dla pożądaných zaplanowanych określonych czynności, zachowań i refleksji zachodzących między znakami a ich użytkownikami, w ludzkim zachowaniu wykazując połączenia elementów psychologii, socjologii i wiedzy o kulturze.

Istotnym narzędziem, którym możemy się posłużyć w celu nawiązania kontaktu pomiędzy twórcą a odbiorcą, jest niewątpliwie wspólny zakres wiedzy o otaczającym świecie, nazywany „wspólnym kompleksem doświadczeniowym” lub presupozycją⁷. Presupozycja to zbiór informacji, danych *implicite* (niejawne, nieujawnione) lub *explicite* (ujawnione, znane), w tym wiedza o sposobach przełożenia użycia odniesień i znaczeń wkodowanych w budowaną przestrzeń i jej struktury oraz odczytywania w wyniku oglądu lub analizy. W procesie tworzenia równie istotna jest presupozycja kontekstowo-pragmatyczna uświadamiająca, bo wynikająca z kontekstu zadanego, jak i zastanych uwarunkowań⁸. Społeczna świadomość i zakres wiedzy potencjalnego odbiorcy wpływają bezpośrednio na selekcję i odbiór informacji tych wypowiedzianych, bo ukształtowanych i zrealizowanych, czyli zbudowanych, jak i tych zakodowanych – bywa, że świadomie przemilczanych. Oczywiście przy tych zależnościach staje się fakt, iż kolejnym narzędziem realizacyjnym zamiarów i planów wypełnionych intencjami znaczeniowymi i formalnymi jest perlokucja, która udostępnia nam możliwości wprowadzania i stosowania przeskoków tematycznych w kreowaniu przestrzeni i jej struktur. W świetle rozpatrywanej kształtowanej architektonicznej **przestrzeni szans** nakładamy wyobrażenia, interpretacje bez roszczeń do bycia jedynie słusznymi. W konfrontacji i dialogu wytracają się raz jedno, innym razem drugie właściwości przestrzeni, obiektów i miejsc, bo te pozostają zależne od czasu, także od tego, w jakim znajduje się dany odbiorca. Z pewnością brak uznania dla jedności, akceptacja dla nieustannych przemian powstających w wyniku rozproszenia koncepcji, tez i myśli składają się na oczekiwaną nieokreśloność...

7 Zob. http://is.muni.cz/th/13299/ff_d/09_Presupozycja.pdf.

8 http://is.muni.cz/th/13299/ff_d/09_Presupozycja.pdf, s. 88.

On the other side... niejednoznaczność, nieuchwytność działań w celu podważania zakorzenionych przekonań i nawyków w następstwie dokonywania refleksji krytycznych otwierających nowe przestrzenie innych doświadczeń wynikających z odkrywania nowego. Stopniowa rekonfiguracja funkcjonujących kodów utrwała pozbawianie znaczeń. W tej sytuacji miejsca, przestrzeń i jej architektura pozostają otwarte na przyjęcie różnych aktywności, coraz częściej mających charakter płynny, częstokroć na pograniczu umowności, i podlegających permanentnej zmianie. Równolegle przyzwolenie i tym samym umożliwienie użytkownikom realizacji wielu funkcji jednocześnie wynika z faktu powszechnego, zatem totalnego, nieodwracalnego procesu sieciowania wszystkich ze wszystkimi i w każdej chwili.

Czy w takich realiach i wirtualnym oglądzie nadal istnieje w nas potrzeba semantycznego odznaczania przestrzeni, obiektów, miejsc i niemiejsc? Czy na pewno forma i materia muszą być wypełnione treściami, zawierać komunikaty w warstwie znaczeniowej? Jest to tylko „czysta energomateria”?

Często to struktura, odwołując się do poszukiwań uniwersalnych – bo abstrakcyjnych – form przekazu, nadaje jedność całości i stanowi wartość nadrzędną dla przestrzeni architektury miejsc.

Continuum. PEREGRYNACJE_sekwencja II**

Chwila, porządek, organizacja, obraz, geometria – tyleż pozornie Kartezjańskich postaci⁹.

Pierre Soulages

Układ: **obraz, instalacja i obiekt** poprzez wzajemne powiązania i wynikania wykreował wewnątrz pełne napięcie, przepełnione symboliką i wieloznaczeniowością relacji, tym samym dając możliwość do tworzenia nowych interpretacji.

Obraz *Zamieć* jest określeniem własnej przestrzeni, porządku świata i reguł, którego elementy, nazywane przez autorkę „odpryskami”, stanowią o kontinuum w czasie rzeczywistym.

Instalacja *Kamienie* to przeniesione w trzeci wymiar namacalne obiekty z intencjami znaczeniowymi i formalnymi...

Obiekt *Chmura* jako struktura podlegająca konfiguracji przestrzennej jest próbą zaprojektowania poprzez przestrzeń fizyczną także tej mentalnej dla siebie i dla innych. Wypełniana obrazami, nasycana emocjami stwarza możliwość wejścia w strefę nowych doznań.

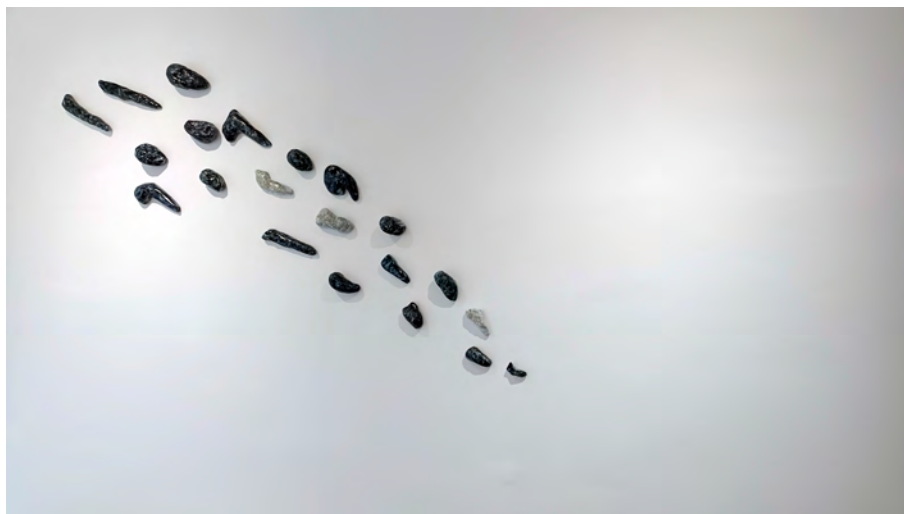
9 A.L. Gołąb, *Przestrzeń powiększona*, „Art Papier”, 130 (2009), nr 10, <http://artpapier.com/index.php?page=artykul&wydanie=84&artykul=1930> [dostęp: 17.04.2022].



Il. 1. Wystawa *Peregrynacje II – określenie przestrzeni (własnej)*, Beata Gibała-Kapecka, Kaja Czajczyk.



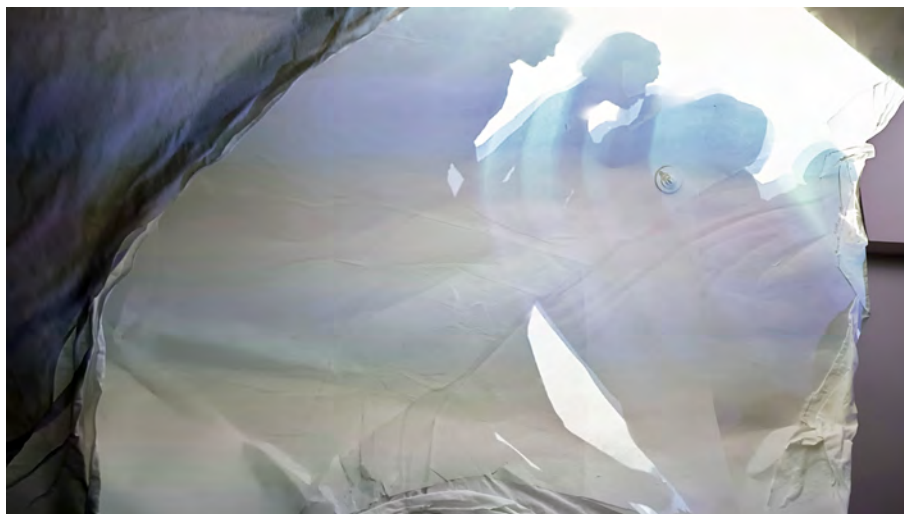
Il. 2. *Zamieć*, Beata Gibała-Kapecka, obraz na płótnie, technika własna.



Il. 3. *Kamienie*, Beata Gibała-Kapecka, instalacja, technika własna.



Il. 4. *Chmura*, Kaja Czajczyk, tkanina klejona.

Il. 5. *Chmura*, Kaja Czajczyk, tkanina klejona.

Na marginesie wystawy Beaty Gibały-Kapeckiej i Kai Czajczyk *Peregrynacje*, marzec 2022 [Anna Dettloff]

Plan, scenariusz, przewidywalność – podstawowe założenia wielu wystaw i ekspozycji, które zwiedzamy, oglądamy, „obchodzimy”. Prezentacja *Peregrynacje* Beaty Gibały-Kapeckiej i Kai Czajczyk w Fashion Start-up Gallery też miała swój „scenariusz” – jednak rozumiany jako koncept przestrzennego „przedstawienia”. Przyjęcie takiej formy filozofii przestrzeni powoduje, że każdy uczestnik wydarzenia tworzy własne „upamiętnienia” na miarę dokonanej przez siebie interpretacji zdeterminowanej zdarzeniami¹⁰. Dzięki temu w maleńkiej galerii przy ul. Piłsudskiego 21 zrodziła się prawdziwa poetyka przestrzeni – to konkretne wnętrza wypełnione przedmiotami, które „oswoiły” jego neutralność i jednocześnie uczyniły miejscem, nabrało charakteru z jednej strony uniwersalnego, ponadczasowego, z drugiej mocno zaangażowanego w „tu” i „teraz”.

„Tu” i „teraz” autorek wyznaczyła data 24 lutego 2022 roku – początek wojny w Ukrainie, który zbiegł się z zaplanowanym rozpoczęciem realizacji ekspozycji. Nie zabrzmi jednak zbyt patetycznie, jeśli powiem, że ten dzień zmienił naszą rzeczywistość. Przyszła chwila zwątpienia – czy w obliczu takich wydarzeń warto tworzyć i pisać o sztuce? Nasze – autorek i moje – pierwsze wspólne spotkanie w galerii miało w sobie jakiś dramatyzm, napięcie. Zaczęłyśmy rozmawiać i patrzeć na eksponaty, na miejsce, oczami, które wcześniej widziały relacje wojenne – śmierć, krew, trudne do opisanego cierpienie. Ta sieć obrazów teraźniejszości rzutowała na odbiór ekspozycji, sztuka zaczęła się rodzić pod tym nowym spojrzeniem, wizja artystyczna kształtowała się pod wpływem rzeczywistości, którą

10

Odnoszę się tutaj do tekstu Beaty Gibały-Kapeckiej *Peregrynacje... Określanie przestrzeni (własnej)*, który jest słowem towarzyszącym wystawie, oraz przywołanego przez autorkę artykułu A. Paszkowskiej-Rogacz *Teoria konstruktów osobistych Georga Kelly'ego w doradztwie zawodowym*.

przeżywałyśmy. Dlatego zwątpienie trwało krótko i jedyną odpowiedzią było krótkie TAK! Warto tworzyć sztukę i warto o niej pisać!

Początek wojny oczyścił umysły pokryte grubą skorupą złudzeń. Pamięć wydobyła wydarzenia i dzieła z przeszłości, z których chcę przywołać zwłaszcza dwa: *Wspomnienia wojenne* Karoliny Lanckorońskiej i *Guernicę* Pabla Picassa. Po raz kolejny wróciłam do tej trudnej książki i do tego przerażającego obrazu. Przytoczę fragment, w którym Lanckorońska opisuje okres uwięzienia w obozie koncentracyjnym w Ravensbrück, gdzie przebywała od stycznia 1943 roku do końca wojny, potajemnie prowadząc „wykłady” dla współwięźniarek:

W tej kaźni jeden objaw był zastanawiający. Im gęściej dymiło się krematorium, im bliżej, im bezpośredniej każda z nas patrzyła śmierci w oczy, tym bardziej rosła potrzeba dóbr duchowych, po prostu głód intelektualny. Nie można było sprostać wymaganiom, mnożyły się zamówienia na „wykłady”. Codziennie po południu odbywała się lekcja u „królików”¹¹ na trzeciaku. Grupa dziewcząt na tę godzinę wracała na blok, rozstawiano pikiety i rozpoczynał się wykład z historii kultury z czasów Karola Wielkiego czy lekcja o gotyku. Słuchaczki, które nigdy nie wiedziały, czy nie nadchodzi ostatni dzień ich życia, słuchały jednak z wielkim skupieniem i z prawdziwym zainteresowaniem¹².

Te słowa z prostotą opisują skrajną sytuację, która pokazuje, że opowiadanie, pisanie o sztuce ma znaczenie, ma wartość. Wykłady Lanckorońskiej w Ravensbrück przynosiły przynajmniej chwilowe ukojenie kobietom zamkniętym w murach i zasiekach obozu, który możemy porównać tylko z piekłem na ziemi.

Kilka lat wcześniej, w 1937 roku powstał olbrzymi obraz Pabla Picassa *Guernica* – jeden z najpotężniejszych artystycznych wyrazów sprzeciwu przeciw wojnie w XX wieku, który pozostał aktualny do dziś. Malowidło jest odniesieniem do wydarzeń z 27 kwietnia 1937 roku, kiedy to siły powietrzne Hitlera, wspieranego przez faszystowską opozycję dowodzoną przez generała Francisco Franco, zbombardowały Guernicę – miasteczko w północnej Hiszpanii. Był to pierwszy w historii nalot dywanowy na ludność cywilną mający na celu zastraszenie ludności i sianie przerażenia. Samoloty bojowe ostrzeliwały bezbronnych, próbujących uciec cywilów. Zniszczenia były przerażające – 70% miasta zamieniono w zgłiszczą, a jedna trzecia populacji, czyli 1600 osób, została ranna lub zabita. Nigdy nie sądziliśmy, że podobne sceny zobaczymy jeszcze na żywo w XXI wieku. Obraz Picassa, namalowany ciemną, monochromatyczną paletą szarości, czerni i bieli, ma niesamowitą moc wyrazu. Przepęniają go śmierć i cierpienie. Siła tego obrazu jest potężna, o czym świadczy wydarzenie sprzed kilkunastu lat. W lutym 2003 roku amerykańska delegacja Narodów Zjednoczonych optowała w Radzie Bezpieczeństwa za rozpoczęciem przez USA ingerencji wojskowej w Iraku, w czasie konferencji prasowej zasłonięto ciemną tkaniną kopię *Guerniki* Picassa. Ogrom cierpienia pokazany

11 W obozie w Ravensbrück tak nazywano młode dziewczęta, na których przeprowadzano zbrodnicze „doświadczenia medyczne”.

12 K. Lanckorońska, *Wspomnienia wojenne. 22 IX 1939 – 5 IV 1945*, Kraków 2011, s. 324. Opisy tajnych wykładów znajdziemy jeszcze na innych stronach *Wspomnień wojennych* – m.in. na s. 243, 277, 312.

na tym obrazie jest przecież streszczeniem każdej wojny, która zawsze jest złem i kumulacją niewyobrażalnych cierpień. Dzieło Picassa pokazuje wyjątkową moc sztuki, szczególnie w obliczu takich wydarzeń.

W tym kontekście powraca do nas pytanie: jaka powinna być sztuka? Neutralna, skupiona na sobie, obojętna na zawirowania życia i historii? A może zaangażowana, reagująca, komentująca rzeczywistość? Te pytania w różnych formach pojawiały i pojawiają się bardzo często. Powinna być chyba przede wszystkim wrażliwa, odczuwająca, współtworząca nasz świat, rzeczywistość – obecna.

Ta właśnie „obecność” silnie zdeterminowała przestrzeń *Peregrynacji*. Formalna rozgrywka między liniami, płaskością i trójwymiarowością, pustką i plamą, bielą i barwą, światłem i cieniem, ciemnością i jasnością prowadzi nas po nitkach poetyckiej narracji. Przestajemy odczuwać mikroskalę pomieszczenia – narracja buduje nowe, bezkresne przestrzenie, wyrывая nas z ograniczenia narzuconego przez ścianę. Mała fizyczna przestrzeń staje się bezgraniczną przestrzenią naszych myśli, odczuć, przeżyć. Linie narracji przekraczają barierę fizycznego zamknięcia i wchodzi w przestrzeń wydarzeń – cierpienia ludzi wyrwanych z miejsc zamieszkiwania, odzieranych z tożsamości, zagubionych i samotnych wśród zgłętku tłumów na krakowskim Dworcu Głównym oraz wygaszonej i ciemnej nocnej przestrzeni Ukrainy. Tym samym przestrzeń ekspozycji, w sposób nieplanowany, stała się obecnością, *continuum* rzeczywistości. Instalacja miała być o sztuce, o człowieku, o filozofii, o przestrzeni w ujęciu egzystencjalnym, metafizycznym – jednak intensywne przeżywanie wydarzeń teraźniejszości nałożyło się na pierwotne myśli, złożąc w nich nowe linie narracji. Naturą ludzkiego doświadczenia jest droga od niesprecyzowanych odczuć do jasnych koncepcji. Ludzki umysł dąży do odczytania i nazwania rzeczywistości. W naszą naturę wpisana jest idea opowieści, narracji – bo ona gwarantuje rozumienie, a także, jak słusznie zauważa w przemowie noblowskiej Olga Tokarczuk – świadomość siebie i swojego losu. Prostota, klarowność formy, a nawet pewna surowość, które wyznaczały zasady ekspozycji *Peregrynacji*, pozwoliły jednocześnie na peregrynację naszych myśli i skojarzeń do różnych śladów pamięci, otworzyły nowe przestrzenie doświadczeń.

W słowie tworzącym autokomentarz do wystawy Beata Gibała-Kapecka używa niezwykle pojemnego i trafnego w tym kontekście słowa „roszczenie”. Gdyby Beata Gibała-Kapecka i Kaja Czajczyk miały roszczenia wobec wystawy *Peregrynacje*, gdyby realizowały tylko własny, z góry narzucony plan – ta wystawa dziś, w tych okolicznościach, w jakich jest prezentowana, nie miałaby najmniejszego sensu. Ta wystawa nabrała największej wartości poprzez stawanie się w konkretnym czasie i przestrzeni, w której obiekty same narzucały nowe, nieprzewidziane formy wzajemnych relacji, przepływów i znaczeń. Utkane w pierwotnej wizji nici narracji połączyły się z wydarzeniami i przeżyciami rzeczywistości, w której musieliśmy się na nowo odnaleźć. Pamiętam moją pierwszą rozmowę z Beatą Gibałą-Kapecką w styczniu, potem zwątpienie, poczucie bezsensu i proces realizacji ekspozycji, która od 24 marca 2022 roku w procesie kreacji zaczynała żyć swoim życiem. W tym

momencie nie było już żadnych roszczeń – widziałam obie autorki, które stoją obok swojego dzieła i zdumione patrzą na to, co się dzieje, kiedy wyłania się coś więcej, kiedy dzieło samo zaczyna układać scenariusz, przemawia słowami, które nie zostały nigdy wprowadzone do jego „bazy danych”. To właśnie w tym braku roszczenia rodzi się prawdziwa sztuka, która szczególnie w obliczu wojny i barbarzyństwa nabiera dodatkowego sensu.

W prezentacji *Peregrynacje* pojawiły się symbole i kody mocno zakorzenione w naszej świadomości. Należą do nich: słowo, biel, kamień, byk, chmura. Identyfikacja ich znaczeń staje się warunkiem rozumienia narracji utrwalonej poprzez przedmiot i formę – a zwłaszcza ich wzajemną relację i sposób komunikowania zawartych treści.

W *Słowie* towarzyszącym instalacji Beata Gibała-Kapecka snuje równoległą narrację o własnych naukowych, filozoficznych i artystycznych peregrynacjach wokół przestrzeni, miejsca, obiektu – ich relacji w stosunku do odbiorcy, użytkownika. Wchodzi w dialog ze światem pojęć, znaczeń i dyskursów wokół człowieka i przestrzeni, ich wzajemnych sposobów komunikacji. Porusza ważny aspekt świadomości rzeczy i znaczeń w procesie skojarzeń u nadawcy i odbiorcy. Autorka pyta o ryzyko, którym obciążony jest ten proces. Na to kluczowe pytanie możemy odpowiedzieć tylko twierdząco – tak, ryzyko związane jest z każdą relacją, która w swej istocie musi być przynajmniej dwustronna i zawsze łączy się z wolnością. A wkraczanie w wolność innego bytu zawsze jest obwarowane ryzykiem. Píše o odpowiedzialności – kwestii niezmiernie ważnej w procesie kreowania nowych przestrzeni, miejsc, przedmiotów i obiektów, które zawsze mają wpływ na inicjowanie zachowań będących wynikiem tworzonych kontekstów, proporcji czy napięć. Jako podstawowe narzędzie nawiązania kontaktu pomiędzy twórcą a odbiorcą wymienia wspólny zakres wiedzy o otaczającym świecie – tak zwany „wspólny kompleks doświadczeniowy” lub presupozycję. Niestety ostatnie tragiczne wydarzenia wojny w Ukrainie i różnorodne sposoby reakcji na bestialskie zachowania załamały naszą optymistyczną wiarę w możliwość porozumienia i dialogu. Świat jest tak samo wielki jak dziesiątki, setki czy tysiące lat temu, a zdobycze ostatniej rewolucji przemysłowej – cyfryzacji i szybkiego przesyłu informacji – dały nam tylko na krótki czas poczucie „globalnej wioski” i jedności w wielości. Sposób odbioru rzeczywistości, również artystycznej, jest uwikłany w sieć splecioną z wielu zależności mentalnych, kulturowych, geograficznych¹³ czy politycznych. Autorka pyta o sensowność determinacji budowanych przestrzeni, obiektów, miejsc i „niemiejsz” poprzez narzucanie im z góry przyjętych definicji, znaczeń, wyobrażeń i interpretacji.

W niewielkiej przestrzeni galerii przy ul. Piłsudskiego stało się to, co w *Słowie* towarzyszącym, a raczej współtworzącym ekspozycję opisała Beata Gibała-Kapecka:

W tej sytuacji miejsca, przestrzeń i jej architektura pozostają otwarte na przyjęcie różnych aktywności, coraz częściej mających charakter płynny, częstokroć na pograniczu umowności, i podlegających permanentnej zmianie.

Przekaz, który niesie w sobie instalacja, staje się dzięki temu uniwersalny, ale nie obojętny. W innym miejscu czytamy:

Powstają nie tylko nowe przestrzenie i miejsca oglądu, ale także pola interakcji, w wyniku których rodzą się skojarzeniowe obrazy z mocy uaktywnionej wyobraźni spotęgowanej wrażliwością sensoryczną, zgromadzonymi doświadczeniami i nabytą wiedzą.

Nasze doświadczenie, wielozmysłowy odbiór rzeczywistości, wiedza, którą posiadamy, zawsze determinują akt poznania, a nawet zauważenia, tego, co nowe. Autorka, w kontekście twórczości artystycznej, dotyka kwestii najbardziej podstawowych – procesu poznawczego, rozwoju ludzkiego mózgu, który mimo postępów neurobiologii i innych nauk cały czas jest bardziej tajemniczy niż otaczający nas kosmos... Ciągłe mamy więcej pytań niż odpowiedzi.

Czym jest więc słowo, które w ogóle warunkuje nasz odbiór rzeczywistości? Słowo nie jest naszym narzędziem, jest częścią nas – kawałkiem naszego człowieczeństwa. Bez słowa jesteśmy bezradni, nazywanie, werbalizacja są warunkami rozumienia rzeczywistości. Pamiętam wykłady prof. Jana K. Ostrowskiego na pierwszym roku historii sztuki w Uniwersytecie Jagiellońskim, kiedy mówił, jak ważny jest opis dzieła sztuki, bowiem bez przełożenia tego, co widzimy, na ciąg logicznych wypowiedzi werbalnych nigdy nie jesteśmy w stanie poznać dzieła nie tylko architektury, rzeźby czy malarstwa, ale także sztuki, której środkiem wyrazu staje się działanie, stawanie, zmiana, czy na przykład konceptualizmu, dla którego język jest podstawowym, a często jedynym medium przekazu. Do dziś jestem wierna temu podstawowemu działaniu historyka, krytyka sztuki. Werbalizacja doświadczeń wzrokowych w badaniu sztuki jest zawsze pierwsza i żadna droga „na skróty” nie jest możliwa. Słowo opisuje doświadczenie, ale także ma moc kreowania rzeczywistości. Obie te funkcje ujawniają się w działaniach artystycznych, dla których refleksja filozoficzna jest niezwykle ważnym, nieodzownym wręcz narzędziem.

Człowiek pierwotny zaczynał swoje „artystyczne działanie” 40–30 tysięcy lat temu, zdobiąc pierwsze kamienne narzędzia, tworząc ozdoby, znaki geometryczne oraz imponujące rytzy i malowidła naskalne. Posługiwał się pierwszymi symbolami, które są dowodem rodzącego się myślenia językowego¹⁴. Kolejny, bardzo długi etap tego procesu to zapis słów, wypowiedzi, w końcu opowieści. Język pisany wyznaczył kres trwającej miliony lat prehistorii. Wydaje się, że był to jeden z kluczowych momentów

14

Na podstawową rolę języka w rozwoju człowieka zarówno w zakresie filogenezy, jak i ontogenezy wielokrotnie zwraca uwagę prof. Jagoda Cieszyńska w wielu pozycjach książkowych i artykułach, m.in. w: *Współczesne strategie czytania*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria”, 9 (2009), s. 96–102.

rozwoju cywilizacji. Również dlatego, że „język zapisany miał moc panowania nad czasem i wyjątkową siłę stwarzania rzeczywistości”¹⁵.

Słowo, umieszczone najbliżej wejścia, zwyczajnie zapisane na białym papierze, wprowadza nas w **biel**. Kartka papieru zawsze na początku jest biała. Mimo iż pocięta w równą ryzę wydaje się bezkresem, nicością, początkiem – *tabula rasa*, która stanie się początkiem opowieści, wydarzenia. Jest miejscem, w którym słowo zaczyna istnieć w czasie i przestrzeni. „Coś, co się wydarza, a nie zostaje opowiedziane, przestaje istnieć i umiera”¹⁶. Tak samo słowo – tylko wypowiedziane – istnieje krótką chwilę, znika w zapomnieniu. Kiedyś utrwalane było w różny sposób, dziś kojarzymy jego konkretność i „namacalność” przede wszystkim z bielą papieru czy ekranu komputera. Biel ma moc utrwalenia, ale także energię wchłaniania. Wystarczy zaobserwować, co stało się z suprematystycznymi figurami Kazimierza Malewicza – wchłoniętymi ostatecznie w bezkres bieli w *Białym kwadracie na białym tle*. Kiedy z kolei opadnie biel mgły, nie widzimy kształtu, barw.

Biel kojarzona jest z nowym początkiem, pustą przestrzenią, otwartością, czystością (przede wszystkim moralną, ale także sterylnością), niewinnością, uległością (biała flaga), ale również zwyczajstwem. Jest również symbolem smutku, żałoby i śmierci (zwłaszcza w kulturach azjatyckich). Biel oznacza dobro, neutralizuje i uspokaja. Utrwaliło się także postrzeganie bieli w kategoriach klasyczności w odniesieniu do sztuki antycznej (która *nota bene* była bardzo kolorowa), ale także tej, która w jakiś sposób do niej nawiązywała. Jest bogata w znaczenia. Z punktu widzenia technologicznego, naukowego biel nawet nie jest kolorem – jest odcieniem, uzupełnia inne kolory. Kolor jest przecież wyrażeniem światła, wynikiem odbijania i pochłaniania fal świetlnych – nie jest substancją, jest raczej „przypadłością” substancji. Biel odbija prawie całe światło. Czasem wydaje się przezroczysta (na przykład po włożeniu białej tkaniny do wody uzyskujemy efekt półprzeźrystości).

Ściany galerii, papier zapisanych kartek, dużych rozmiarów obraz, który wisi naprzeciw wejścia, i wreszcie podwieszona pośrodku chmura zdominowane są bielą. Wydaje się, że tworzą razem jednolitą czystą przestrzeń, w której zapisane są – utrwalone słowem, formą malarską i rzeźbiarską oraz przekazem cyfrowym prezentowanym na chmurze – opowieści i przekazy, prowadzące nas ścieżką narracji.

Kiedy wchodzimy do wnętrza galerii, pochłania nas biel (za przeszkłonymi drzwiami jest już mrok), wzrok musi się do niej przyzwyczaić, zmysły się powoli uspokajają. Widzimy obraz, na który nakłada się trójwymiarowa chmura. Z boku, na wysokości twarzy, kątem oka zauważamy sznureczki czarnych słów przypominających abstrakcyjne obrazy. Jeszcze nie potrafimy ich przeczytać, bo potrzeba chwili oswojenia z białym wciągającym wnętrzem. Bardziej działają na nas jak „zacyfrowane”,

15 J. Cieszyńska, *Metoda krakowska wobec zaburzeń rozwoju dzieci. Z perspektywy fenomenologii, neurobiologii i językoznawstwa*, Kraków 2013, s. 24.

16 Przemowa noblowska Olgi Tokarczuk wygłoszona w Akademii Szwedzkiej w 2018 roku.

liczone obrazy Romana Opałki. Słowo jest jeszcze wizualną abstrakcją. Idziemy dalej i stajemy przed pogrążonymi w bieli kształtami obrazu *Zamieć*, jakby zawieszonego w próżni. Pod wpływem poruszonego powietrza tafla obrazu lekko drży. Jak tafla wody, którą przypomina nam płaskość i dominująca w obrazie biel. Warstwa bieli nakładana jest grubo, momentami kolistymi ruchami malarskich narzędzi. Tworzy delikatną, światłocieniową, trochę jakby mglistą fakturę.

Z bieli obrazu wylaniają się obłe, różnokształtne formy w odcieniach szarości i mglistych błękitów, które przypominają **kamienie**. Małe, subtelne dotknięcia pędzlem na ich powierzchniach sugerują uproszczone kształty ludzi, a może aniołów. Jedna wśród tych form wyraźnie dominuje – po lewej stronie duży, jakby głaz, przypomina kształt zwierzęcia – byka. Idziemy dalej i okazuje się, że obraz jeszcze się nie skończył, jego „odpryski” – tym razem trójwymiarowe formy kamieni – tkwią na ścianie, układając się nieregularnym pasem, jakby rzucone jakąś siłą. Autorka, Beata Gibała-Kapecka nazwała to dzieło – obraz i instalację – *Zamiecią*.

Żyjemy w klimacie, w którym mamy czasami możliwość doświadczenia zjawiska przyrodniczego zwanego zamiecią – czyli unoszenia tumanów śniegu, piasku lub pyłu z ziemi przez podmuchy silnego wiatru (jak czytamy w *Słowniku Języka Polskiego* PWN). Ponieważ uwielbiam słowa, pójdę dalej. Możemy także użyć czasownika „zamieść”, myśląc o wietrze, i wtedy przeczytamy, że oznacza to: „wiejąc, zgarnąć coś z powierzchni i przesunąć na inne miejsce” (SJP PWN). O zamieci mówimy też czasem „zawierucha”. Otóż „zawierucha” to po pierwsze bardzo silny, porywisty wiatr, a po drugie – wielki wstrząs dziejowy (SJP PWN).

Kluczowe dla zrozumienia dzieła stają się właśnie te pojęcia: „zgarnięcie”, „przesunięcie”, „siła” i „wstrząs”. Kamienia, zwłaszcza dużego, nie da się tak łatwo przesunąć. Może nawet nie trzeba – w myśl filozofii Dalekiego Wschodu każdy kamień, część natury, ma własne, przeznaczone mu miejsce w kosmosie. Kamień w różnych filozofiach jest symbolem mocy i siły przetrwania. Andrzej Strumiłło, artysta filozof, w opowieści filmowej z lat 1990–2000 mówi o wędrowce granitowych głazów z epoki lodowcowej ze Skandynawii na Suwalszczyznę, stwierdzając:

O kamieniu powiem – długo żyje, wiele widział i milczy, o człowieku można powiedzieć – żyje krótko, niewiele wie i dużo mówi.

W dziejach Ziemi ogromne siły poruszały góry, kamienie, przenosiły głazy (tak zwane narzutowe). Kamień jest częścią ziemi, jest żywiołem, przeszedł długą drogę przemian, nim stał się stałą twardą materią. Często miliony lat trwał proces jego kształtowania. Ostatecznie osiadł w konkretnym miejscu – jak człowiek. Dlatego kamienie na obrazie możemy postrzegać jako symbole ludzi – osiadłych, zamieszkujących konkretne przestrzenie, tworzących miejsca i siedliska. Według Yi-Fu Tuana:

„Przestrzeń” jest bardziej abstrakcyjna niż „miejsce”. To, co na początku jest przestrzenią, staje się miejscem w miarę poznawania i nadawania wartości¹⁷.

Kamienie na obrazie ujęte są ramami – ograniczeniem prostokąta obrazu. Są jakby w tym miejscu „zadomowione”. Te rzucone na ścianę są siłą wyrwane, pozbawione kontekstu, zagubione w bezgranicznej bieli ściany, trzymają się razem, ale są osamotnione. To nie jest naturalne środowisko ich bycia. Patrząc na te kamienne formy, widzę obrazy ludzi uciekających przed wojną, wyrwanych ze swoich miejsc, tułaczy na obcej ziemi. Autorka nazywa je „odpryskami” obrazu wyniesionymi w trzeci wymiar. Są realne, namacalne, a jednocześnie niejednoznaczne i nieuchwytne. Zmuszają nasze myśli i wyobrażenia do wyjścia poza obszar znany – zasiedlony.

W kamieniu ukryta jest wielka moc i nadzieja. Możemy spojrzeć na kamień przez pryzmat filozofii kręgu azjatyckiego, w której dominuje kontemplacja pustki – w ogrodach zen najważniejsze są przestrzenie między kamieniami, czego odpowiednikiem w medytacji jest „nieprzytrzymywanie” żadnej myśli, pozbycie się dyskursywnego myślenia. W interpretacji obrazu właściwsza wydaje się jednak europejska tradycja „kamienia węgielnego”, który niegdyś był kładziony u węgła (czyli narożnika) domu. Pierwotnie miał znaczenie konstrukcyjne, stanowił podporę. Później stał się przede wszystkim elementem ceremonialnym, pięknym zwyczajem. Ale do dziś pozostało określanie „kamień węgielny” jako podstawa, fundament czegoś – także w sensie metaforycznym. W jednym z psalmów Starego Testamentu jest następujący fragment: „Kamień odrzucony przez budujących stał się kamieniem węgielnym” (Ps 118,22). Mowa tu o Chrystusie – kamieniu, który najpierw jest odrzucony, a potem wzięty jako kamień wybrany. Ta przepiękna metafora opisuje proces odrzucenia, który staje się początkiem nowego, przemiany. Ten biblijny przekaz daje nadzieję. Podobnie jak słowa wypowiedziane przez Chrystusa do Piotra: „Ty jesteś Piotr [czyli Skała], i na tej Skale zbuduję Kościół mój” (Mt 16,18). Symbolika kamienia w Biblii odgrywa ogromną rolę. Święty Piotr używa nawet w odniesieniu do swoich słuchaczy określenia „żywe kamienie” (1 P 2,5), a w czasie wjazdu do Jerozolimy Chrystus zwraca się do faryzeuszów: „Powiadam wam: Jeśli ci umilkną, kamienie wołać będą” (Łk 19,40). Symbolika biblijna ożywia kamień, daje mu słowo – moc mówienia. Kamień przestaje być martwym odłamkiem ziemi, ma życie i energię.

W naszej kulturze kamień jest wyjątkowym symbolem, a jego głębokie warstwy metaforyczne możemy odczytywać na różnych płaszczyznach. Zasób znaczeń symboliki kamienia w perspektywie biblijnej wydaje się najbliższy istocie przekazu zawartego w obrazie i instalacji *Zamieć*. Być może połączyły się tutaj oba znaczenia – dalekowschodniej filozofii pustki i chrześcijańskiej filozofii pełni i życia? Symbolika kamieni w obrazie i „odprysków” na ścianie otwiera przed nami przestrzeń doświadczenia obrazu i instalacji jako metafory przeżywanej przez Ukrainę wojennej zawieruchy – wyrwania, rozrucenia, niewiadomej, pytania o możliwość powrotu.

17 Y.F. Tuan, *Przestrzeń i miejsce*, Warszawa 1987, s. 16.

Wśród kamieni pojawia się jednak jeszcze jeden symbol – **byk**. Na początku odwołałam się do *Guerniki* Picassa i w tym kluczu możemy także spojrzeć na tę figurę. Byk mieści w sobie ogromną liczbę znaczeń. Może symbolizować Słońce, ogień, ofiarę, śmierć, milczenie, obfitość, męskość, płodność, siłę, potęgę, energię, odwagę, furję, dzikość – a to tylko niektóre z szerokiej palety znaczeń¹⁸. W obrazie *Zamieć* kamień w kształcie byka możemy rozumieć jako siłę, energię, może nawet groźną dzikość, które zostały zamknięte, „unieszkodliwione” w kamieniu. Byk w tej sytuacji nie jest w stanie siać spustoszenia, jakie dokonuje się w *Guernice* – nikogo już nie skrzywdzi, jego energia zastygła w materii. Ale możemy odczytać go także jako ofiarę, której rezultatem będzie płodność, odrodzenie, ciąg życia. W wierzeniach sumeryjskich oba te znaczenia łączą się – bóg Enlil, przemieniony w nieokiełznanego byka, rzuca się na dziką krowę symbolizującą rzekę Tygrys i napełnia ją słodką, życiodajną wodą¹⁹. Krąg życia zostaje zatoczony.

Kiedy odwracamy się od obrazu i stajemy pośrodku, znajdujemy się w przestrzeni podwieszanej „chmury”. **Chmura** to jeden ze stanów przejściowych wody. Prędzej czy później ulegnie zmianie. W końcu jest żywiołem – zmienność, płynność, przechodzenie z jednego stanu w drugi to jego tożsamość. Woda, pozornie nietrwała, nie przestaje istnieć – zawsze jest jej tyle samo, choć ciągle widzimy ją w innej postaci. Autorka Kaja Czajczyk wybrała chmurę – skraplającą się parę wodną – swego rodzaju mgłę, która rozmywa kształty, ogranicza widziane przestrzenie, dąży do unoszenia się wysoko. Można się w niej ukryć, „rozpuścić”, odnaleźć spokój. Na biel chmury rzutowane są jednocześnie dwie prezentacje – poruszający się, płynący tłum postaci oraz grafiki autorki, w których abstrakcyjne kolorowe formy co chwilę są jakby wygaszane drgającą szarością znikającą w wibrującym czarnym kole, przywołującym na myśl zaćmienie słońca. Nieregularna wydłużona forma chmury wykonana jest z delikatnej materii utrwalonej w sztywnej, lekkiej formie. Najmniejsze poruszenie powietrza wywołuje jej ruch. Wydaje się ulotna, „powietrzna”. Forma jest otwarta, możemy pod nią stanąć i poczuć się jak gdyby w jej wnętrzu, które jest także ekranem prezentacji. Przestrzeń chmury staje się projekcją rzeczywistości. Obrazy, które oglądamy w chmurze, na krótką chwilę wygaszają się niemal zupełnie – nasuwa się skojarzenie z wygaszoną, przeraźliwie czarną mapą nocnej Ukrainy widzianą przez satelity. To porównanie jest w naszym odczuciu niesamowicie realne, gdyż kształt chmury przypomina wydłużony kształt terenów państwa ukraińskiego. Ale chmura jest także próbą określenia własnej przestrzeni, jej granic w sensie fizycznym i mentalnym.

Każde miejsce tworzy sieć połączeń z odległymi przestrzeniami, które znamy, w których byliśmy, które pozostawiły w nas trwałe ślady pamięciowe. Oglądając wystawę, przenosimy nasze przeżycia na przestrzeń ekspozycji. W tym kontekście przejmujący jest fragment wspomnień prof. Karoliny

18 W. Kopaliński, *Słownik symboli*, Warszawa 1990, s. 37–39.

19 W. Kopaliński, *Słownik symboli*, s. 38.

Lanckorońskiej, która po aresztowaniu przez gestapo w 1942 roku przez siedem dni była przetrzymywana w ciemnicy. Tak opisuje ten czas:

Byłam sama i byłam spokojna. [...] Wkrótce się przyzwyczaiłam do nowej sytuacji i wynalazłam przyjemny sposób spędzania dnia. Przenosiłam się wyobraźnią codziennie do jednej z wielkich galerii europejskich i oglądałam obrazy. Zaczęłam oczywiście od galerii wiedeńskiej, w której się „wychowałam”. Później było Prado, Louvre, Uffizi i Wenecja. Dochodziłam chwilami do zadziwiającej intensywności i mogę zapewnić, że koloryt wenecki nigdy nie wydawał mi się tak płomienny jak wówczas w ciemnicy. [...] Przeniosłam się znowu do świata, który był niegdyś moim, i było mi dobrze²⁰.

Jak w tym kontekście określić przestrzeń i miejsce? Jak słusznie zauważa Beata Gibała-Kapecka, człowiek, wchodząc do jakiegokolwiek wnętrza, przeobraża je, interpretuje na nowo, wnosząc do niego swoją wiedzę, pamięć, swoim umysłem niszcząc jego ograniczenia. Zamknięte, zawężone do granic możliwości miejsce więzienia Lanckorońskiej dzięki obrazom przechowywanym w pamięci, przeżyciom i doświadczeniom nabytym w różnych przestrzeniach, a także dzięki niebywalej sile ludzkiego umysłu, zamienia czern, nicość – „niemiejsce” – w nową przestrzeń: intensywną, niemal realną, taką, która pozwala przetrwać.

Wiele w tym zakresie wyjaśnia nam także geografia humanistyczna, która postrzega człowieka jako kreatora świata wartości, w tym wartości przestrzennych. Może warto w tym miejscu przypomnieć słowa Yi-Fu Tuana:

Zamknięta i uczłowieczona przestrzeń staje się miejscem. W porównaniu z przestrzenią, miejsce jest spokojnym centrum ustalonych wartości. Istotom ludzkim potrzebne jest zarówno miejsce, jak i przestrzeń. Życie człowieka jest dialektycznym ruchem między bezpiecznym schronieniem a przygodą, przywiązaniem a wolnością. [...] Zdrowa istota przyjmuje z ochotą zarówno ograniczenie, jak i wolność, ograniczenie miejsca i otwartość przestrzeni²¹.

Przestrzeń, według koncepcji geografii humanistycznej, jest projekcją różnych wartości kreowanych przez zróżnicowane kultury ludzkie. W przestrzeni zawarte są nie tylko struktury materialne, lecz także kody pozwalające odczytać i odnaleźć sens ludzkiego życia zarówno w wymiarze czysto biologicznym, jak też metafizycznym²².

Autorki wystawy dzięki wykreowaniu miejsca nasyconego przekazem artystycznym, kulturowym i emocjonalnym nadały mu głębokie znaczenie. Pozwoliły, aby pierwotna koncepcja – teoretyczna konstrukcja – zaplanowany ciąg zdarzeń, uległy narastającej spontanicznie modyfikacji, która była efektem wejścia w relację z rzeczywistością. Dzięki temu powstała sieć wielorakich powiązań.

20 K. Lanckorońska, *Wspomnienia wojenne...*, s. 161–162.

21 Y.F. Tuan, *Przestrzeń i miejsce*, s. 75.

22 D. Jędrzejczyk, *Geografia humanistyczna miasta*, Warszawa 2016.

Bibliografia

- Cieszyńska J., *Metoda krakowska wobec zaburzeń rozwoju dzieci. Z perspektywy fenomenologii, neurobiologii i językoznawstwa*, Kraków 2013.
- Cieszyńska J., *Współczesne strategie czytania*, „Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis. Studia Historicolitteraria”, 9 (2009), s. 96–102.
- Gołąb A.L., *Przestrzeń powiększona*, „Art Papier”, 130 (2009), nr 10, <http://artpapier.com/index.php?page=artykul&wydanie=84&artykul=1930> [dostęp: 17.04.2022].
- http://is.muni.cz/th/13299/ff_d/09_Presupozycja.pdf [dostęp: 10.11.2013].
- Inne przestrzenie, inne miejsca. Mapy i terytoria*, red. D. Czaja, red. Wołowicz 2013.
- Jędrzejczyk D., *Geografia humanistyczna miasta*, Warszawa 2016.
- Kopaliński W., *Słownik symboli*, Warszawa 1990.
- Lanckorońska K., *Wspomnienia wojenne. 22 IX 1939 – 5 IV 1945*, Kraków 2011.
- Mianowska E., Walentynowicz-Moryl K., *Konceptualizacja i operacjonalizacja kapitału społecznego*, <https://docplayer.pl/300172-Konceptualizacja-i-operacjonalizacja-kapitalu-spoecznego.html> [dostęp: 17.11.2013].
- Paszkowska-Rogacz A., *Teoria konstruktów osobistych Georga Kelly’ego w doradztwie zawodowym*, [w:] *XVIII Ogólnopolska Konferencja Szkoleniowa SDSiZ RP*, Lubniewice 2008.
- Słownik psychologii*, red. J. Siuta, Kraków 2009.
- Tuan Y.F., *Przestrzeń i miejsce*, Warszawa 1987.

* SPACE RELOADING NOWA PRZESTRZEŃ – MIEJSCA W MIEŚCIE, s. 39–53 / ISBN 978-83-84448-04-1 / wydawca: WAW ASP w Krakowie / recenzenci: dr hab. Andrzej Bukowski, dr hab. Marta Smagacz-Poziemska

** Wystawa *Peregrynacje II – określenie przestrzeni (własnej)*

Obraz/instalacja: Beata Gibała-Kapecka

Obiekt *Chmura*: Kaja Czajczyk

Fashion Start-Up Gallery, ul. Józefa Piłsudskiego 21, 33-332 Kraków

<https://fsug.waw.asp.krakow.pl/>

Wystawa odbyła się w dniach 18 marca – 7 kwietnia 2022 roku w Fashion Start-up Gallery przy Wydziale Architektury Wnętrz ASP w Krakowie w wyniku realizacji projektu „Projektowanie przyszłości – program rozwoju Akademii Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2018–2022, umowa nr POWR.03.05.00-00-Z217/17”.

***Na marginesie wystawy Beaty Gibały-Kapeckiej i Kai Czajczyk *Peregrynacje*, marzec 2022,

Anna Dettloff

TOM 3 (2022), NR 1

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

Artykuł recenzowany

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

Redakcja: **prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, dr Joanna Łapińska**

Opracowanie graficzne: Joanna Łapińska

Fotografia na stronie tytułowej: Beata Gibała-Kapecka

Czasopismo „inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine” powstało dzięki dofinansowaniu w ramach projektu „Projektowanie przyszłości – program rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2008–2022”



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny





Recenzenci

Emilia Cieśla (Uniwersytet Artystyczny im. Magdaleny Abakanowicz w Poznaniu)

Karolina Cykowska-Halczuk (Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu)

Małgorzata Czudak (Akademia Sztuk Pięknych im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi)

Jarosław Działek (Uniwersytet Jagielloński w Krakowie)

Piotr Gajewski (Politechnika Krakowska im. Tadeusza Kościuszki)

Paweł Gelesz (Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku)

Andreas Guskos (Akademia Sztuki w Szczecinie)

Joanna Hańderek (Uniwersytet Jagielloński w Krakowie)

Bartosz Jakubicki (Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu)

Aleksandra Jatczak (Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie)

Cezary Kasprzak (Akademia Górniczo-Hutnicza im. Stanisława Staszica w Krakowie)

Olga Kiedrowicz-Świtalska (Akademia Sztuki w Szczecinie)

Dagmara Latała (Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie)

Krystyna Paprzyca (Politechnika Krakowska im. Tadeusza Kościuszki)

Tadeusz Pietrzkiewicz (Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku)

Magdalena Pińczyńska (Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie)

Anna Pyrkosz (Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie)

Agata Szydłowska (Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie)

Maciej Światała (Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku)

Marta Urbańska (Politechnika Krakowska im. Tadeusza Kościuszki)

Agata Wojdyła-Młynarczyk (Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu)



inAW Journal
Multidisciplinary Academic Magazine

TOM 3 (2022), NR 1

Utwory opublikowane w czasopiśmie inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine są udostępniane na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Utwory opublikowane w czasopiśmie inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine są recenzowane

Wydawca: Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie
Wydział Architektury Wnętrz
ul. Humberta 3, 31-121 Kraków

Redakcja: prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, dr Joanna Łapińska

Opracowanie graficzne: Joanna Łapińska

Korekta: Pracownia Wydawnicza AD VERBUM

Czasopismo „inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine” powstało dzięki dofinansowaniu w ramach projektu „Projektowanie przyszłości – program rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2008–2022”



Fundusze Europejskie
Wiedza Edukacja Rozwój



**Rzeczpospolita
Polska**

Unia Europejska
Europejski Fundusz Społeczny





inAW Journal

Multidisciplinary Academic Magazine



Wydział Architektury Wnętrz
ASP im. J. Matejki w Krakowie



**Akademia Sztuk Pięknych
im. Jana Matejki w Krakowie
1818**