Praca u podstaw.
Architektura wnętrz

Metodyka nauczania wstępnego
projektowania architektury wnętrz
w akademiach sztuk pięknych w Polsce

Akademia
Sztuk
Pięknych
w Gdańsku

Praca u podstaw.
Architektura wnętrz

Materiały z ogólnopolskiej konferencji
metodyki nauczania wstępnego
w zakresie architektury wnętrz
ASP Gdańsk 24.04.2015

redakcja naukowa
Maciej Świtała

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku
2015

spis treści

Wstęp

Maciej Świtała
Pracownia Podstaw Architektury Wnętrz
Wydział Architektury i Wzornictwa
Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

Architektura jest triumfem ludzkiej wyobraźni,
której zostaje podporządkowany materiał i struktura budowy.
Romantyzm jest nieśmiertelny…

F.L. Wright

Poszukiwanie odpowiedzi, jak kształcić osoby, które w przyszłości mają wykonywać zawód architekta wnętrz, należałoby zacząć od próby definicji, czym jest ta profesja i czym będzie za chwil kilka. Pytanie podstawowe dotyczy również tego, jaką wartość ma tego rodzaju umiejętności kształcenie na uczelni artystycznej. Trudne jest przewidywanie zmian, które będą następować w dziedzinie warsztatu projektowego. Za naszego nauczycielskiego życia zaszły kolosalne przeobrażenia w dziedzinie metod pracy i konieczność ustawicznego kształcenia jest nam bliska. Należy się spodziewać, że postęp ten, zwłaszcza w dziedzinie prezentacji końcowej projektów, będzie osiągany coraz szybciej. Możemy założyć, że zmiany te dotyczą głównie finału procesu myślowego, jakim jest projektowanie. Wówczas możemy utrwalać swoje przekonanie o słuszności zachęcania studentów do wyrażania pomysłów w postaci odręcznych szkiców i modeli. Tylko czy ten sposób przedstawiania zjawisk światła, gry faktur lub innych obserwacji plastycznych stanowi ciągłość z tymi sposobami, jakie studenci praktykują w kolejnych semestrach studiów?

Zajmowanie się architekturą wnętrz w Polsce jest swoistą „partyzantką" wynikającą z braków zapisów prawnych, czym może się zajmować absolwent architektury wnętrz. Nie ułatwia to definiowania celów kształcenia oraz sylwetki absolwenta. Sytuacja taka ma też swoje pozytywne strony – po prostu trzeba wykształcić projektanta wszechstronnego, który wypełni luki rynkowe pozostawione przez projektantów ze środowiska inżynierskiego. Takie myślenie prowadzi do prostego wniosku o konieczności podtrzymywania artystycznego charakteru nauczania architektury wnętrz. Czy potrafimy nadać w procesie kształcenia charakter warsztatu odróżniający od zawodu architekta wykształconego w środowisku politechniki? Co ważniejsze, czy takie usiłowania stanowią jakąś wartość i czy dajemy do ręki przyszłego projektanta narzędzia skutecznej konkurencji rynkowej? Cytowana we wstępie pochwała romantyzmu jest skrytą próbą usprawiedliwienia wiary w to, że kształcenie poprzez rysunek, malarstwo, rzeźbę, doświadczenie sztuk pięknych może rozwinąć wrażliwość studentów, która będzie potem pożyteczną cechą życia zawodowego. Rodzi się obawa, że zmuszanie studentów do rysunkowego czy modelowego wyrażania myśli to konsekwencja naszego naturalnego konserwatyzmu pedagogów. Wątpliwości potęguje przyspieszenie toku studiów, wynikające z systemu dwustopniowego. Absolwent po sześciu semestrach nauki powinien mieć praktyczne umiejętności pozwalające rozpocząć pracę zawodową. Rodzi się obawa o to, czy zbyt wiele czasu nie poświęcamy na kształcenie podstaw w ujęciu zagadnień plastycznych. Jak wcześnie pozwolić na naukę praktycznej strony zawodu? Zawsze jednak pamiętać musimy, że u początku jest myśl wyrażona gestem ręki. I to jest właśnie triumf wyobraźni.

Piękno w pracy u podstaw. Podstawy projektowania na Wydziale Architektury Wnętrz w Warszawie

Katarzyna Bucholc
Pracownia Podstaw Projektowania
Wydział Architektury Wnętrz
Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie

Opracowanie powstało w dużej mierze na podstawie założeń programowych Pracowni, stworzonych i nieustannie, wnikliwie korygowanych przez profesora Lucjana Kasprzaka, a także dzięki stałym, wspólnym „pracownianym" omówieniom wszelakich podejmowanych działań.

„Gdyby istoty ludzkie pozbawić tego, co nieskończenie wielkie, wówczas straciłyby ochotę do życia i umarłyby z rozpaczy. Niezmierzone i nieskończone jest tak samo potrzebne człowiekowi jak ta mała planeta, po której się porusza". (F. Dostojewski)

Temat „Praca u podstaw" zakłada wgląd w podstawy, czyli początek, źródło działań projektowych. Gdzie szukać źródła działań projektowych? Wszelkie projektowe poszukiwania zaczynają się (albo powinny się zaczynać) od *genius loci* – przyjrzenia się duchowi miejsca, w którym projekt ma zaistnieć. Przestrzeń, w jakiej będą miały miejsce poszukiwania, o których będzie mowa, to Akademia Sztuk Pięknych. Nazwa ta, jak każde imię, niesie w sobie szczególne znaczenie – tożsamość. Wskazuje na miejsce zajmujące się sztukami pięknymi. Sztuki piękne zakładają poszukiwanie piękna. To jest zawsze aktualne i wręcz oczywiste, jednak wydaje się być słusznym przypominanie tego faktu, skoro obecnie myśl o pięknie jest często zajęciem wręcz wstydliwym. W *Dziejach sześciu pojęć* W. Tatarkiewicz mówi, że współcześnie „słowo «piękno» jest używane z nieufnością, uważane za pojęcie staroświeckie" i dalej: „W układzie pojęć wstrząs zajmuje miejsce piękna, formuje się estetyka bez piękna i sztuki". Próbę odpowiedzi na pytanie czym jest piękno podejmowano w każdej epoce: „piękno to zgodność przedmiotu z jego celem i naturą" (Sokrates), „piękno jest zachowaniem miary i proporcji" (Platon), „piękno zawiera w sobie umiar, kształt i ład" (św. Augustyn, św. Tomasz) itd. Dobrze byłoby szukać odpowiedzi również współcześnie, a Akademia Sztuk Pięknych wydaje się być znakomitą przestrzenią do takich poszukiwań.

Akademia Sztuk Pięknych nie jest szkołą zawodową. Jej pierwszym i najważniejszym celem nie jest zatem nauczyć zawodu – szybko wykształcić sprawnie działających zawodowców, projektantów wnętrz. Celu priorytetowego upatrujemy raczej w pomocy studentom nabywania przez takich umiejętności, jak: uważność, wnikliwość, potrzeba nieustannego badania rzeczywistości, z docieraniem do świadomości, że naturę świata, przez który bez przerwy

prześwieca tajemnica piękna, daje się „czytać", że istnienie każdej, nawet najdrobniejszej rzeczy, mówi sobą i prowadzi w stronę zdziwienia nad tajemnicą, jaką w sobie niesie. Należałoby więc dążyć do odzyskania na powrót umiejętności patrzenia na wszystko oczami dziecka – w świeżości, zdziwieniu, zachwycie.

Sprawność zawodowa, jako dobra i prawidłowa konsekwencja pracy, przychodzi z czasem niejako samoistnie (kolejne lata studiów wyposażają studenta w przydatne narzędzia projektowe). Należałoby jednak nie zagubić radości z twórczego przeżywania drogi projektowej, a nie bycia jedynie „producentem projektów". „Sztuka nie może być «produkowana» tak, jak zleca się i produkuje urządzenia techniczne. Sztuka jest przede wszystkim darem… Sztuka taka zakłada przede wszystkim dar nowego spojrzenia" (J. Ratzinger). Niestety, jako „efekt uboczny" nabywanej sprawności, może niekiedy pojawiać się brak uważności – źle rozumiany profesjonalizm wyrażający się w błyskawicznie, autorytatywnie podejmowanych decyzjach, poczuciu nieomylności, niedopuszczaniu czasu na refleksję, działaniu albo mechanicznym czy nastawionym na szybkie bądź spektakularne rozwiązania, co dobrze obrazują słowa W. Kaweckiego opisujące zjawisko kiczu: „Kicz nastawiony jest na efekt, a to sprawia, że jest interesowny… kicz gra na emocjach, uczuciach, jest sztuką spełnionych oczekiwań i upodobań ludzkich, którym jest w stanie podporządkować wszystko. Kicz dostarcza przyjemności, która jest obca transcendentnej idei piękna".

Kształt Pracowni Podstaw Projektowania

Obecnie od 2009 roku pracownia prowadzona jest przez prof. zw. Lucjana Kasprzaka z pomocą dr Katarzyny Bucholc i mgr Krzysztofa Łyżynia (od dwóch lat zamiast dr Jarosława Garkowienko). W latach wcześniejszych (1995–2009) głównymi prowadzącymi był najpierw prof. ASP Piotr Perepłyś, a następnie ówczesny dziekan – dr Piotr Kwasieborski. Na studiach wieczorowych Podstawy Projektowania z Kompozycją Brył i Płaszczyzn prowadzi prof. ASP Anna Sławkowska-Rode.

Spoglądając w przeszłość, program Pracowni Podstaw Projektowania w latach 1995–2009 zawarty był w trzech podstawowych blokach problemowych.

Czytanie z natury – obserwacja i analiza form naturalnych budujących przestrzeń (struktur i detali roślinnych, wnętrz krajobrazowych). Studia rysunkowe prowadzące do znalezienia zasady porządkującej obserwowany obiekt i wyrażonej docelowo reliefem przestrzennym lub strukturą składaną (pojęcia: rytmy, kierunki, proporcje).

Związki formy z emocją – inspiracja własnymi przeżyciami Analizy i próby obiektywizacji własnych doświadczeń z najsilniej osobiście przeżytych przestrzeni obrazowane projektem przeprowadzenia człowieka przez wnętrza o zróżnicowanych nastrojach. (pojęcia: przestrzenie zamknięte i otwarte, elementy statyczne i dynamiczne, dominanty, znaki szczególne przestrzeni, skala człowieka, prowadzenie wzroku, głębia przestrzeni, zmienność kompozycji w czasie, kolor, faktura, rola światła, proces starzenia się materiałów).

Problematyka plastyczna w połączeniu z wiedzą i techniką (pojęcia: konstrukcja, ergonomia, funkcja, natura materiałów, wzajemne relacje brył i płaszczyzn w przestrzeni, powiązania wnętrza z otoczeniem, analiza wędrówki światła słonecznego wg „Słońce w architekturze" prof. M. Twarowskiego, różnice związane z porami roku):

> kształtowanie i konstruowanie form z realnym przeznaczeniem użytkowym (wieszak, parawan, lampion, siedzisko, szachy składane, opakowanie dla wybranego przedmiotu, drobny element wyposażenia wnętrza). Projekty realizowane w modelu w skali 1:1 i docelowych materiałach (w przypadku parawanu tylko fragment w skali 1:1, pozostałe modele 1:5). Materiałami „zadanymi" były często tektura falista, tektura zwykła lub

papier (siedzisko, opakowanie, lampa), listwy drewniane, sznurek, tkaniny (wieszak, lampa). Częstym założeniem dodatkowym była możliwość składania obiektu;

wnętrza budowane układem podstawowych form geometrycznych (np. własny pokój – studium wieloaspektowe, miejsce pracy).

Program obecnego kształtu Pracowni Podstaw Projektowania (lata 2009–2015) (program i zadania opracowane przez prof. Lucjana Kasprzaka)

„Trafna forma jest celem projektowania. Jest nie tylko miłym dla oka wizerunkiem zewnętrznym przedmiotu, lecz jeszcze bardziej – spoiwem pozostałych, często bardzo złożonych aspektów istnienia tego przedmiotu. Świadome posługiwanie się formą jest niewątpliwym celem i zadaniem studiów artystycznych, jest także ciągłym wyzwaniem dla pedagogów do wyznaczania zagadnień w tym obszarze. Podstawy Projektowania mają wprowadzić studenta w obszar języka przedmiotów i przestrzeni w jego warstwie elementarnej i tym samym wskazać kluczowy sposób orientacji w złożoności tworzenia projektowego.

Źródła problemowe – czynniki naturalne trójwymiaru: kształt, materie, światło, kolor, czas; czynniki zewnętrzne: imperatywy przeznaczeń, archetypy kulturowe.

Metoda – w realizację zadań wpisuje się ćwiczenie różnych umiejętności warsztatowych dla zrównoważenia rozwoju intelektualnego z rozwojem intuicji i wrażliwości plastycznej.

Cel – wyznaczenie podstaw sprawnego widzenia, myślenia i działań do osiągnięcia w ramach licencjatu, niezbędnych umiejętności zawodowych projektanta wnętrz oraz dla dalszego kształcenia w ramach magisterium.

Organizacja – w każdym semestrze dwa zadania wprowadzane za pomocą ćwiczeń kontynuowane studyjnie w pracowni oraz w domu. Efektem końcowym jest trójwymiarowe dzieło stosownie opisane i zdokumentowane".

Podstawy projektowania sięgają do podstaw, do początku. Co jest u początku? Jakie są pierwsze, najprostsze elementy, z których można budować kompozycję?

Elementy, które budują każdą przestrzeń, to: kształt, materia, światło, kolor, czas. Czynniki te, choć współdziałają zawsze ze sobą, w programie Pracowni wyznaczają poszczególne przestrzenie problemowe, w których ze szczególną siłą wyodrębniany jest zawsze jeden z nich. Przez kolejne lata wyrastały i dojrzewały w tych obszarach kolejne zadania:

Światło (również kształt):
Przegroda ażurowana. Struktury z elementów powtarzalnych wytwarzające światłocieniowe obrazy;
„Lampion" architektoniczny. Obiekty użyteczne z naturalną potrzebą iluminacji stanowiące zarazem wyrazisty znak w przestrzeni;
Kreowanie przestrzeni światłem (wg wybranych potrzeb lub wg określonych haseł, np. ulotność, muzyczność, lekkość, głębia itd.);
Światło i oświetlenie. Studium zdarzeń wynikłych z relacji światła naturalnego i sztucznego.

Materie (również czas, kolor, konstrukcja):
Mowa materii. Rozpoznawanie właściwości starych materiałów i kreowanie dzieła

na podstawie jednego z dokonanych spostrzeżeń;
Materie i konstrukcja. Studia na podstawie inspiracji przyrodniczej – dowolny typ konstrukcji z próbą jej zastosowania.

Konstrukcja:

Klocki poglądowo-edukacyjne. Geometryczne zespoły elementów z łącznikami stanowiące systemy modelarskie do budowania różnorodnych wnętrz (pomocne pojęcia: moduł, proporcje, złote cięcie, pozytyw/negatyw, przekształcenia geometryczne płaszczyzny);

Konfrontacja teorii i doświadczenia. Kontynuacja wybranych projektów wcześniejszych zadań (motyw konstrukcyjny lub przegroda ażurowana) w celu wykonania próbnej realizacji prototypowej w skali 1:1 (współdziałanie z pracownią modelowania).

Język form elementarnych – punkty, linie i płaszczyzny:

Punkt (obiekt). Poznawanie i rola znaczeń: umiejscowienia, wielkości, kształtu, materiału, koloru i światła – faktów zaistnienia obiektu, a następnie jego relacji do przestrzeni (jeden punkt w przestrzeni zamkniętej) lub kilku punktów – obiektów we wzajemnych relacjach (dwa punkty – spotkanie, relacja „liniowa"; trzy punkty – relacje „płaszczyznowe"; cztery punkty – budowanie przestrzeni);

Treść obrazowana – wybrane zdarzenie opowiedziane układem kilku obiektów geometrycznych w przestrzeni.

Kształt przestrzeni:

Określanie charakteru przestrzeni. Kreowanie dramaturgii, emocji i treści estetycznych wnętrza koniecznymi środkami plastycznymi;
Wydzielanie przestrzeni. Projekt wnętrza wyłącznie substancją kreowanych granic;

Kształt przestrzeni według linii, płaszczyzny i bryły:

Linia. Obrazowane wyłącznie linią; komponowanie przestrzeni użytecznej ze skierowaniem uwagi na czynniki kształtu (kiosk, domek ogródkowy, chłodnik – rodzaj altany),
Płaszczyzna i Bryła. Kompozycja obiektu tworzącymi go płaszczyznami lub bryłami;

Przedmiot i wnętrze. Wnętrze dla jednego mebla – mebel jedynym wyposażeniem wnętrza.

W Katedrze Podstaw Projektowania istniała również zawsze Pracownia Modelowania. Podstawą i celem jej powstania było badanie natury różnorodnych materiałów. Niekiedy we współpracy z tą pracownią realizowano również zadania prowadzone w Pracowni Podstaw Projektowania. W zależności od osobowości i charyzmatu aktualnych prowadzących, zmieniał się z biegiem czasu kształt Pracowni Modelowania. W 2013 roku przekształciła się ona w Pracownię Konstrukcji i Formy, prowadzoną obecnie przez dr. Karola Murlaka.

Zadaniem Pracowni jest zawarcie w programie zagadnień ściśle związanych z podstawami konstrukcji, z kolei od tej pory program Pracowni Podstaw Projektowania podejmuje głównie problematykę związaną z językiem plastycznym.

Założenia programowe pracowni Konstrukcja i Forma
(opracowane przez dr Karola Murlaka)

Żaden budynek, wnętrze, wystawa czy meble nie powstałby bez konstrukcji. Konstrukcja decyduje o ich formie, funkcjonowaniu i trwałości. Zarówno w architekturze wnętrz, jak i w innych dyscyplinach projektowych nie sprawdza się jednak czysto teoretyczna wiedza. Znacznie bardziej użyteczne jest zrozumienie wynikające z własnych doświadczeń. Dlatego istotą programu nauczania Pracowni Konstrukcji i Formy jest eksperyment. Szukając odpowiedzi na postawione problemy, studenci pracują na modelach wykonanych z docelowych materiałów.

Podejmowane tematy obejmują wiedzę z zakresu podstaw projektowania konstrukcji, ze szczególnym uwzględnieniem działania sił statycznych i dynamicznych. W ramach zajęć studenci zapoznają się z zasadami pracy: słupów, belek, cięgien, łuków, tarcz i powłok. Samodzielnie wykonywane modele z drewna, metalu i tworzyw sztucznych rozwijają u studentów wiedzę na temat właściwości, metod obróbki i łączenia materiałów.
Każdy student w czasie roku akademickiego wykonuje trzy projekty indywidualne i jeden grupowy.

Katedra Podstaw Projektowania (dla I studentów roku) w obecnym kształcie to:
- Podstawy Projektowania;
- Konstrukcja i Forma;
- Podstawy Projektowania Graficznego;
- Psychofizjologia Widzenia;
- Fotografia;
- Perspektywa.

Pozostałe przedmioty dla studentów I roku:
- Budownictwo;
- Rysunek Techniczny (I semestr);
- Ergonomia (II semestr);
- Podstawy Grafiki Komputerowej (II semestr);
- Rzeźba i Rysunek;
- Rysunek i Malarstwo;
- Historia Sztuki;
- Słownik Sztuki;

Cele Pracowni Podstaw Projektowania
Podstawowym celem wszelkich działań w Pracowni jest świadome i umiejętne posługiwaniem się językiem plastycznym. Projekt jest tym lepszy, im bardziej forma obiektu daje się „odczytać" jako niosąca w sobie wyrazistą treść plastyczną wyznaczoną poszczególnymi elementami kompozycji. Poszukując języka plastycznego, mozolnie zgłębiamy też znaczenie słowa, próbując „dogrzebać się" (otwierając encyklopedię, sięgając do źródeł filozofii) do jego prawdziwej treści, przykrytej często potocznym znaczeniem. Odkrywamy zarówno wartość słowa, właściwie znalezionego słowa artykułującego treści plastyczne, jak i siłę języka narzędzi plastycznych właściwie obrazujących słowo. Założenie to wydaje się dość oczywiste i proste, ale obserwujemy, ile trudu wymaga od studentów klarowne przełożenie słowa na język form. Niezwykle ważna jest tu umiejętność dokonywania syntezy – docierania do tego, co stanowi samą istotę poszukiwanej formy i rezygnowania tym samym ze wszystkiego, co w niej nie jest konieczne.

Obszarem pracy architekta wnętrz jest przestrzeń. Natura jest tu najlepszym nauczycielem; to źródło, z którego czerpać można nieustannie. Obserwacja świata najpełniej uwidacznia, czym przestrzeń jest zarówno w makro-, jak i mikroskali – uczy o różnorodności działań świetlnych,

o wymowie materii kształtujących głębię przestrzeni i jej charakter, o prostych zjawiskach przestrzennych (blisko–daleko, statyczne–dynamiczne, duże–małe, wyraziste–nieczytelne, tło–obiekt itd.), o konieczności i sposobach konstruowania (grawitacja i jej skutki, pion, poziom, ruch, elastyczność, sztywność, siły działające na obiekt, struktury, fraktale itd.). Kolejnym więc istotnym celem „pracy u podstaw" jest rozbudzenie w przyszłych projektantach pragnienia szukania (pragnienie prowadzi do znajdowania) wnikania w „naturę" zjawisk, wyrażającego się w trudzie brnięcia przez etap poszukiwań (szkice, notatki – zapis myśli). Przypominając słowa Le Corbusiera: „Powiedz, co widzisz, ale przede wszystkim, co jest znacznie ważniejsze zobacz co widzisz", wskazujemy na fakt, że patrzenie nie jest równoznaczne z widzeniem, chociaż wytrwałe i cierpliwe patrzenie do widzenia prowadzi. Dążymy więc do rozbudzenia patrzenia prowadzącego do widzenia, w następnym kroku – do trafnego opisania tego, co zobaczone i ostatecznie podjęcie stosownego języka plastycznego w projekcie. Student na pytanie, dlaczego podjął takie decyzje projektowe, powinien potrafić wyjaśnić zaistniałe fakty plastyczne (chociaż w sytuacji idealnej projekt powinien być na tyle czytelny i zrozumiały dla wszystkich, żeby nie zaistniała nawet potrzeba zadawania pytania „Dlaczego?"). Takie działania są próbą docierania do obiektywnych podstaw. Siłę dobrego projektu upatrujemy w tym, że nie wypływa on jedynie z estetycznych upodobań projektanta, ale przede wszystkim jest wynikiem postrzegania obiektywnych zasad i umiejętnego ich przetworzenia na ostateczne dzieło.

Dążąc do znajdowania czytelnych zdarzeń plastycznych, w powstających w pracowni projektach interesują nas jedynie fakty plastyczne, a nie niejasne idee czy szybki efekt końcowy w postaci atrakcyjnego obiektu. Co więcej, piękna kompozycja nie jest celem samym w sobie. Poszukiwaną i właściwą formę obiekt zyskuje jedynie wówczas, gdy spełni wymóg treści zadania – odpowie na wyznaczone w zadaniu cele przy użyciu wskazanych środków. Na przykład, w ćwiczeniu, w którym kompozycja miała być znaleziona za pomocą tylko jednej linii i kilku punktów – obiektów, nie było możliwości wprowadzenia do układu, przykładowo, drugiej linii. Taki rygor, nawet jeśli inne powody nie byłyby dla studenta zrozumiałe (choć staramy się je tłumaczyć), należałoby również rozumieć jako docelową pomoc w przygotowaniu do podejmowania przyszłych zleceń, w których obszar możliwych działań jest często mocno zawężony. Umiejętność mądrego wykorzystania dostępnych środków – nieraz bardzo ubogich – jest ważną cechą przyszłego projektanta.

W trakcie pracy zachęcamy studentów do dużej liczby szkiców odręcznych, w których odkrycia „intuicyjne" również mają swoje znaczenie, przypominając jednocześnie, że język plastyczny (o który nieustannie się dopominamy) powinien być czytelny na każdym etapie projektowym a tym samym – każdy etap projektowy powinien zmierzać do bycia dziełem sztuki, a nie jedynie „notatkami bez znaczenia". Próbujemy również zachęcać do tego, żeby opracowanie rysunkowe, wymiarowane w postaci rzutu i przekrojów, powstawało nie dopiero jako zwieńczenie projektu, ale było nasycane przez cały okres pracy nad projektem, równolegle z budowanym modelem. W ten sposób znajdowane w rysunku proporcje liczbowe i przestrzenne relacje elementów poszukiwanych jednocześnie w modelu wspomagają się wzajemnie i ułatwiają podjęcie właściwych decyzji projektowych.

Na Podstawach Projektowania studenci poznają paletę projektanta wnętrz: pojęć niezbędnych w kształtowaniu przestrzeni (punkt, linia, płaszczyzna, bryła); kompozycja (proporcja, rytm, symetria/asymetria, dominanta, prowadzenie wzroku); praca światła (dziennego/sztucznego); materiały (faktura, kolor, charakter); narzędzi opisu przestrzeni (rzut, przekrój, widok, perspektywa, aksonometria, skala, praca w makiecie); podstaw konstrukcji i pracy w materiałach (podjęte obecnie w części przez pracownię Konstrukcja i Forma)

W zależności od bieżącego zadania, zalecamy studentom samodzielne zapoznawanie się ze szczególnymi zagadnieniami i wskazujemy materiały wspomagające pracę projektową,

na przykład pojęcie skali, problemy ergonomiczne, proporcje złotego cięcia, ciąg Fibonacciego, struktury fraktalne, moduł, bryły platońskie, bionika, diody LED – możliwości połączeń elektrycznych. Przykładowa literatura: W. Kandinsky, *Punkt, linia a płaszczyzna*; W. Strzemiński, *Teoria widzenia*; W. Szolginia, *Przyroda uczy budować*; M. Ghyka, *Złota liczba*; F. Corbalan, *Złota proporcja – matematyka piękna*.

Próbujemy przekazać studentom wartość pracy w miejscu uporządkowanym. Ład zewnętrzny wpływa na porządek wewnętrzny, na jasność struktury myśli, a kształt myślenia wyznacza kształt działania. Uświadamiamy sobie i przypominamy często o wartości pracy w ciszy. Cisza wspomaga uważność patrzenia i słuchania: „Każdy przedmiot, każda forma osadzona w podłożu milczenia ukazuje jednocześnie prawdę swojego istnienia, swe źródłowe światło i piękno… To linie bezpośrednich odniesień pomiędzy środowiskiem ciszy a kontemplacją rozumianą jako proste postrzeganie zarysowanego w świecie piękna" (K.T. Wencel).

Sposób działań w Pracowni

Podstawy projektowania są nauczane w pracowni przez 2 semestry w wymiarze 6 godzin tygodniowo (na studiach wieczorowych Podstawy Projektowania: 3 godziny oraz Kompozycja Brył i Płaszczyzn: 3 godziny tygodniowo). Na I rok przyjmowanych jest do 30 studentów.
W ramach zintensyfikowania działań projektowych (obserwacja i wymiana doświadczeń) wprowadzane są niekiedy równolegle dwa lub nawet trzy wariantowe zadania, nad którymi pracują studenci podzieleni na grupy, choć prace prowadzone są indywidualnie. Korekty prowadzi się w osobistym dialogu z prowadzącym, czasem w małych grupach a co pewien czas organizowane są wspólne przeglądy i omówienia prac. Obecność na zajęciach jest obowiązkowa i dość drobiazgowo odnotowywana. Zalecana i wymagana jest praca w pracowni podczas całych zajęć – na niektóre z nich wyznaczone są szczególne ćwiczenia klauzurowe.

Opracowanie przestrzenne – modele

Priorytetowym sposobem działań w Pracowni Podstaw Projektowania jest praca na modelach trójwymiarowych. Wartość takiej pracy jest ogromna, zwłaszcza w procesie uczenia się podstaw działań w przestrzeni. W makiecie mamy do czynienia z realną przestrzenią o docelowych proporcjach, bez przekłamań perspektywicznych, budowaną dotykalnymi materiami, kształtowaną realnym światłem, które, niezależnie od skali, zawsze działa z jednakową siłą. Model daje również łatwość dokonywania wielu szybkich zmian w trakcie pracy (w komputerze jest to dużo bardziej skomplikowane). Oczywistą wartością jest budowanie modelu w poszukiwaniach konstrukcyjnych, gdzie niezależnie od skali można zapoznać się z rzeczywistą pracą konstrukcji. Na Podstawach Projektowania nie dopuszczamy pracy na wizualizacjach 3D. Takie obrazowanie mogłoby ewentualnie pojawić się jako zwieńczenie projektu (gdyby zaistniała taka potrzeba).

Opracowanie „płaskie" – rysunki i fotografie

Rysunek w Pracowni Podstaw Projektowania pojawia się w ogromnej różnorodności – od pierwszych notatek myśli w postaci szkiców, poprzez rysunki obrazujące ideę projektową, opracowania kolorystyczne i światłocieniowe, rysunki aksonometryczne i perspektywiczne, dokumentację rysunkową skalowaną z wymiarowaniem (rzuty, przekroje, widoki), niekiedy aż do rysunku technicznego obrazującego detal nawet w skali 1:1. Zalecamy odręczny, ołówkowy sposób rysowania, w którym odkrywamy różnorodność i szlachetność „żywej" kreski. Dopuszczamy jednak możliwość wykonania dokumentacji rysunkowej w programie komputerowym, choć zazwyczaj studenci I roku nie potrafią jeszcze pracować w programach graficznych – naukę systemów CAD studenci rozpoczynają na II roku.

Każde zadanie dokumentowane jest fotograficznie. Fotografia nie powinna być jednak tylko „suchą" rejestracją obiektu, ale narzędziem pomagającym uwydatnić, uczytelnić istotę podjętej opowieści projektowej. Zachęcamy również do notatek fotograficznych na wcześniejszych

etapach projektowych. Dużą pomocą jest tu Pracownia Fotografii, gdzie pod kierunkiem dr Anny Plewki realizowana jest większość prac.

Z rozmów ze studentami I roku wynika kilka ciekawych spostrzeżeń na temat sposobu prowadzenia zajęć: wskazują oni na to, że ważne jest dla nich, by widzieć, iż „prowadzący traktuje poważnie to, co robi", że przekazywane treści są obiektywnie ważne i poważne (wg wypowiedzi jednego ze studentów „nabierają wtedy chęci do pracy"). Chcą również mieć poczucie, że pracują samodzielnie – to, co robią jest „ich własne", że możliwe jest „znaleźć własną drogę, nie tylko trzepać łazienki". Ważne jest dla nich zrozumienie celu zadania. W kontakcie z prowadzącym chcą być „wysłuchani do końca", pragną mieć poczucie indywidualnego dialogu, a nie jedynie zbiorowych pouczeń – cieszą się z możliwości wspólnego myślenia, które nie jest myśleniem za studenta, a raczej towarzyszeniem mu w drodze, czasem podniesieniem na duchu, wspólnym ucieszeniem się odkryciami. Przestrzeń dialogu mobilizuje do twórczego myślenia i to myślenie uaktywnia, nie stwarza dystansu „wszystko wiedzący, egzaminujący nauczyciel" – „niewiele wiedzący, egzaminowany uczeń". Jeden z profesorów, mówiąc o pracy dobrego nauczyciela, stwierdził, że bliższa jest ona pracy ogrodnika niż hodowcy. Celem wszelkich działań ze studentami jest przygotowanie ich do mądrego, samodzielnego myślenia projektowego.

Kilka tygodni przed swoją śmiercią prof. Krzysztof Meissner, pracujący na naszym Wydziale, powiedział krótko, z naciskiem i promiennym uśmiechem: „Chodzi po prostu o to, żeby te dzieci nauczyć widzenia plastycznego!". W pracy u podstaw nie jest najbardziej istotne samo projektowanie. Ważniejsze wydaje się docieranie do podstaw poznawania prowadzącego do rozumienia rzeczywistości, w której żyjemy. Cel, „szukanie piękna," rozciąga się po horyzont, jednak jest realizowany w zatrzymaniu się i pochyleniu nad podstawowymi, pozornie oczywistymi faktami i umiejętnościami wyciągania z nich wniosków plastycznych. Taka świadomość prowadzi do radości. A niesienie prawdziwej radości jest jednym z zadań piękna.

„Sztuce potrzeba więcej uczucia, ciepła, harmonii, wrażliwości, zachwytu nad tajemnicą (sacrum), umiejętności wejrzenia w serce, mądrości płynącej z serca, wsłuchania się w serce w sposób uczciwy i szczery. Można powiedzieć, że statystyczny obywatel stracił zdolność wchłaniania języka artysty, dlatego we współczesnym świecie została zagubiona kultura duchowa. Dobra sztuka otwiera pole do dialogu i poszukiwania prawdy przez stosowanie zrozumiałego języka. Należy zatem podjąć ten dialog, zmieniając konsumistyczną koncepcję sztuki w personalistyczną, aby ocalić w ten sposób człowieka, kulturę, historię". (Witold Kawecki)

Bibliografia
Kawecki W.,
Teologia Piękna, Poznań 2013. *Program Pracowni Podstaw Projektowania opracowany przez prof. Lucjana Kasprzaka*, Wydział Architektury Wnętrz ASP w Warszawie, Warszawa 2014.

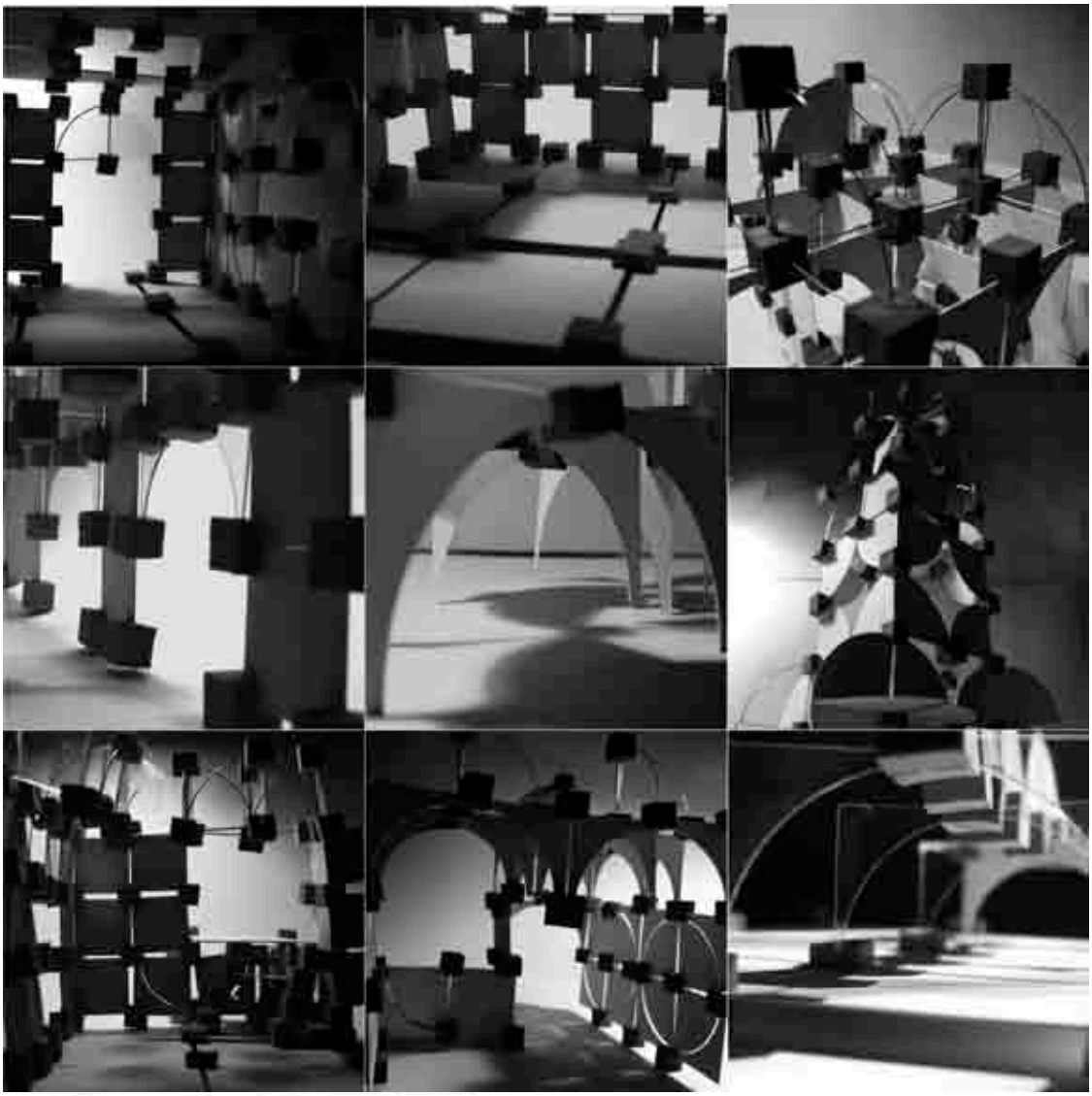
Ratzinger J.,
Duch Liturgii, Warszawa 2002.

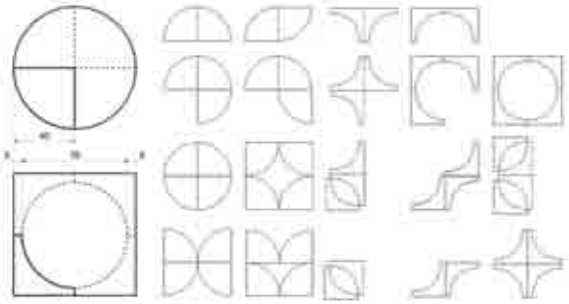
Tatarkiewicz W.,
Dzieje sześciu pojęć, Warszawa 1976.

Wencel T.K.,
Milczenie, Kraków 2001.

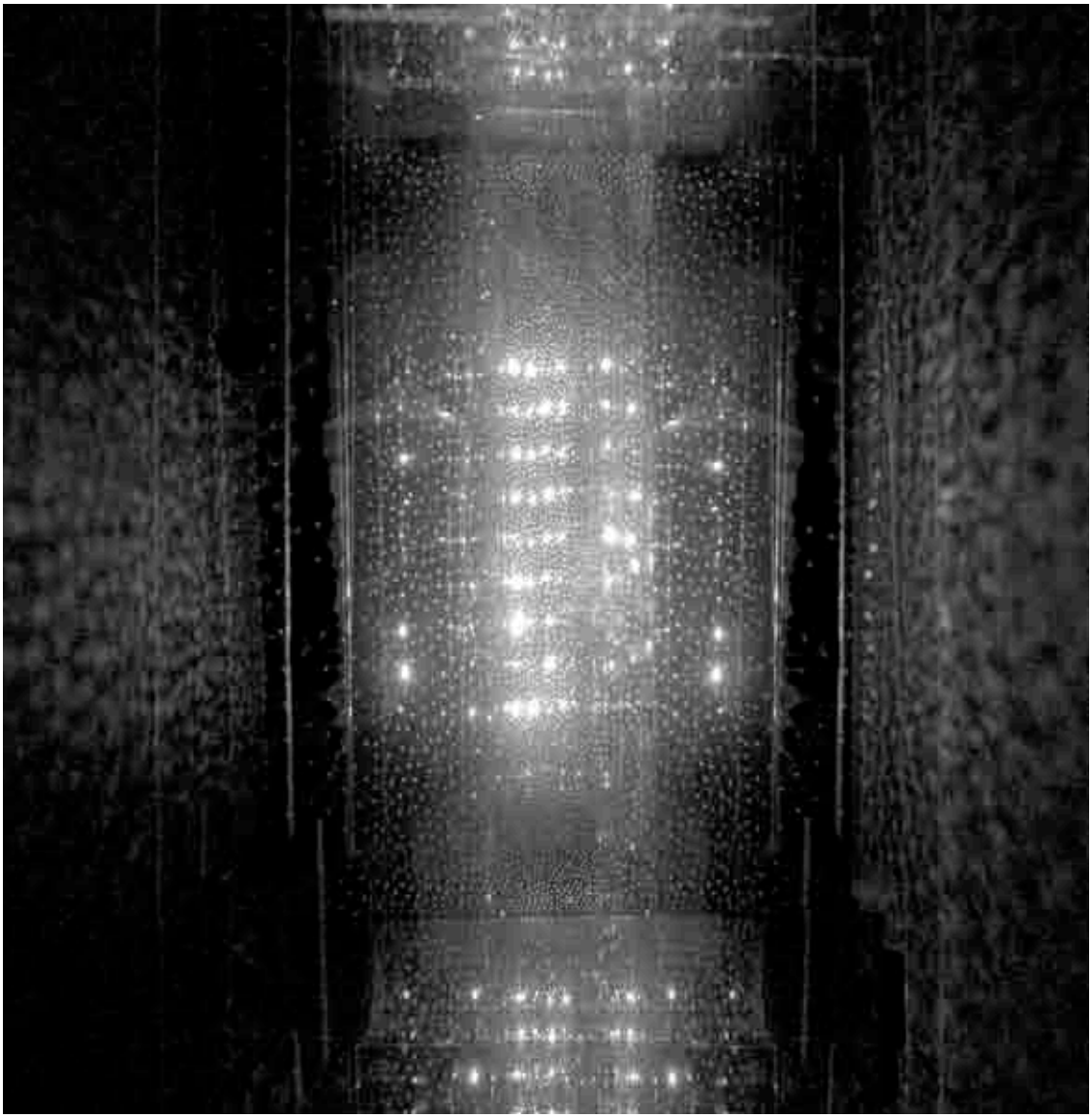
Mowa materii | Zuzanna Dąbrowa | 2009

Mowa materii | Agnieszka Jakubowska | 2009

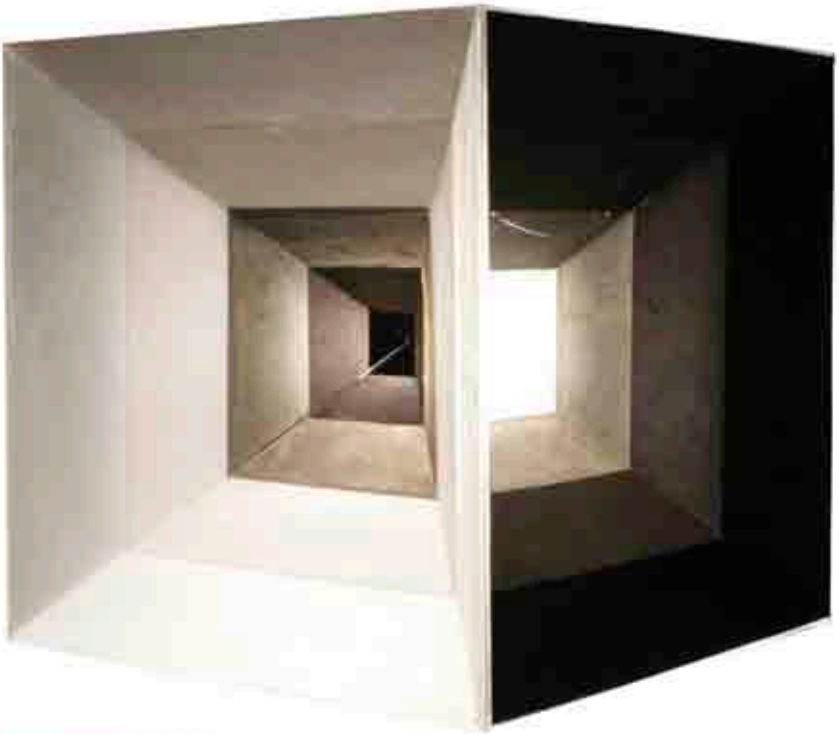




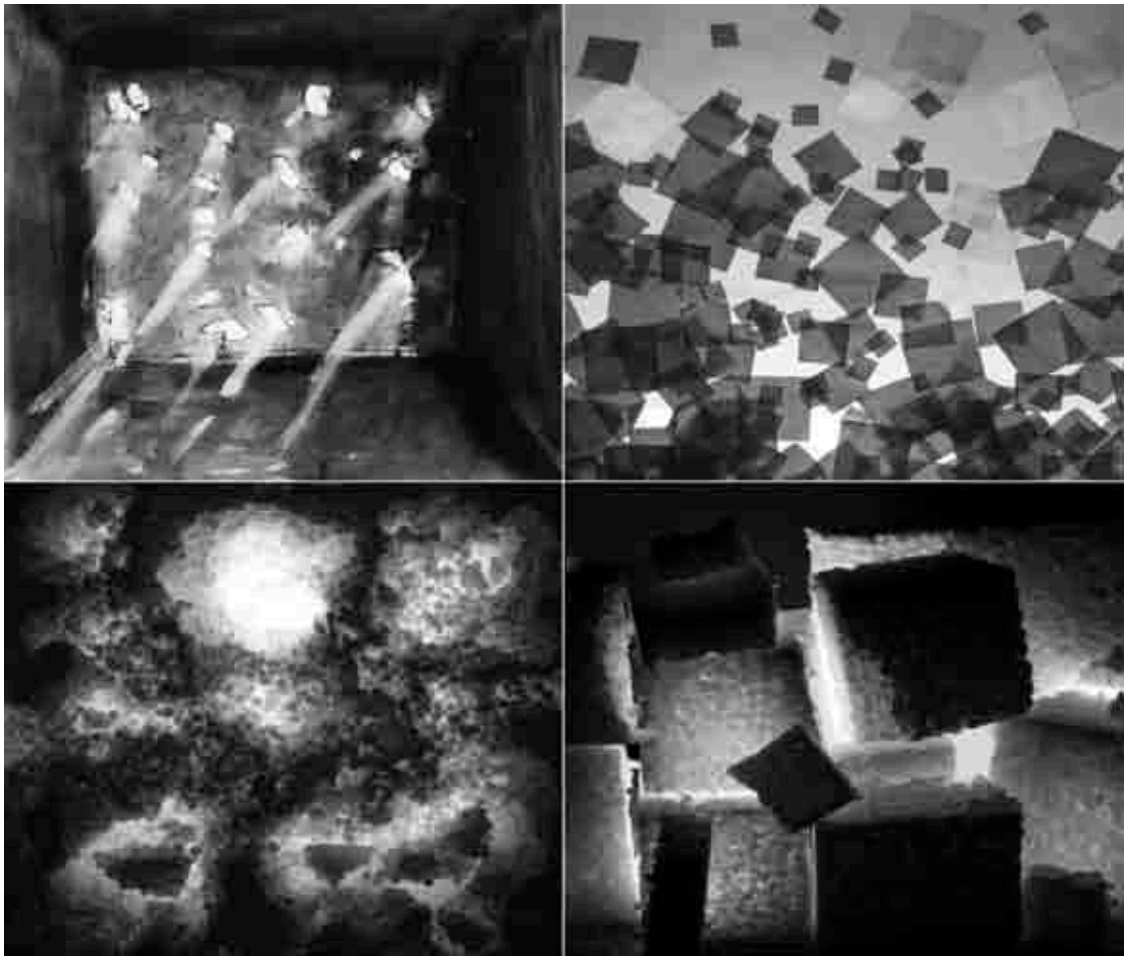
Klocki edukacyjne | Monika Świstak | 2009



Światło i przestrzeń | ogród światła | Weronika Kowalska | 2009

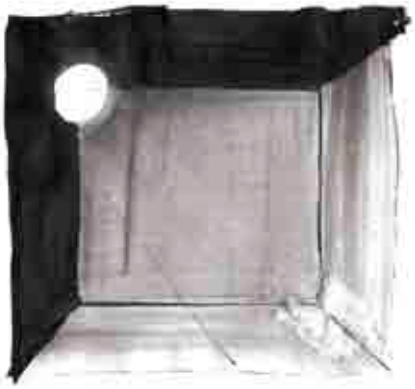


Światło i przestrzeń | lampion architektoniczny | Beata Jackowska | 2009

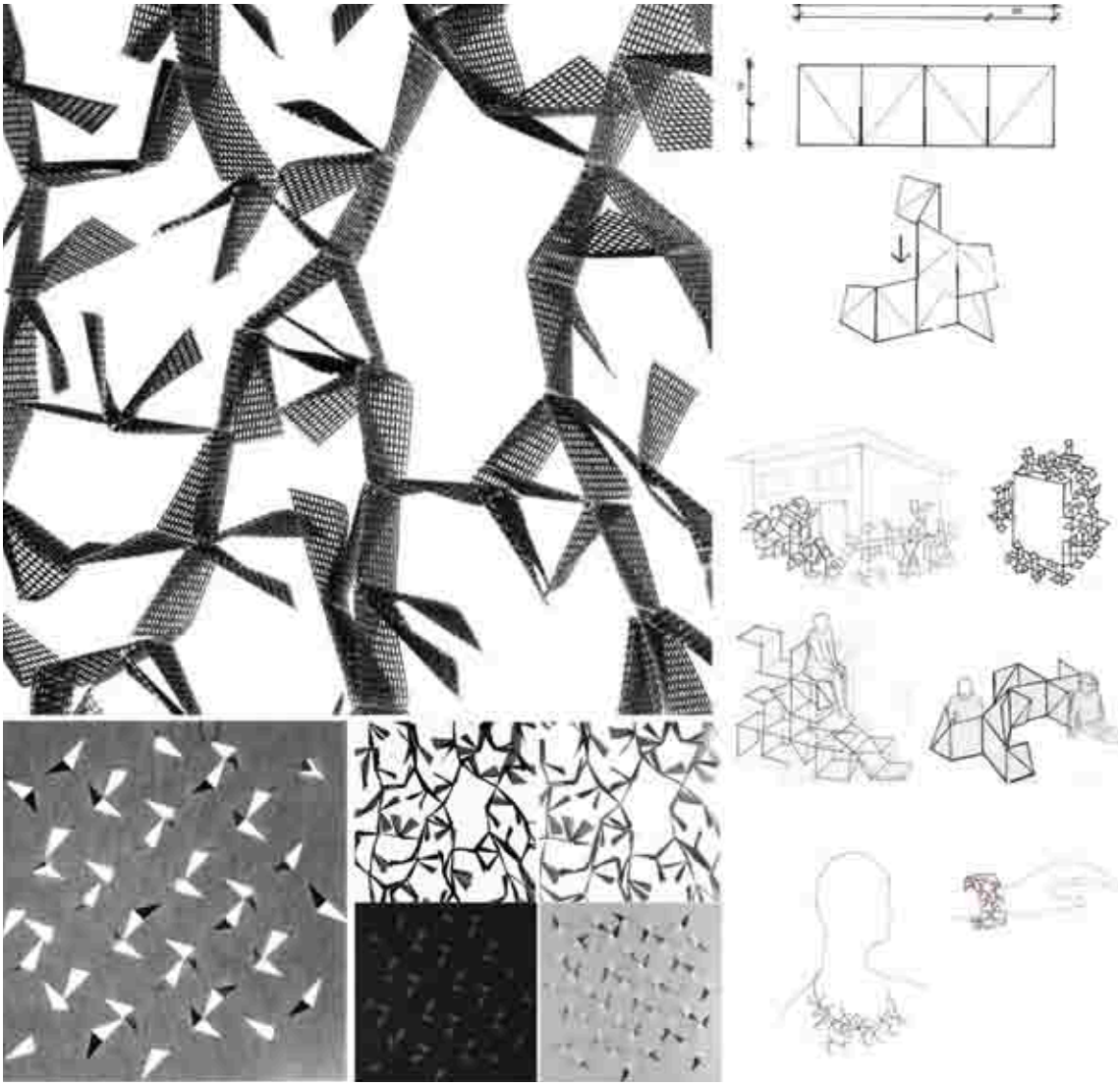


Światło i przestrzeń | czarne dziury – dziury świetlne | Beata Jackowska | 2009

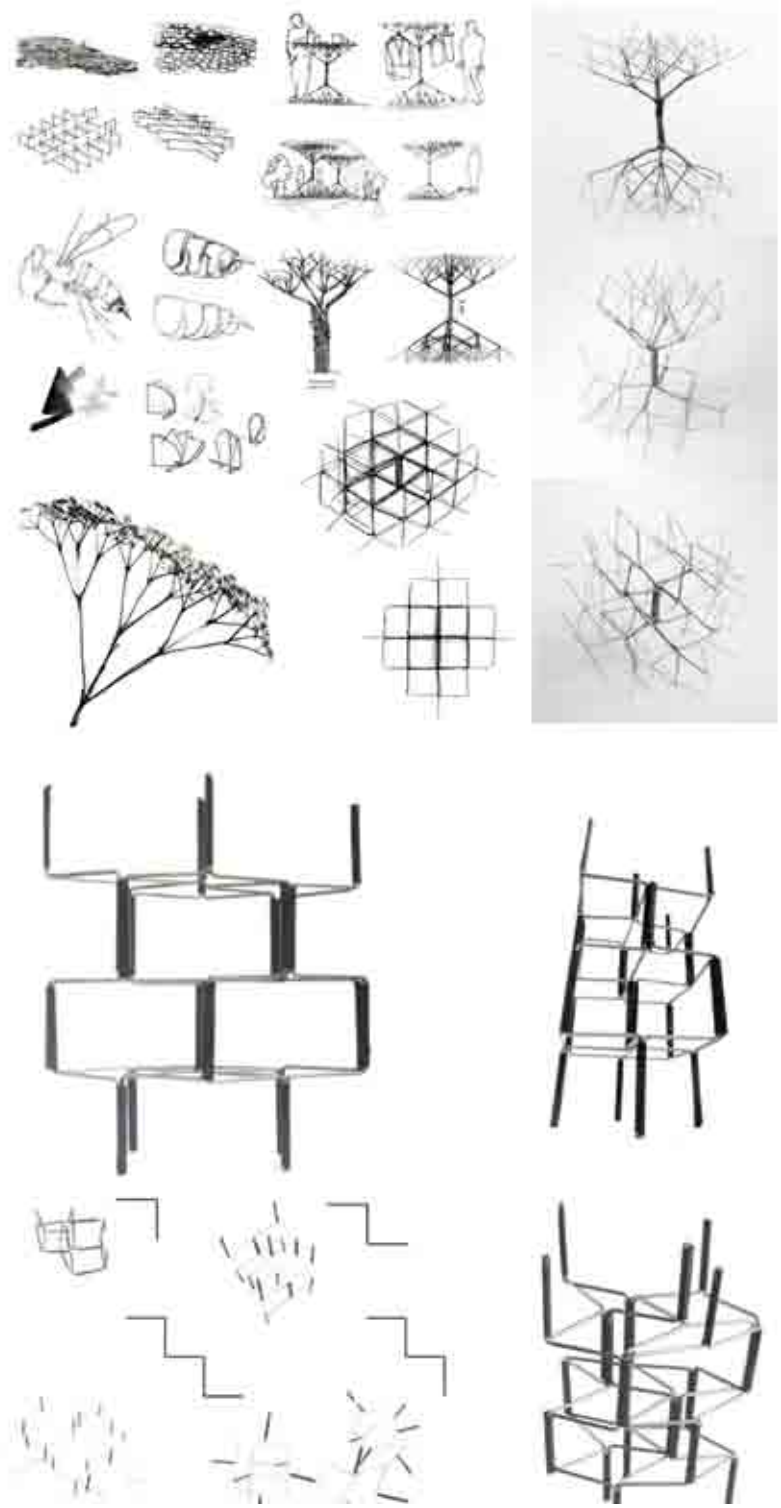
Charakter przestrzeni | życie | Agnieszka Jakubowska | 2008



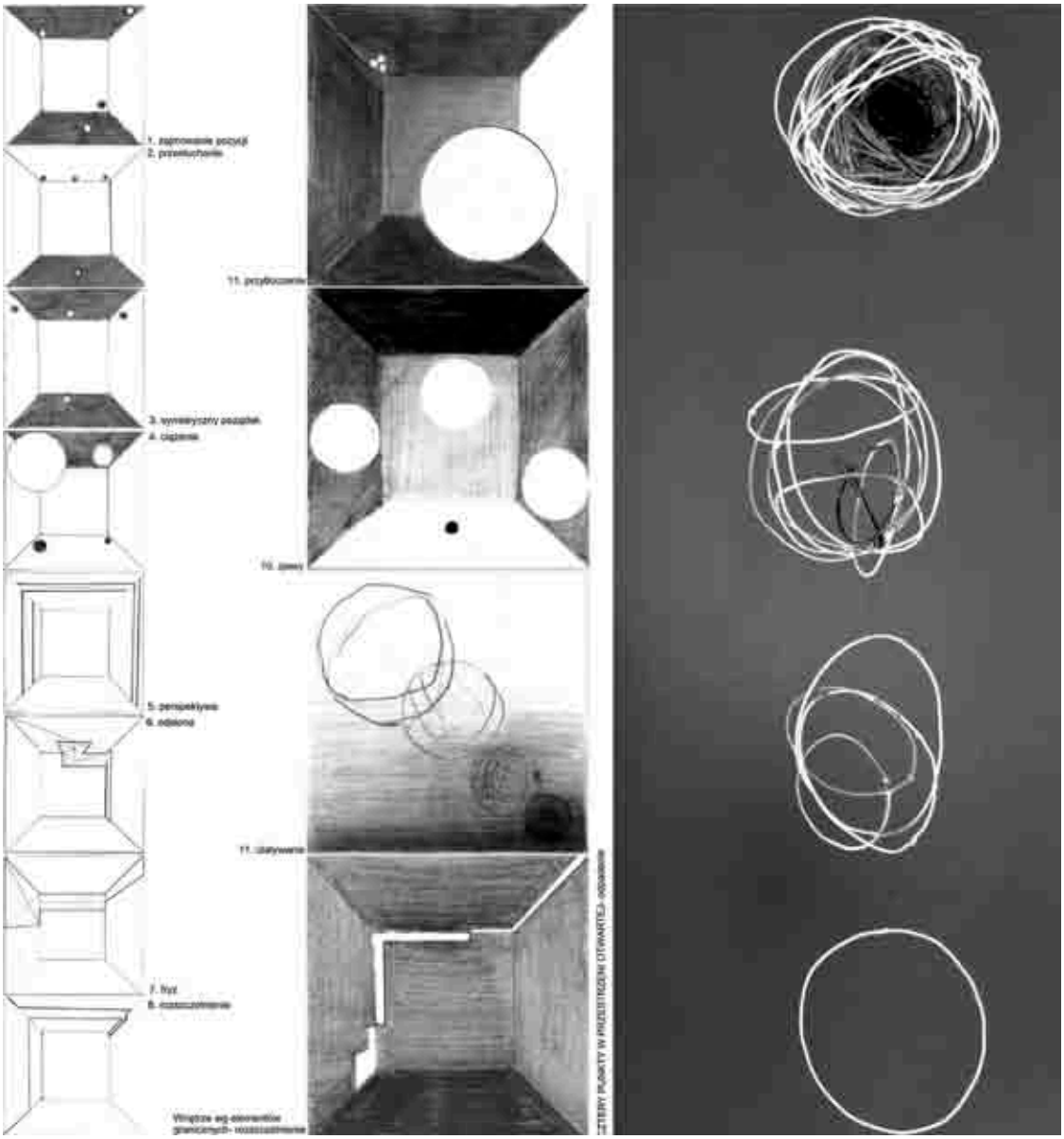
Charakter przestrzeni | sakralność | Magdalena Korzec | 2008



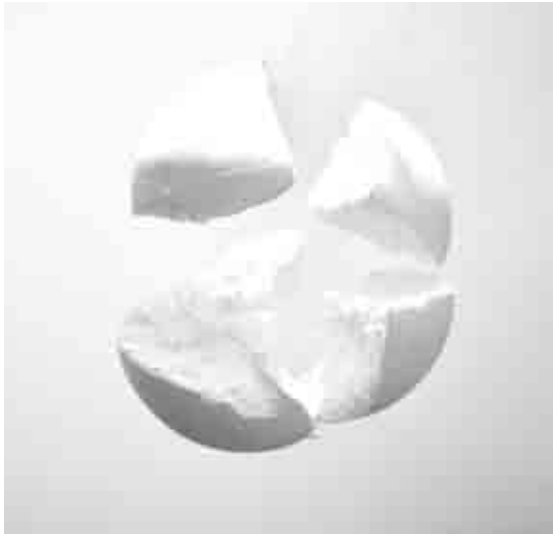
Przegroda ażurowana | Matylda Iwańska | 2010

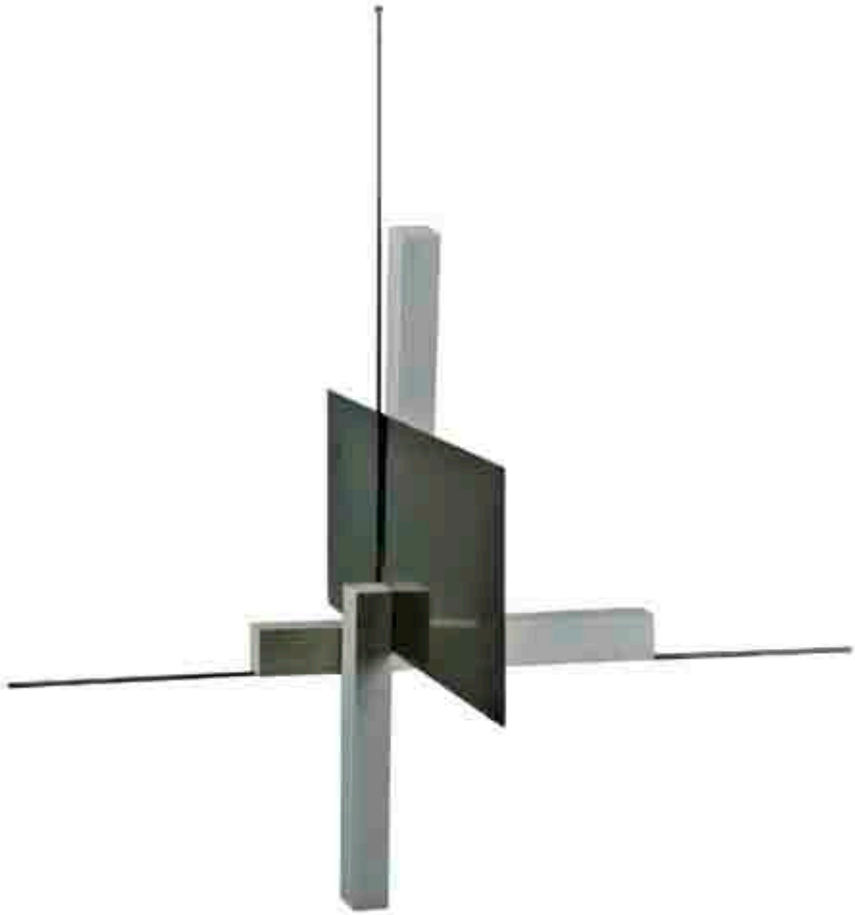


Motyw konstrukcyjny | Piotr Skorupa | 2012



Język form | Magdalena Mazur | 2013

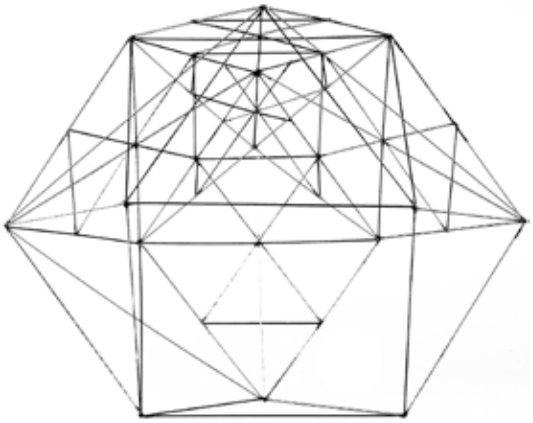


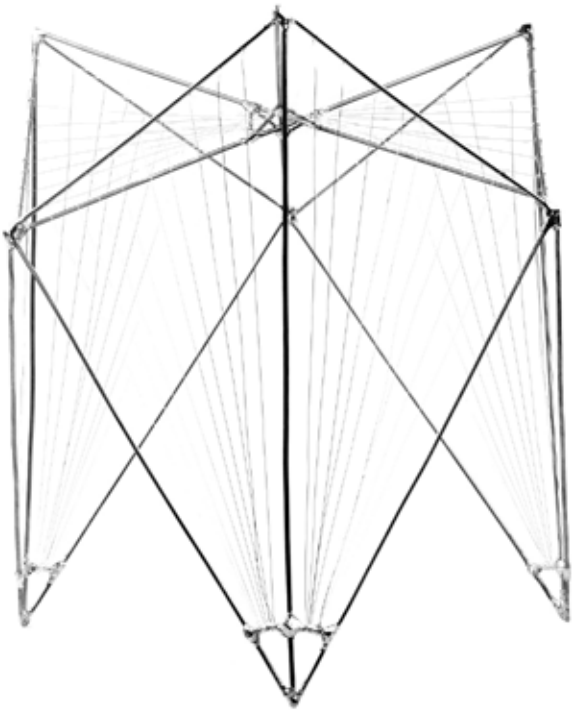


Język form elementarnych - punkty, linie, płaszczyzny | Miraże | Anna Karczewska | 2014

Język form elementarnych - punkty, linie i płaszczyzny | implozja | Magdalena Balcerzak | 2013

Język form elementarnych - punkty, linie i płaszczyzny | układ kartezjański | Anna Karczewska | 2014

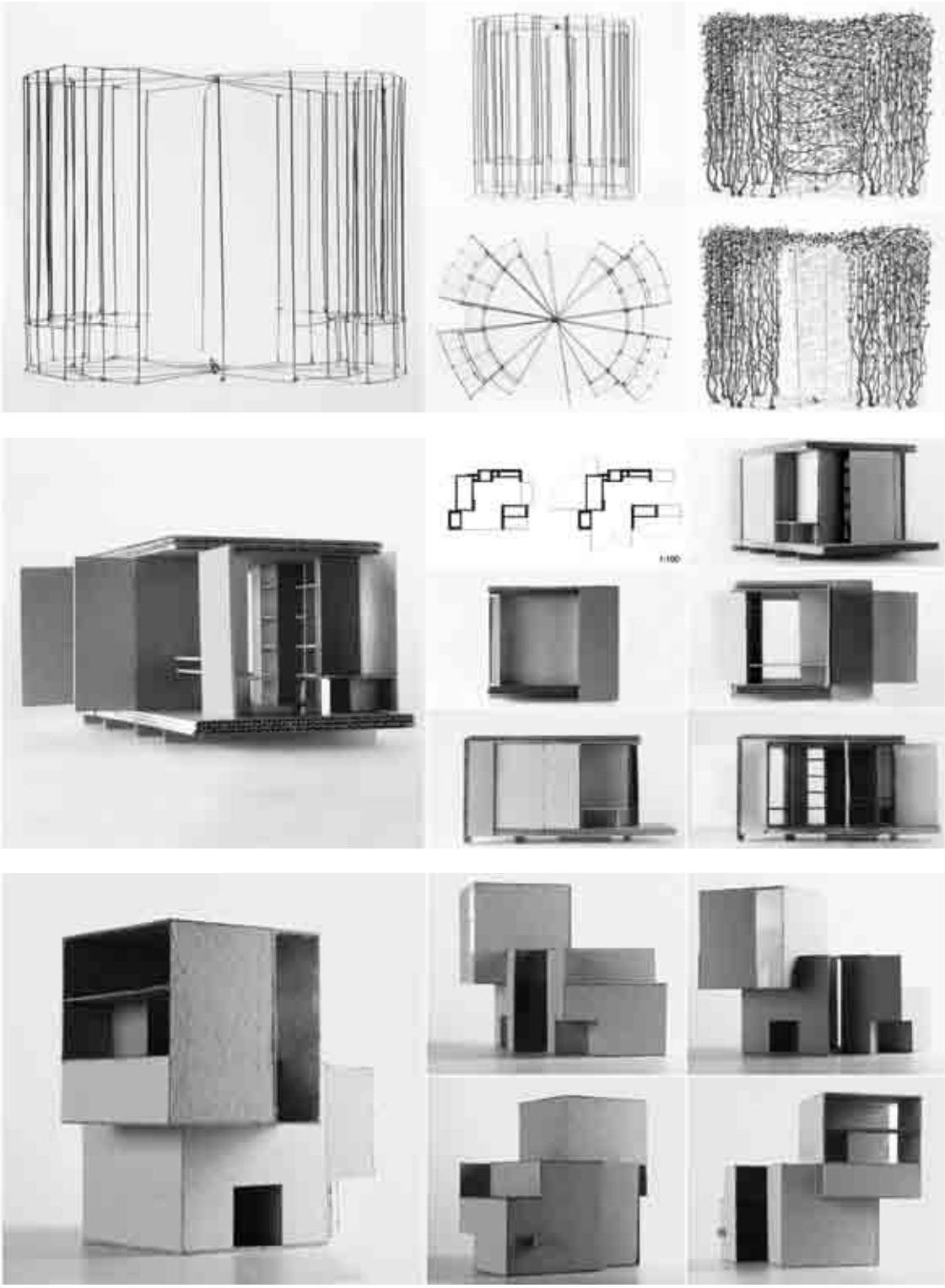




Kształt przestrzeni według płaszczyzny | domek ogrodowy | Irena Stępniak | 2013

Kształt przestrzeni według linii | chłodnik | Irena Stępniak | 2013

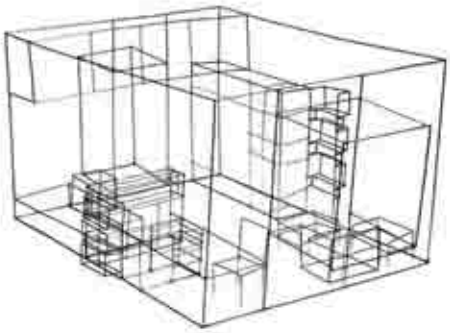
Kształt przestrzeni według linii | chłodnik | Paulina Żak | 2013

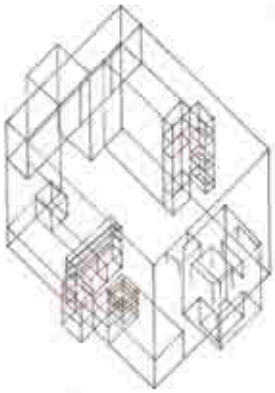


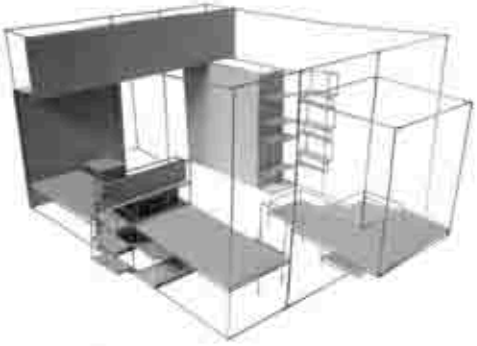
Kształt przestrzeni według linii | chłodnik | Konrad Matuszewski | 2013

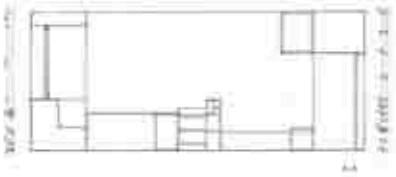
Kształt przestrzeni według płaszczyzny | domek ogrodowy

Kształt przestrzeni według bryły | domek zabaw dla dzieci









Kształt przestrzeni | pokój | Marta Czeczko | 2011

Granice przestrzeni | ucieczka | Paulina Wójtewicz | 2013

Granice przestrzeni | rewizja | Honorata Paprot | 2013

Projektowanie wstępne. Program nauczania studentów I roku kierunku architektura wnętrz

Szymon Nawój
Pracownia Projektowania Architektury Wnętrz i Wystawiennictwa
Katedra Architektury Wnętrz, Wydział Architektury Wnętrz i Scenografii,
Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu

Obecny program nauczania wstępnego w zakresie architektury wnętrz w Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu (dawniej ASP) wywodzi się z wieloletnich doświadczeń Zakładu Bioniki, który swe początki ma w latach 70. Twórcą pierwszej pracowni zajmującej się podstawami projektowania jest Profesor Włodzimierz Dreszer. Stworzona przez niego koncepcja analizy mechanizmów przyrodniczych oraz synteza tych zjawisk w postaci abstrakcyjnych interpretacji projektowych stanowi podstawę dzisiejszych programów nauczania wstępnego na wszystkich kierunkach projektowych UAP.

W wyniku niedawnych przekształceń w strukturze uczelni obecnie pracownie Bioniki prowadzone przez prof. Marka Owsiana i prof. Wojciecha Horę wchodzą w skład Wydziału Architektury i Wzornictwa. Natomiast Pracownię Projektowania Wstępnego na Wydziale Architektury Wnętrz i Scenografii prowadzi dr Natalia Kliśko-Walczak.

Projektowanie wstępne jako przedmiot obowiązkowy dla studentów I roku jest niezbędnym elementem przygotowania młodych ludzi do studiów z zakresu szeroko rozumianej architektury, wnętrz, wystawiennictwa oraz scenografii. Proces dydaktyczny jaki zachodzi podczas pierwszych dwóch semestrów ma za zadanie wprowadzić studentów w specyficzny dla nich tok rozumowania, dyskusji, obserwacji oraz artykulacji.

Pomimo wymagających sprawdzianów kwalifikacyjnych i złożonej rekrutacji osoby przyjęte na I rok studiów potrzebują „okresu przejściowego", który będąc strefą buforową pomiędzy bardzo różnymi szkołami średnimi a uczelnią wyższą pomaga im odnaleźć się w kolejnych latach studiów.

Zróżnicowani są również sami studenci zarówno pod względem wieku, motywacji, jak i poziomu intelektualnego czy dojrzałości emocjonalnej. Wymaga to od prowadzących znacznej elastyczności i umiejętnego podejścia by taką mozaikę osobowości i charakterów przygotować do studiowania sztuki projektowej.

W ramach projektowania wstępnego studenci poruszają szereg kwestii teoretycznych oraz podejmują pierwsze próby praktycznego ujęcia badanych zagadnień.

Wprowadzeniem do przedmiotu jest wyjaśnienie podstawowych pojęć i znaczeń, które często stanowią barierę w komunikacji z prowadzącymi. Zrozumienie takich terminów jak struktura, konstrukcja, system, funkcja czy układ w kontekście szeroko rozumianych sztuk projektowych przysparza wielu nieporozumień we wstępnej fazie kształcenia.

Wniknięcie w specyfikę języka branżowego jest dla wielu studentów wyzwaniem, a posługiwanie się nim w opisie własnych dokonań na początku bardzo trudne. Ustalenie więc wspólnej płaszczyzny porozumienia w kwestiach projektowych i kulturowych jest jednym z głównych problemów teoretycznych na I roku studiów.

Kolejną kwestią jest nauka obserwacji otaczającego świata przez pryzmat zagadnień projektowych oraz jego opis w postaci odręcznych rysunków.

Studenci prowokowani są do weryfikacji dotychczasowej wizji otoczenia pod względem funkcji i formy. Zwraca się szczególną uwagę na kwestię powiązania estetyki i celowości w architekturze, scenografii oraz wystawiennictwie. Natomiast w obserwacji natury kluczowe są poszukiwania systemów, struktur oraz konstrukcji organicznych.

Na tym etapie studenci posługują się podstawowymi narzędziami, takimi jak rysunek odręczny czy fotografia, aby cały potencjał intelektualny skupić na wnikliwej analizie badanych zjawisk.

Równolegle poruszanym zagadnieniem jest czytelne i sugestywne prezentowanie dokonanych obserwacji. Umiejętność doboru adekwatnych metod opisowych, takich jak szkic, przekrój aksonometria czy schemat, jest niezbędna do komunikatywnego przekazu treści analizowanych zagadnień.

W praktycznym ujęciu przedmiotu studenci dokonują w dalszej części syntezy badanych zjawisk, w postaci indywidualnej interpretacji przestrzennej.

Na podstawie zgromadzonych obserwacji i wniosków powstają kompozycje trójwymiarowe będące twórczym zobrazowaniem wybranych w toku wcześniejszej analizy systemów, struktur i układów. Wykorzystuje się w tym celu manualne techniki modelowania przestrzennego, co pozwala studentom fizycznie uczestniczyć w procesie projektowym oraz w pełni kontrolować powstające formy.

Głównym celem przedmiotu jest wykształcenie umiejętności postrzegania, analizy i syntetycznej interpretacji otaczającej natury oraz kultury materialnej. Dlatego też ograniczono liczbę i rodzaj możliwych do użycia narzędzi, aby całą uwagę skupić na rozwinięciu intelektualnych aspektów podstaw projektowania.

Program nauczania wstępnego na kierunku Architektura Wnętrz w Uniwersytecie Artystycznym w Poznaniu

Program projektowania wstępnego jest podzielony na dwie części tematyczne, analogicznie do pierwszego i drugiego semestru na studiach I stopnia.

Część pierwsza jest bezpośrednim odniesieniem do opisywanego na początku przedmiotu Bioniki. Głównym zagadnieniem jest analiza zjawiska przyrodniczego, jego opis oraz interpretacja przestrzenna.

W części drugiej studenci zapoznają się podstawowymi elementami procesu projektowego na przykładzie rozwiązywania prostej funkcji mieszkalnej.

1. Struktura lub konstrukcja organiczna i jej interpretacja

– Analiza pojęciowa – wyjaśnienie terminów; struktura, konstrukcja, element organiczny itp.
– Obserwacja natury pod kątem istniejących struktur i konstrukcji organicznych
– Wybór określonej struktury lub konstrukcji, prezentacja i uzasadnienie
– Analiza wybranego zagadnienia
– Analiza wyselekcjonowanej struktury lub konstrukcji
– Opis zaobserwowanej zasady kompozycyjnej
– Synteza badanej struktury lub konstrukcji
– Abstrakcyjna interpretacja zasady funkcjonowania badanego zagadnienia
– Rozwinięcie przestrzenne interpretowanej struktury lub konstrukcji

Treści merytoryczne przedmiotu

Pierwszy element programu opiera się na obserwacji oraz analizie zjawisk zachodzących w przyrodzie. Procesy poznawcze i analityczne mają na celu sformułowanie syntetycznych wniosków, które posłużą do twórczej interpretacji w formie abstrakcyjnych kompozycji przestrzennych.

Studenci, na podstawie wnikliwej obserwacji oraz analizy zjawisk zachodzących w przyrodzie, nabywają umiejętności selektywnego postrzegania otoczenia, definiowania zagadnień oraz syntezy badanych obiektów oraz systemów.

Poruszane zagadnienia

– Zapoznanie się z terminologią oraz używanym w trakcie zajęć abstrakcyjnym językiem opisowym
– Poszukiwanie i selekcja adekwatnych informacji
– Definiowanie obszaru wybranej dziedziny wiedzy
– Argumentacja i prezentacja dokonywanych wyborów
– Opisywanie i merytoryczne uzasadnianie analizowanych zagadnień
– Prezentacja rysunkowa przeprowadzonych analiz
– Identyfikacja zasadniczych elementów strukturalnych
– Dokonywanie syntezy zagadnień w celu określenia zasadniczej idei
– Interpretowanie abstrakcyjnych mechanizmów i systemów
– Modelowanie przestrzenne
– Poszukiwanie twórczego rozwinięcia zaobserwowanego układu.

2. Moduły mieszkalne

– Analiza podstawowej funkcji architektonicznej
– Identyfikacja funkcji poszczególnych przestrzeni
– Analiza systemów modułowych
– Identyfikacja optymalnego modułu i jego wariantów
– Określenie skali przestrzeni w kontekście funkcji zamieszkiwania
– Poszukiwanie optymalnego układu funkcjonalnego
– Weryfikacja przestrzenno-funkcjonalna
– Podstawowa aranżacja meblowa
– Analiza i wybór zasadniczej kolorystyki oraz głównych materiałów
– Model przestrzenny ilustrujący układ funkcji oraz kompozycję architektoniczną
– Rzuty, przekroje oraz kłady ścian
– Aksonometria lub perspektywa wybranej przestrzeni

Treści merytoryczne przedmiotu

Druga cześć programu dotyczy podstawowych zagadnień architektonicznych na przykładzie prostej funkcji mieszkalnej w układzie modułowym.

Studenci zostają wprowadzeni w elementarne kwestie projektowe, takie jak: funkcja, skala, moduł, kolor czy światło. Dysponując wybranym systemem modułowym, poszukują optymalnego układu dla zadanej funkcji. Począwszy od analizy potrzeb użytkownika, poprzez wybór adekwatnego systemu modułowego, po docelowy układ architektoniczny i jego prezentację, studenci poznają poszczególne etapy procesu projektowego. Zadanie to ma charakter ogólny, a jego celem jest uświadomienie, jak złożona i wielowątkowa może być architektura wnętrz.

Poruszane zagadnienia

– Analiza zasadniczych funkcji mieszkalnych takich jak; wypoczynek, spanie, higiena osobista, toaleta, przygotowanie i spożywanie posiłków, przechowywanie, praca
– Analiza powiązań i zależności funkcjonalno-przestrzennych w mieszkaniu
– Kreowanie przestrzeni w oparciu o systemy modularne
– Badanie zagadnienia skali w relacji człowiek–element–przestrzeń
– Identyfikacja podstawowych urządzeń oraz elementów wyposażenia niezbędnych do zapewnienia funkcji zamieszkiwania
– Rzutowanie projektowanych przestrzeni
– Modelowanie przestrzenne jako narzędzie nie tylko ilustracji, ale również kreacji docelowej przestrzeni
– Wykreślanie perspektywy oraz aksonometrii wybranych fragmentów opracowania
Kompozycja podania końcowego projektu

Efekty kształcenia

Wiedza
Student zdobywa wiedzę dotyczącą podstawowych zasad obserwacji, analizy, syntezy i interpretacji zagadnień projektowych. Zgłębia terminologię właściwą dla studiowanej dziedziny sztuk projektowych (architektura, wnętrza, scenografia, wystawiennictwo). Poznaje zagadnienia związane z geometrią oraz stereometrią a także perspektywą i aksonometrią. Podstawowa wiedza dotycząca współczesnych kierunków w rozwoju architektury i sztuki.

Umiejętności
– Przygotowanie i organizacja warsztatu pracy
– Samodzielne uzyskiwanie szczegółowych informacji, źródeł inspiracji oraz odniesień do kontekstu kulturowego
– Zdolność obserwacji i analizy zjawisk zarówno w świecie przyrody, jak i kultury materialnej
– Zdolność wyboru, opisu i prezentacji badanych zagadnień oraz ich uzasadnienia
– Manualne; rysunek odręczny, szkic, podstawowe modelowanie przestrzenne
– Artykulacji i uzasadnienia podejmowanych decyzji oraz przewidywania ich konsekwencji

Literatura
Witruwiusz, *O architekturze ksiąg dziesięć*
A. Palladio, *Cztery księgi o architekturze*
E. Neufert, *Podręcznik projektowania architektonicznego*
P. Markiewicz, *Budownictwo ogólne dla architektów*
P. Zumthor, *Myślenie architekturą*

Czasopisma
„Architektura Murator"
„El Croquis"
„Detail"
„Architectural Review"
„Domus"
„Archi Volta"
„2+3D"
„design.pl"

Portale internetowe
Archdaily.com
DesignBoom.com
DeZeen.com
Bryła.pl

Uwagi dotyczące realizacji programu
Program jest realizowany w ramach przedmiotu Projektowanie Wstępne dla studentów I roku studiów stacjonarnych I stopnia.

Przytoczone tu zagadnienia przybierają w każdym roku akademickim odrębną formę tematyczną, pozostając merytorycznie w strukturze programu.

Zajęcia mają charakter indywidualnych korekt oraz prezentacji na forum pracowni.

Uzupełnieniem tak prowadzonego przedmiotu jest obowiązkowy plener w miejscowości Skoki (pod Poznaniem). Jest to małe miasteczko, którego skala, architektura i otaczające krajobrazy sprzyjają analizie podstawowych zagadnień projektowych.

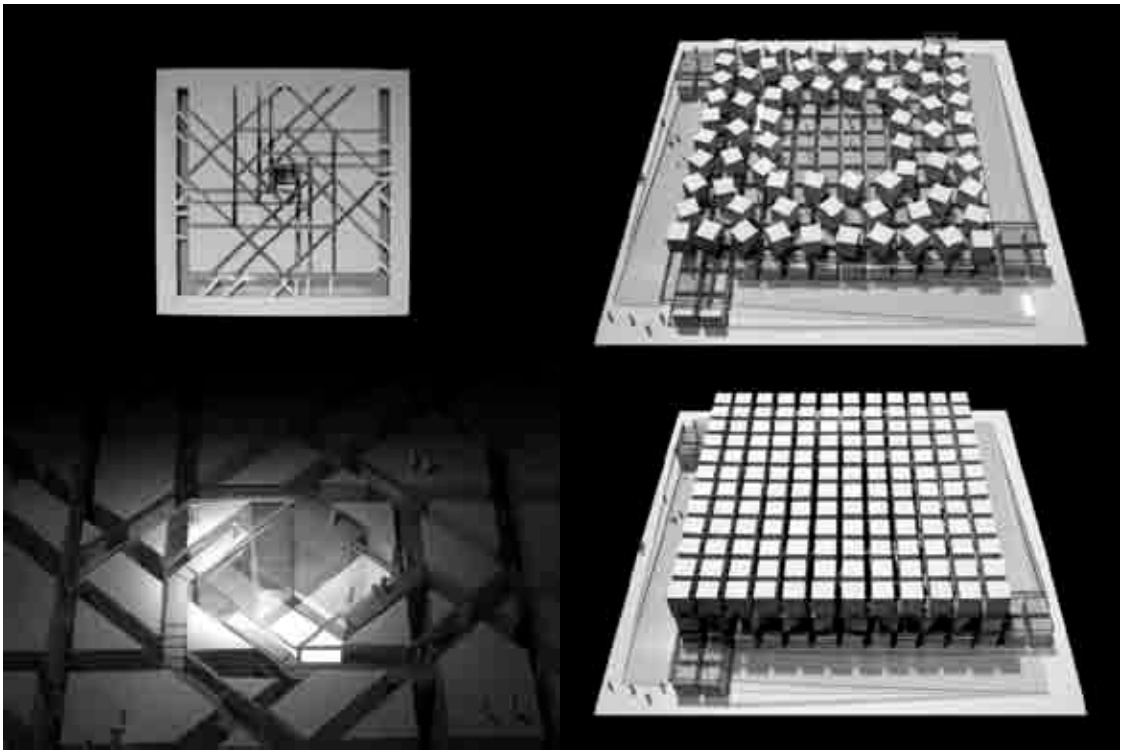
Ze względu na krótką historię niedawno powstałego Wydziału Architektury Wnętrz i Scenografii program ten ma charakter eksperymentalny i podlega ciągłej weryfikacji.

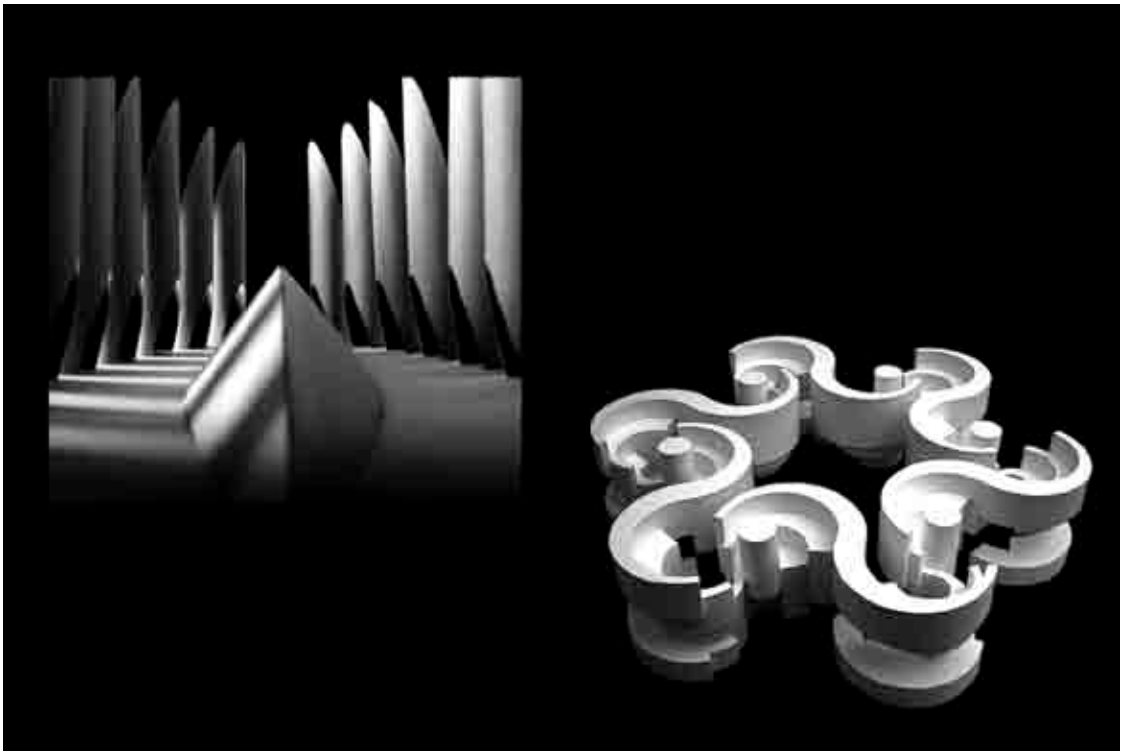
Wpływ na kształtowanie obecnego programu nauczania ma również dwustopniowy podział studiów. Krótki okres nauki prowokuje do skondensowania przekazywanej wiedzy, a co z tego wynika – ograniczenia projektowania wstępnego do niezbędnego minimum.

Jeszcze kilka lat temu wszyscy studenci kierunków projektowych obowiązkowo studiowali na całym I roku bionikę, a dopiero później wstępne zagadnienia projektowe z wybranego kierunku studiów. Zawodowy charakter studiów licencjackich powoduje znaczne skrócenie czasu na przekazanie studentom niezbędnej wiedzy do pracy w profesji projektanta.

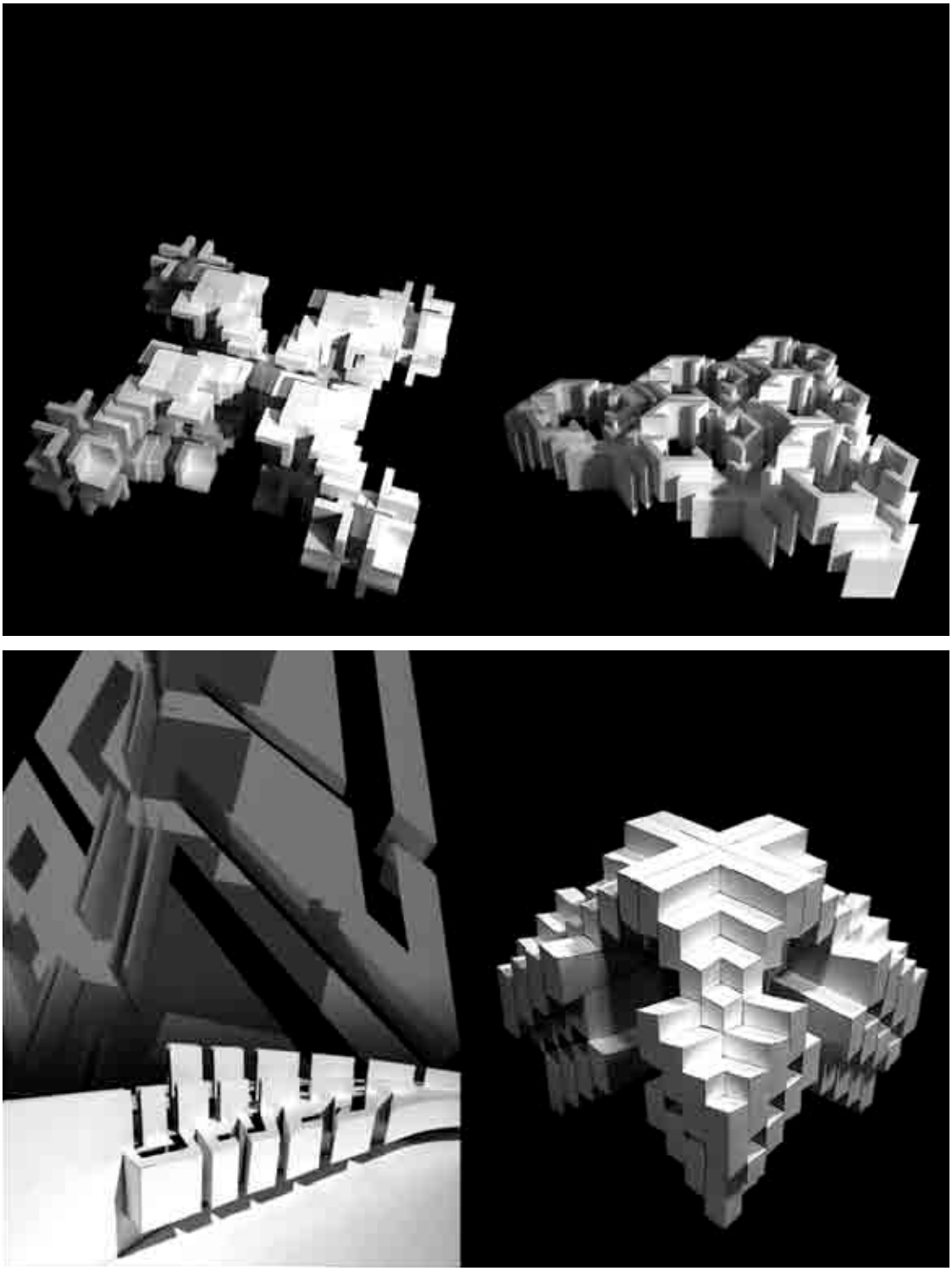
Projektowanie wstępne zatem ogranicza się do pierwszego semestru, ponieważ w kolejnym studenci przerabiają już pierwsze zagadnienia projektowe. Pozostałe semestry na II i III roku w całości poświęcane są ćwiczeniom z zakresu architektury.

Właściwie trudno powiedzieć, że mamy do czynienia z ustalonym i precyzyjnie określonym programem. Obecna sytuacja to raczej proces kształtowania się i weryfikacji metod nauczania wstępnego. Bazujemy oczywiście na wieloletniej tradycji nauczania podstaw projektowych w ramach bioniki, ale współczesne przemiany zarówno w kwestii społecznej roli architekta wnętrz, jak i zmieniających się warunków kształcenia skłaniają do znacznej ewolucji poglądów na pracę u podstaw.

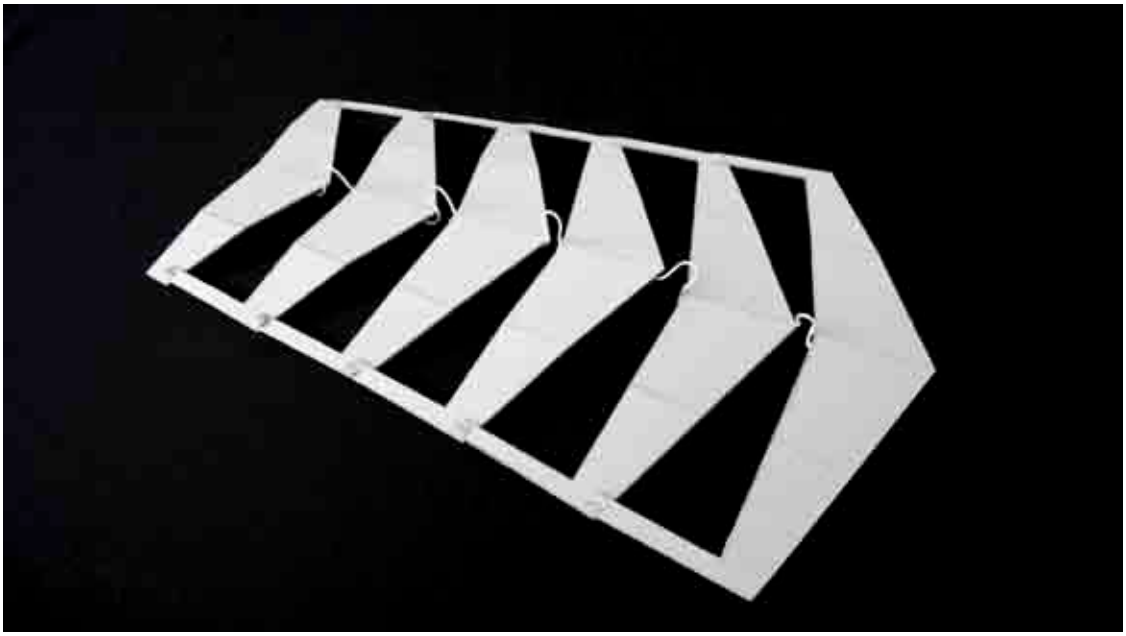


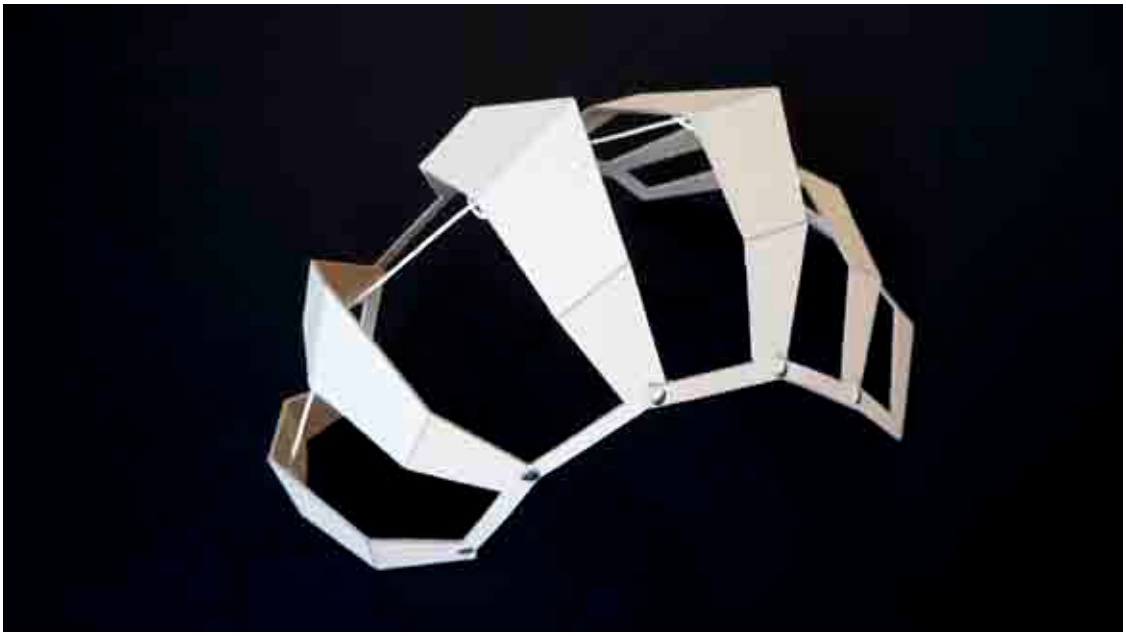


Interpretacja przestrzenna hasła „informatyka”
Transformacja i multiplikacja wybranej bryły oraz jej interpretacja przestrzenna

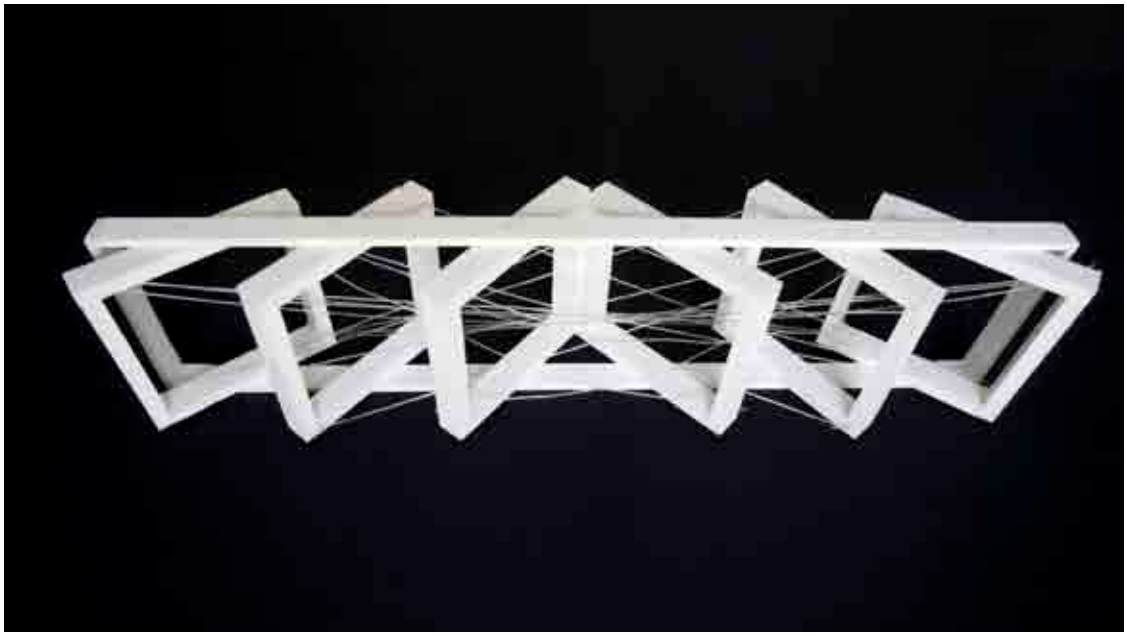


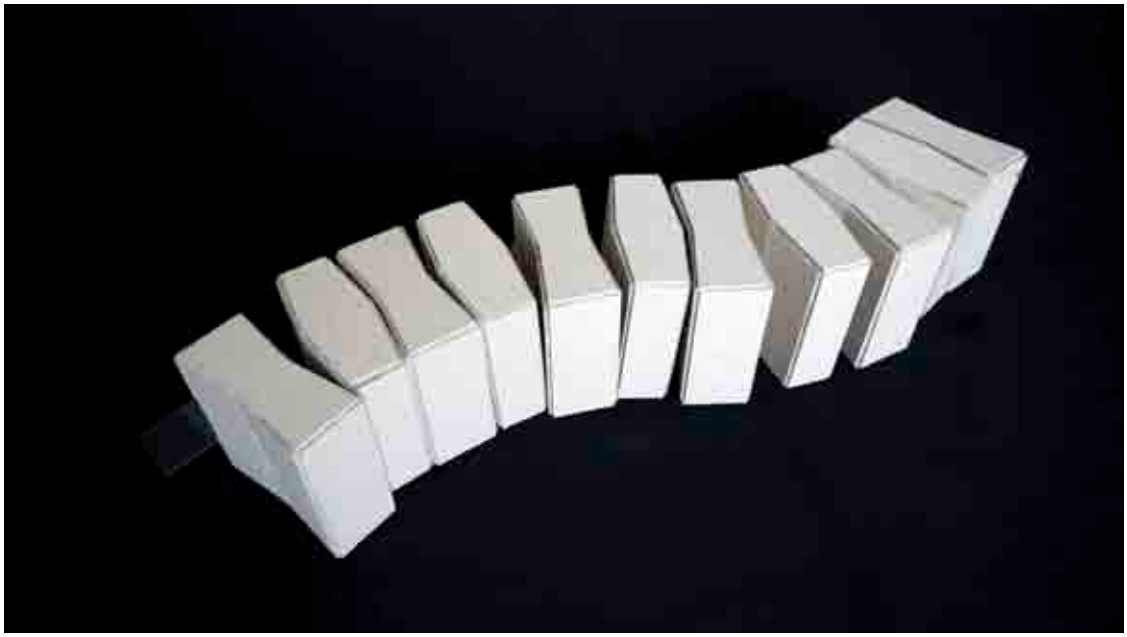
Transformacja i multiplikacja wybranej bryły oraz jej interpretacja przestrzenna



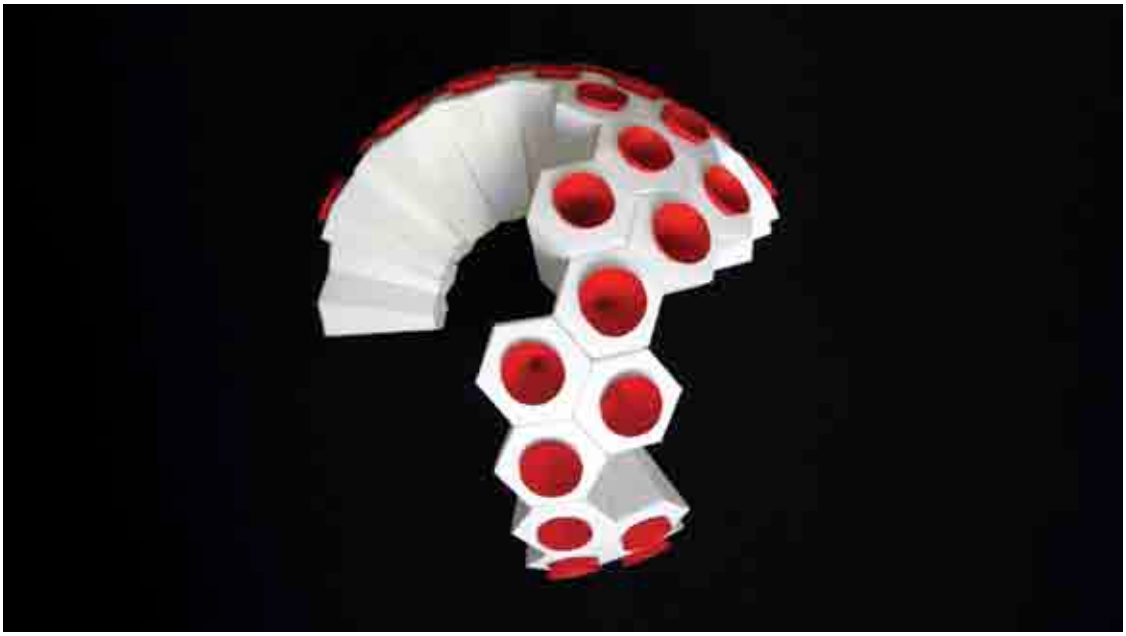


Interpretacja przestrzenna wybranej struktury organicznej - muszla Nautilidy

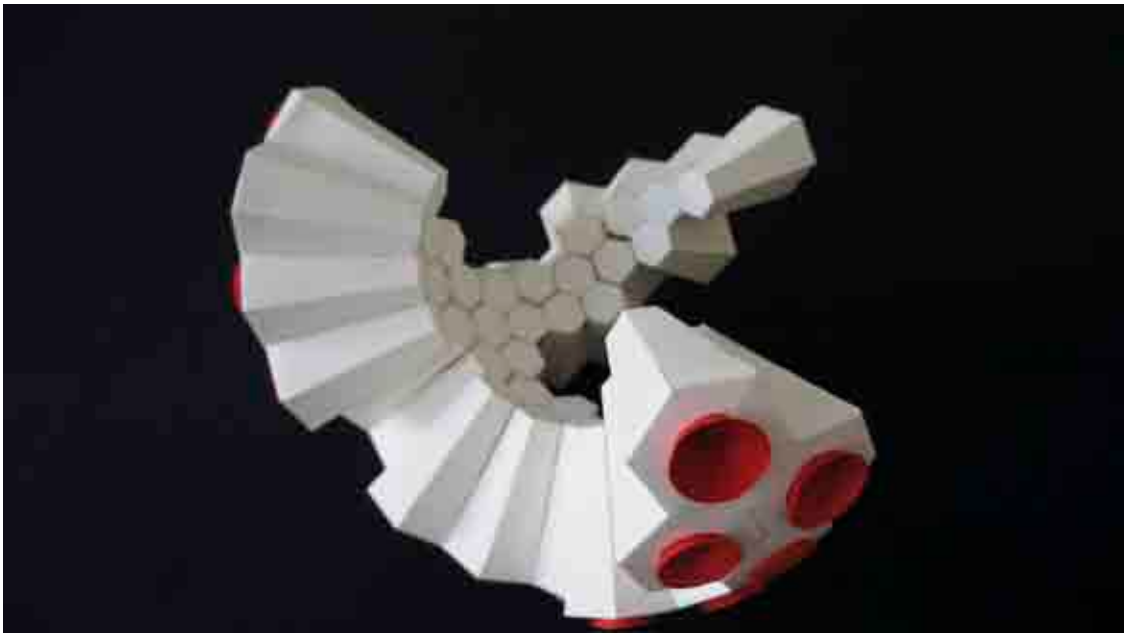


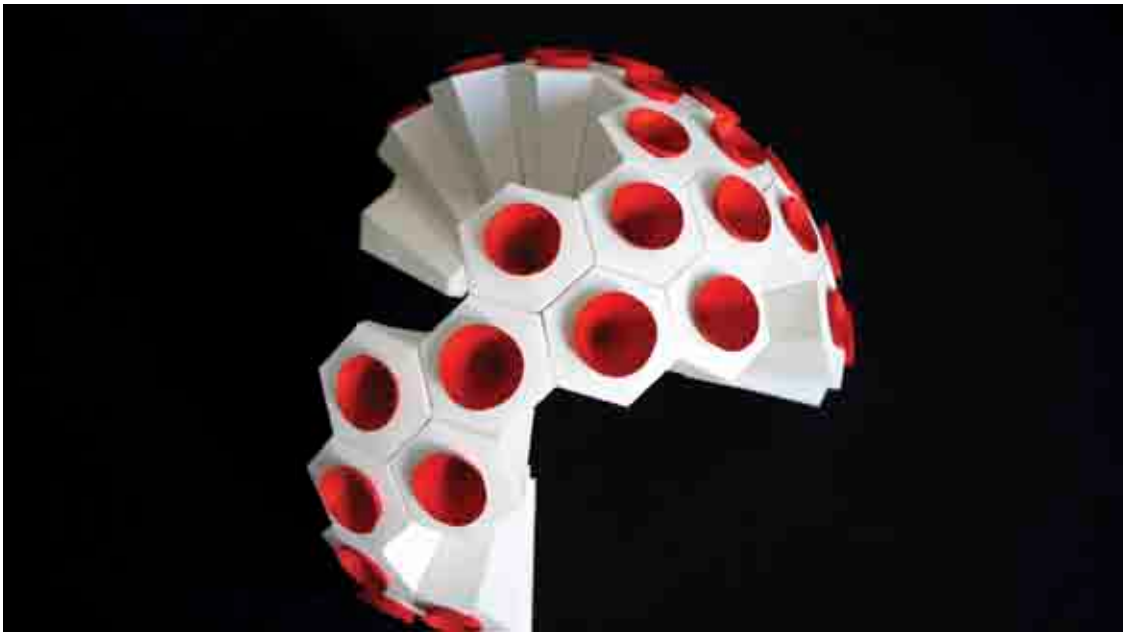


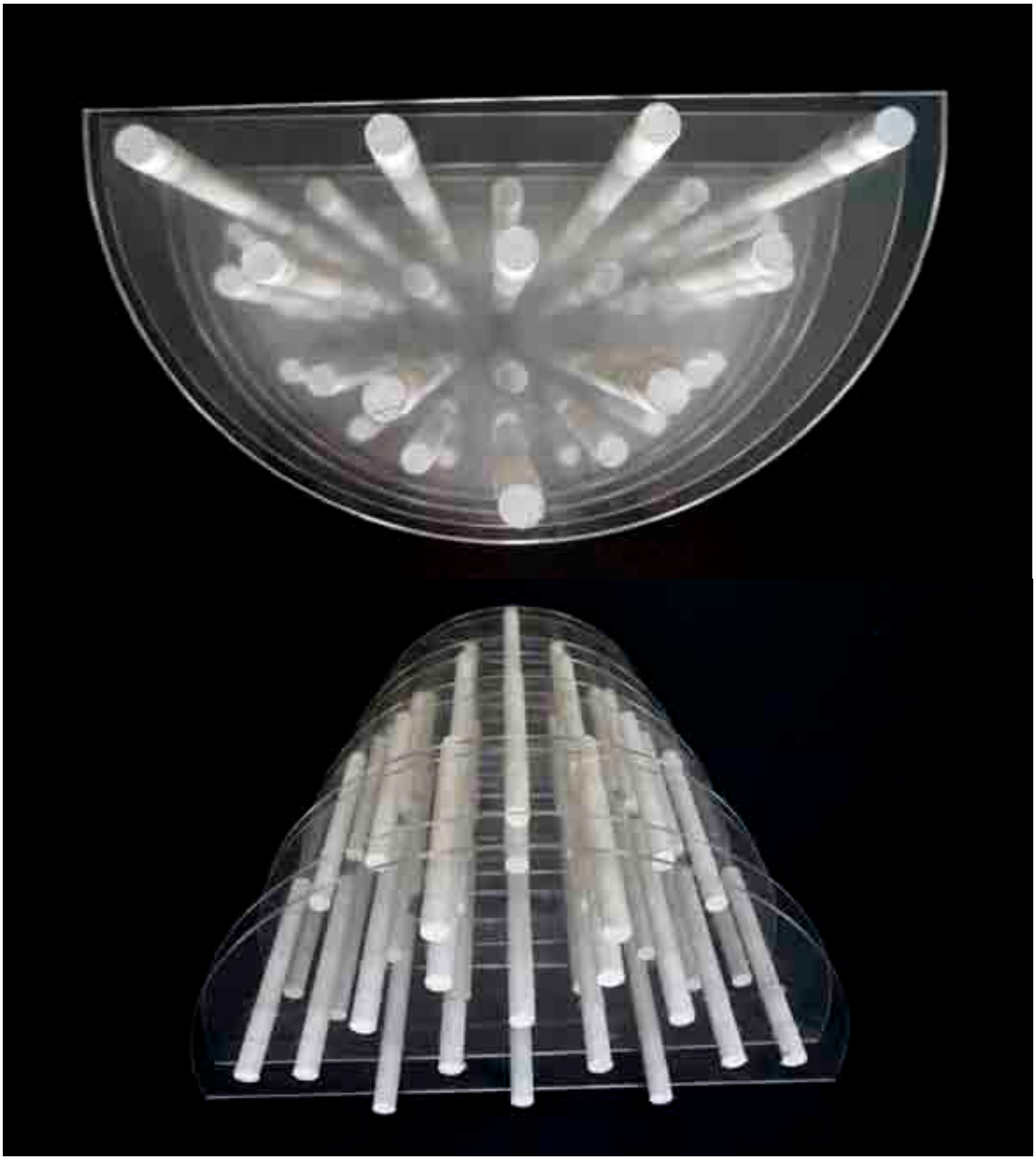
Interpretacja przestrzenna wybranej struktury organicznej - gąsienica motyla dziennego



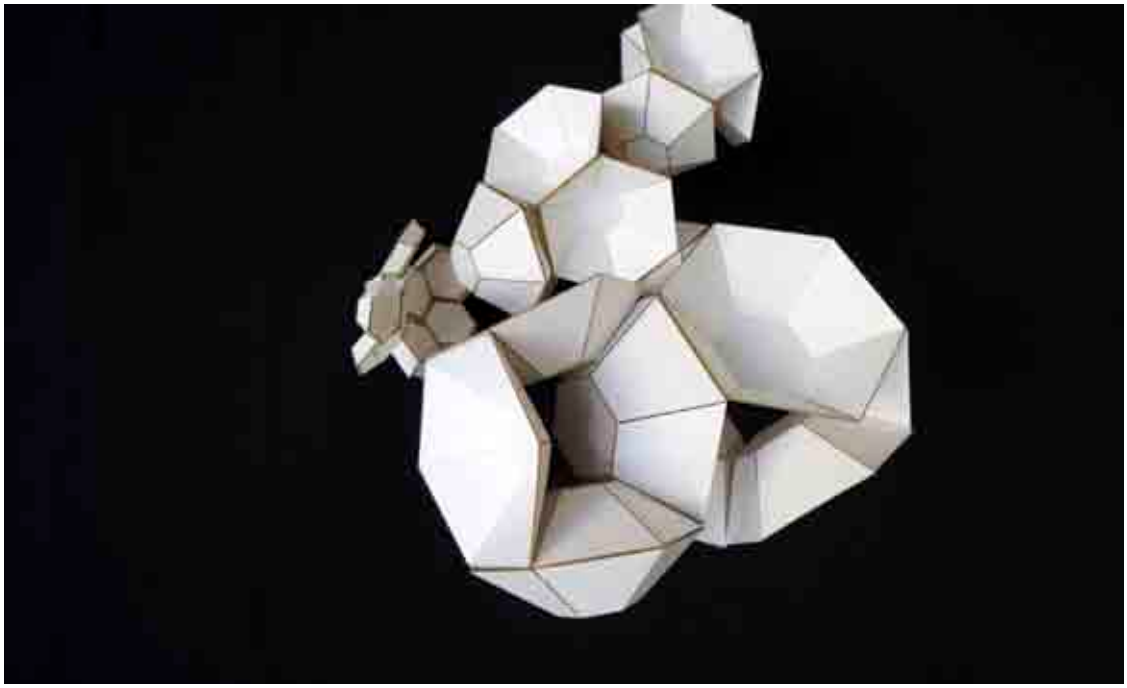
Interpretacja przestrzenna wybranej struktury organicznej - owoc granatu

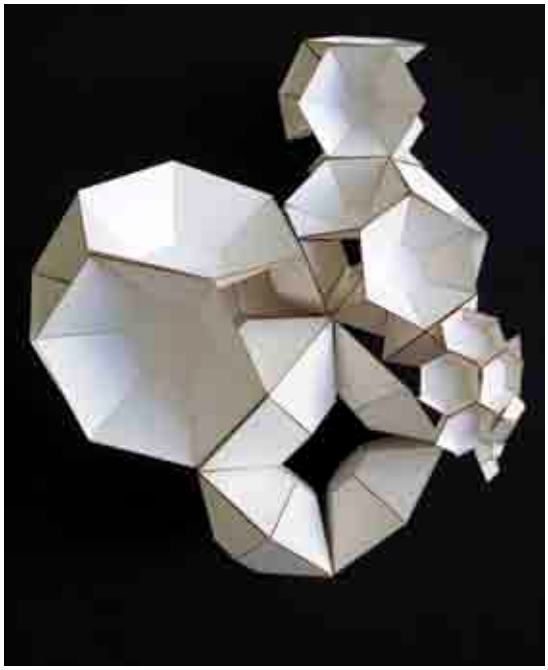




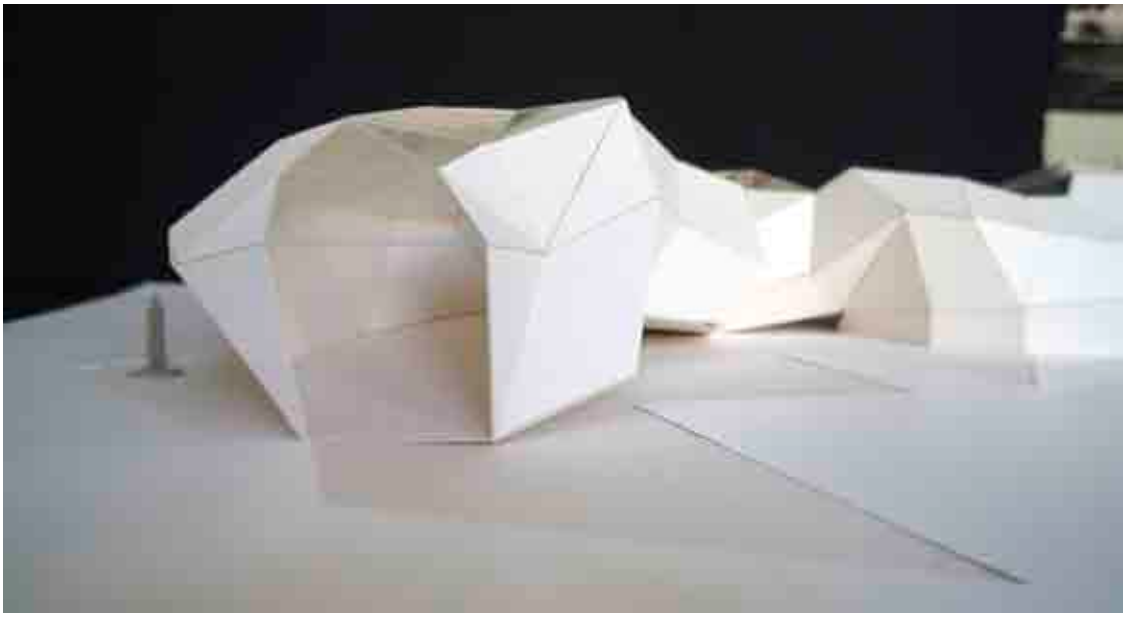


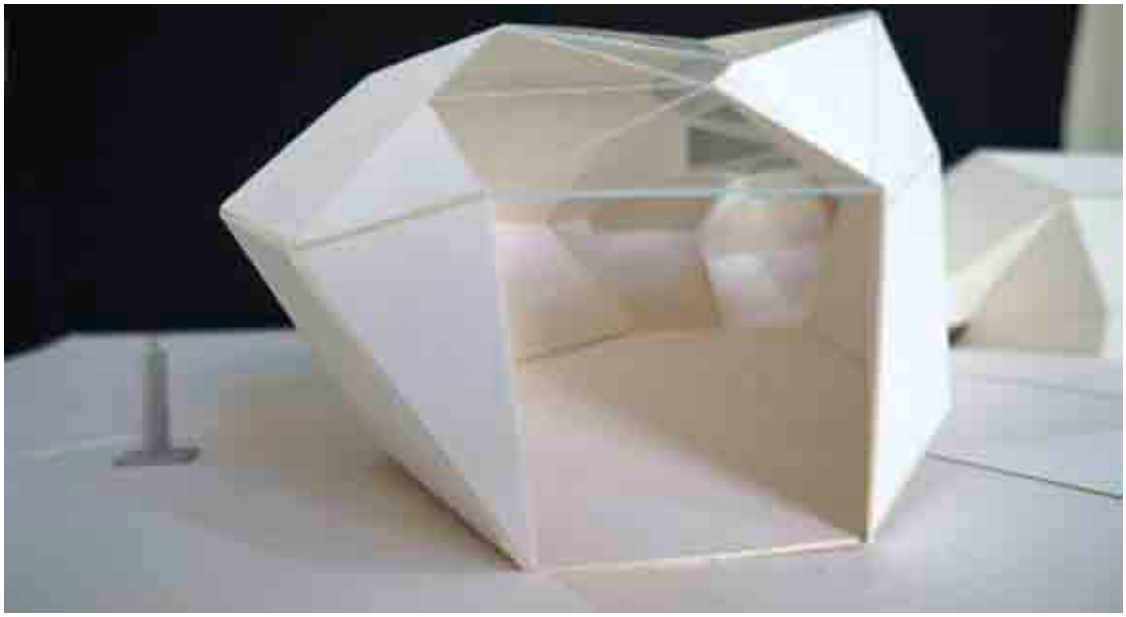
Interpretacja przestrzenna wybranej struktury organicznej - Hubiak pospolity

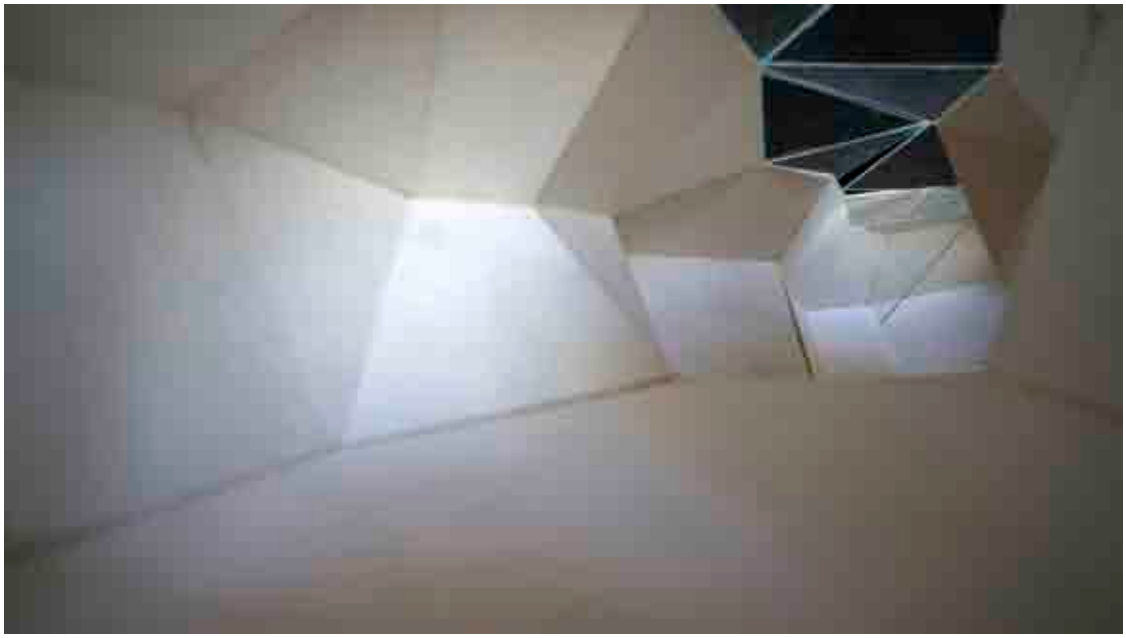




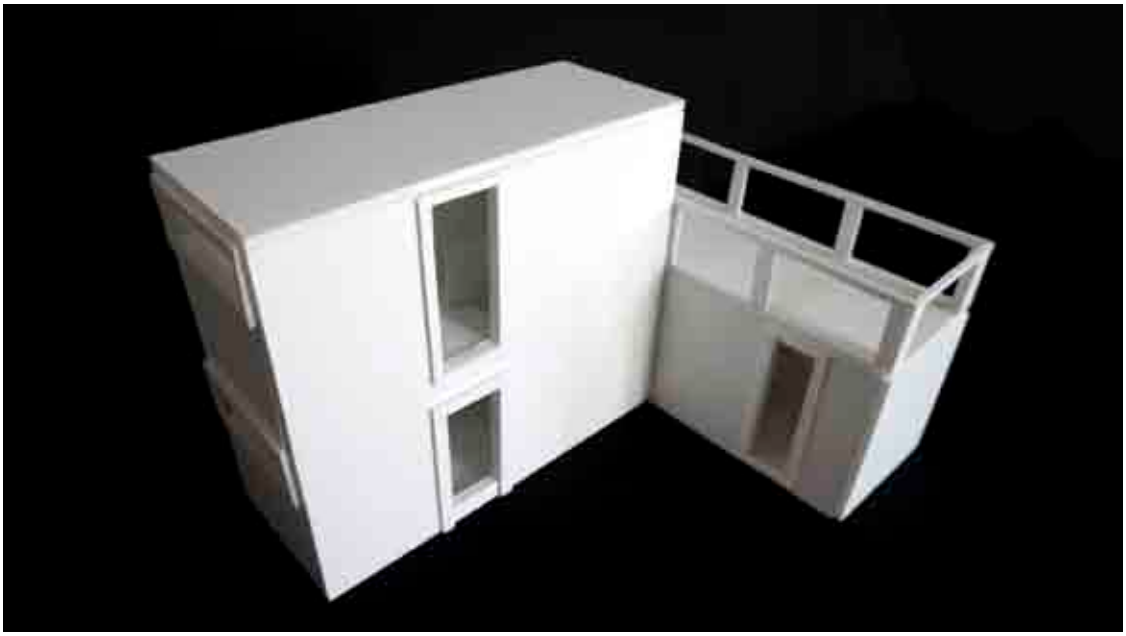
Interpretacja przestrzenna wybranej struktury organicznej - szkielet koralowca Favia





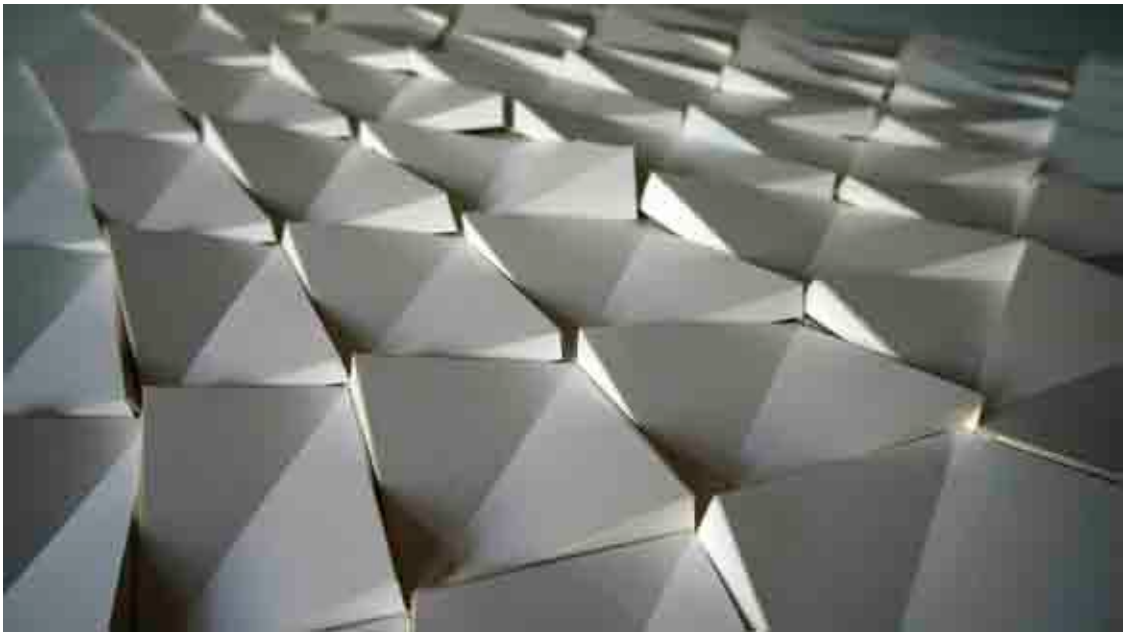


Transformacja i multiplikacja wybranej bryły oraz jej interpretacja przestrzenna



Moduły mieszkalne

Moduły mieszkalne



Transformacja i multiplikacja wybranej bryły oraz jej interpretacja przestrzenna

Geometria - forma i struktura w procesie projektowania

Magda Pińczyńska
Pracownia Podstaw Projektowania.
Wydział Architektury Wnętrz
Akademia Sztuk Pięknych
im. Jana Matejki w Krakowie

Architektura wnętrz to dyscyplina zawieszona pomiędzy światem sztuk pięknych a rzeczywistością nauki i techniki, a więc i zakres poruszanych zagadnień – w całym toku studiów ze studentami – jest bardzo szeroki. Projektowanie architektury wnętrz, mimo swoich bardzo bliskich relacji ze sztukami pięknymi, ma charakter aktywności racjonalnej, opartej na określonych metodach działania. To działalność interdyscyplinarna, polegająca na holistycznym myśleniu o człowieku, jego potrzebach – zarówno tych stricte przedmiotowych, jak i estetycznych. Bycie architektem wnętrz, a więc specjalistą w dziedzinie kształtowania przestrzeni i przedmiotów wyposażenia wnętrz, polega na integrowaniu różnych dziedzin wiedzy i profesji, takich jak: budownictwo, technologia, ergonomia, ekologia, socjologia, ekonomia, estetyka, semiotyka, sztuka, czy filozofia. To i tak nie wszystkie przykłady dyscyplin, z którymi projektant styka się w pracy zawodowej. W szerszym ujęciu tę działalność projektową można by porównać do *Gesamtkunstwerk*[1]: nie jako dzieła, ale działania totalnego, tzn. dotyczącego wielu dyscyplin.

Jak trafnie zauważył Bruno Munari:
„Designer jest więc artystą naszych czasów […] ze względu na to, że jego metoda pracy na nowo zacieśnia więzi między sztuką i publicznością; ponieważ […] umiejętnie mierzy się z wszelkimi życzeniami […] ponieważ zna swoje rzemiosło, a także technologie i środki najodpowiedniejsze do rozwiązywania zagadnień, wreszcie ponieważ odpowiada na zwykłe potrzeby ludzi"[2].

i dalej wyjaśnia, czym jest sztuka projektowania:
„Jest mianowicie projektowaniem – tak obiektywnym, jak to tylko możliwe – tego wszystkiego, co kształtuje otoczenie, w którym żyje człowiek. Otoczenie to zaś składa się ze wszystkich obiektów […] od kieliszka po dom i miasto. […] mówimy tu o projektowaniu stanowiącym próbę nadawania każdej rzeczy jej własnej logicznej struktury, jej logicznej materii, a przez to i logicznej formy"[3].

Warto również przytoczyć propozycję terminologiczną profesora Ryszarda Michalskiego, który z kolei pisze, iż projektowanie jest próbą uporządkowania bałaganu: „próbą szukania ładu, tworzenia wzorów, reguł piękna"[4].

1 Wagner urzeczywistniał postulowane przez wcześniejszych teoretyków „dzieło totalne" – *Gesamtkunstwerk*.

2 B. Munari, *Design i sztuka*, s. 30, Kraków, 2014

3 *Ibidem*, s. 33.

4 R. Michalski, *Inspiracje w sztuce projektowania*, s. 6.

Jak by nie patrzeć, oba stwierdzenia mówią jasno o tym, iż projektowanie jest poszukiwaniem prawidłowości i sprzeczności, a tym samym – poddawaniem pod dyskusję oczywistych reguł czy wręcz tworzeniem ich od początku. To właśnie takie podejście daje projektantom odwagę kreowania rzeczy wciąż na nowo. Uważam, że uświadomienie tego przyszłym projektantom – architektom wnętrz – w procesie kształcenia jest bardzo ważne.

Proces

Początek drogi projektowej, stawanie się projektantem, rozpoczyna się w Pracowni Podstaw Projektowania, którą mam przyjemność prowadzić od roku akademickiego 2013/2014 na Wydziale Architektury Wnętrz ASP w Krakowie, na studiach stacjonarnych I stopnia dla studentów I roku. W strukturze wydziału pracownia znajduje się w Katedrze Nauki i Sztuki Projektowania, której kierownikiem jest prof. Ryszard Michalski, prowadzący jednocześnie pracownię Metodologii Projektowania na II stopniu studiów. Dzięki tak przyjętej strukturze, na wydziale możliwe jest kontynuowanie i poszerzanie wiedzy z zakresu metodologii oraz procesów projektowania także na starszych latach, również ze studentami, którzy rozpoczęli naukę na wydziale dopiero od drugiego stopnia. Zakres poruszanych zagadnień różni się od programu przewidzianego dla I stopnia studiów przede wszystkim rozpiętością problemów projektowych: bardzo ważne jest na tym etapie ukazanie różnych kontekstów i postaw projektowych w ujęciu filozoficznym, historycznym, społecznym oraz kulturowym.

Przystępując do napisania programu kształcenia dla Pracowni Podstaw Projektowania, uświadomiłam sobie, że jest to ogromne wyzwanie, by był on odpowiedzią na potrzeby wszystkich specjalizacji kierunku, tak aby po ukończonym kursie student był przygotowany do podjęcia zadań projektowych w różnych pracowniach. Stanęłam przed wieloma pytaniami. Przede wszystkim jaki zakres wiedzy powinien otrzymać student? Jakie umiejętności musi posiąść? W końcu – jakimi środkami dostarczyć wiedzę komplementującą rozwijane w pracowni umiejętności? Te pytania dały początek moim rozważaniom na temat tego, czym w zasadzie jest projektowanie.

Projektowanie bierze początek od tego, że trzeba zacząć…
„[…] myśleć, tworzyć powiązania, działać i roztropnie inicjować odpowiednie procesy […]"[5]

Potrzeba projektowa bierze się więc z pewnej ciekawości. Okres nauki w pracowni jest zatem czasem poznawania własnych predyspozycji, kształtowania postawy twórczej, formułowania pierwszych założeń i poszukiwań projektowych. Innymi słowy: poznawania metod i procesów realizacji projektu, w pewien sposób mierzeniem się z otaczającym „chaosem" potrzeb i możliwości, a także z własnymi ograniczeniami.

Proces projektowy według prof. Adama Stabryły to „merytoryczny oraz twórczy rodzaj działalności ludzi, który stanowi preparację koncepcyjną i pragmatyczną dla określonych funkcji wykonawczych"[6]. Celem projektowania jest więc dostrzeżenie, zdefiniowanie oraz twórcze rozwiązanie problemu. Kreacja, wizjonerstwo, odwaga projektanta jest bardzo ważna w tym procesie, o jej roli wspomina również Jerzy Hryniewiecki:

„Przewrót na przykład w technice następuje na skutek tego, że zjawiła się wizja czegoś, zjawiło się coś w wyobraźni. Potem człowiek stara się nadać jej konkretne i wykonalne formy.

5 J. Thackara, *Na grzbiecie fali. O projektowaniu w złożonym świecie*, [miasto, rok], s. 26.

6 A. Stabryła, *Generalne formuły postępowania badawczego w procesie projektowania,* Zeszyty Naukowe Małopolskiej Wyższej Szkoły Ekonomicznej w Tarnowie, t. 20, nr 1, s. 168.

Wizja występuje w każdym prawie wynalazku i dlatego rozgraniczenie między wynalazkiem i projektem jest bardzo trudne. Na dobrą sprawę każdy projekt wartościowy musi być wynalazkiem i do pewnego stopnia każdy wynalazek musi znaleźć swojego projektanta". W konkluzji Hryniewiecki dodaje: „Dlatego tak ważne jest, aby mieć wizję przyszłości. Nie wiem, jak znaleźć przepis na futurologię. Jak zaprojektować przyszłość, za którą można wziąć pełną odpowiedzialność. Niestety zdaje się, że jeszcze nikt nie znalazł takiego przepisu ani spośród wielkich planistów gospodarczych, ani architektów, ani spośród projektantów innych form"[7].

W środowisku projektowym owa kreacja wiąże się z umiejętnością synkretycznego łączenia wiedzy z rożnych dziedzin nauki, z próbą definiowania i nadawania nazw zjawiskom wizualnym, które mają swoje własne reguły, składnię, gramatykę – zupełnie inną niż język werbalny. Projektowanie wiąże się z umiejętnością przekładania empatycznych, intuicyjnych odruchów do zbioru zdefiniowanych struktur pojęciowych, plastycznych.

Na podstawie własnych doświadczeń projektowych, a także zdobytej wiedzy teoretycznej z zakresu metod projektowych, spróbowałam usystematyzować podejście do procesu projektowego, tak by obejmował wszystkie zagadnienia poruszone w tym tekście. Punktem wyjściowym dla mnie była metoda design thinking[8], na bazie której wyodrębniłam etapy tego procesu:

empatia i intuicja
na tym etapie używamy map empatycznych wyrażających myśli, spostrzeżenia;
myśl przekłada się na ikonograficzny język zapisu;

definiowanie
w tej części procesu dokonuje się syntezy informacji,
przekłada na język projektowy struktury, formy;

poszukiwanie
polega na wariantowaniu pomysłów;

selekcja
wyodrębnienie optymalnego rozwiązania;

prototypowanie
projektowanie modelu przestrzennego;

nauka
wyciąganie wniosków, osądów z rezultatu projektu, kształtowanie postawy samokrytycznej.

Ćwiczenia projektowe w pracowni są skonstruowane w formule zadaniowej. Polegają na nauce metod i języka projektowego, tak by student rozbudzał w sobie świadomość projektową i rozumiał proces projektowania. Ćwiczenia podzielone zostały na etapy, w taki sposób, aby doświadczanie procesu projektowego było czytelne i zrozumiałe. Każdy etap projektowy zakończony jest prezentacją i samooceną.

Język geometrii: forma i struktura jako podstawowa metoda projektowa
Projektowanie jest szukaniem „ukrytej geometrii natury", a proces ten jest ściśle związany

7 Ibidem, s. 169.

8 *Design Thinking* to metoda tworzenia innowacyjnych produktów i usług na podstawie dogłębnego zrozumienia problemów i potrzeb użytkowników.

z „intelektualną i duchową predyspozycją". Pytając się o rolę geometrii w projektowaniu, mimo matematycznej precyzji, mamy ogromne rozproszenie w teoriach, definicjach, chociaż dysponujemy jasno rozpiętym zakresem pojęć i znaczeń. W równym stopniu do czynienia mamy z metaforą niewidzialności–widoczności, porządku–nieporządku, a więc wartości, które nie da się zawsze jasno opisać czy objąć umysłem.

Jacques Herzog i Pierre de Meuron o swojej pracy projektowej mówią:
„Nasze zainteresowanie światem niewidzialnym powstaje z pragnienia, by znaleźć dla niego postać w świecie widzialnym, to oznacza, że wciąż pozornie znajome, widoczne, zewnętrzne formy atomizujemy, niszczymy i składamy na nowo"[9].

Te słowa w bardzo jasny sposób obrazują proces projektowania, który, innymi słowy, jest procesem świadomego przetwarzania materii, energii i informacji, co w przypadku profesji architekta wnętrz przekłada się na projektowaną przestrzeń czy element wyposażenia wnętrza. We współczesnym świecie projektowania, zdominowanym technologią, cyfrowymi narzędziami, forma i struktura stanowią podstawowy język zapisu. Posługują się nim wszystkie dziedziny projektowe: architektura, architektura wnętrz, moda, wzornictwo. Punktem wyjścia teoretycznej, ale też i praktycznej metody badawczej, którą rozwijamy w pracowni podstaw projektowania, jest określanie i formułowanie struktur na podstawie przyjętych założeń. Geometria pomaga opisać formę, uczynić ją widzialną, czyni możliwą do zrealizowania.

A zatem forma i struktura stanowią podstawowe odniesienie w każdej dyscyplinie projektowej; nie mogą być postrzegane w izolacji jako niezależne „składniki" projektu, tworząc nierozerwalne relacje w odniesieniu do przyjętej funkcji, materiału, konstrukcji czy użytych narzędzi. Czy proces projektowy może być zrozumiały poprzez racjonalne metody matematyczne? Czy struktury narzucone przez reguły matematyki i geometrii mogą być podstawą tego procesu?

Cytat francuskiego matematyka i badacza cybernetyki, Abrahama A. Mole'a, podkreśla rolę form i struktur w świecie nauki.
„Aby zrozumieć świat najpierw trzeba go objąć – zrozumieć. Aby go zrozumieć trzeba na początku nadać mu strukturę. Nauka jako narzędzie, które pomaga zrozumieć świat, dostarcza ciągle nowych narzędzi, aby tej strukturze nadać wymiar i wizualną formę"[10].

W procesie kształcenia projektantów, zwłaszcza na pierwszych latach, bardzo ważne jest rozbudzenie wyobraźni abstrakcyjnej, która odgrywa w nim znaczącą rolę. Jeśli zbadamy, co rozumiemy i postrzegamy pod pojęciem np. matematycznego znaku, okaże się, że charakterystyka tego znaku leży w sztuce abstrakcji. Z kolei jeśli struktura ma być wyczuwalna, musi być wyrażona za pośrednictwem znaków. Musi się materializować, czyli stać się formą.

Geometria stanowi istotę projektowania, zasadza się na przecięciu abstrakcji i konkretu, jak trafnie sformułował to Max Bill:
„Abstrakcyjny oznacza: niewidoczny, pojęciowy, czysto-ideowy [...] Abstrakcja jest potrzebnym narzędziem myślenia. [...] Konkretny oznacza prawdziwy, istniejący, namacalny, rzeczowy obiekt. Abstrakcyjne idee, wymiary, myśli, aby były widoczne, trzeba je skonkretyzować,

9 J. Herzog, P. de Meuron, *Die verborgene Geometrie der Natur. In: Sturm der Ruhe. What is Architecture*, Salzburg, Architekturzentrum Wien, 2001, s. 265., tłumaczenie własne.

10 C. Leopold red., *Über Form und Struktur – Geometrie in Gestaltungsprozessen, Springer Fachmedien*, Wiesbaden 2014, s. 2, tłumaczenie własne.

uprzedmiotowić"[11].
Dlatego projektowanie można umiejscowić na przecięciu pomiędzy abstrakcją i konkretem, myślą i realizacją, teorią i praktyką. Bardzo ważne z punktu widzenia dydaktyka jest skonstruowanie takiego programu nauczania, zwłaszcza w Pracowni Podstaw Projektowania, by student mógł doświadczyć tego „złożonego przecięcia", a potem podążać własną ścieżką myślenia i projektową.

Program

Program nauczania na I roku w Pracowni Podstaw Projektowania wprowadza w świat projektowy poprzez twórczy proces poszukiwań w obszarach: geometrii, matematyki i przyrody, w połączeniu z cyfrowymi narzędziami.

Podczas zajęć student zapoznaje się z procesem projektowym od zapisu ideowego i intuicyjnego, po intelektualne uporządkowanie formy za pomocą geometrii opartej na strukturze i formie. Zdobywa potrzebną wiedzę w zakresie kształtowania przestrzeni w dwu- i trójwymiarze, z uwzględnieniem cech materii, struktury, światła.

Ramowy program pracowni koncentruje się na badaniach procesów zachodzących w naturze (takich jak np. morfogeneza) oraz w matematyce (np. figur i brył geometrycznych) w połączeniu z technikami modelowania w dwu- i trójwymiarze przy pomocy cyfrowych i analogowych narzędzi. Kluczowym pojęciem jest wprowadzenie modułu jako głównego instrumentu struktur geometrycznych. Moduł traktowany jest tutaj jako jednostka „pre" architektoniczna, „pre" przedmiotowa; nie musi być zbiorem pomnażanych identycznych cech, ale zmiennym zestawem reguł, które są w stanie zmieniać się, rosnąć, przekształcać powierzchnię w złożoną formę. Punktami bazowymi w poszukiwaniu rozwiązań projektowych w pracowni są m.in. fraktal, algorytm i obserwacja systemów w przyrodzie.

Do zadań problemowych w pracowni należą m.in.:

– warsztatowe poszukiwania wzajemnych relacji pomiędzy ideą, funkcją, formą i konstrukcją w aspekcie abstrakcyjnej i realnej przestrzeni;
– syntetyzowanie i rozbudowywanie układu elementów w kontekście przestrzeni abstrakcyjnej i funkcjonalnej;
– komponowanie przestrzeni wirtualnej i rzeczywistej, w tym programowanie interakcji człowiek–przestrzeń; nauka zapisu myśli projektowej – prezentacja projektu; badanie cech behawioralnych różnych materiałów.

Cele przedmiotu:

– zaznajomienie studenta z podstawową terminologią w zakresie kształtowania przestrzeni architektoniczno-plastycznej;
– zapoznanie studenta z procesem projektowym od założeń ideowych/intuicyjnych do przemyślanej koncepcji projektowej;
– nabycie praktycznej umiejętności przetwarzania obserwowanych procesów, czynników, uwarunkowań, elementów otoczenia;
– ćwiczenia w zakresie zrozumienia roli struktury, konstrukcji, budulca, faktury, proporcji, barwy, światła w kreowaniu formy oraz jej funkcji, w odniesieniu do czasu, przestrzeni i człowieka;
– zdobycie umiejętności porządkowania przestrzeni za pomocą geometrii i struktury;
– zdobycie podstawowej wiedzy z zakresu kształtowania przestrzeni w środowisku mediów cyfrowych i tradycyjnych/analogowych;
– rozbudzenie wyobraźni przestrzennej oraz plastycznej;

11 *Ibidem*, s. 9.

–pobudzenie kreatywności i empatii na otaczającą przestrzeń;
– rozwijanie zdolność obserwacji, analitycznego i syntetycznego myślenia;

– wykształcenie umiejętności przedstawienia swojego rozwiązania projektowego podczas publicznej prezentacji.

Nabywane umiejętności[12] przez studenta:
– potrafi przeprowadzić analizę na zadany temat problemowy, a następnie przełożyć go na zapis graficzny/model;
– realizuje za pomocą technik rysunkowych i komputerowych rozwiązania ideowo-projektowe;
– dobiera odpowiednie do tematu projektowego środki wyrazu;
– osiąga kreatywność w zakresie komponowania przestrzeni oraz inicjowania i wymyślania nowych rozwiązań plastyczno-ideowych;
– stosuje zdobyte umiejętności do nowych sytuacji i wyzwań projektowych.

Z racji tego, że program pracowni jest w fazie ciągłego kształtowania i eksperymentowania, a jego formuła nie jest stała, staram się, aby formy, które budujemy, przekładalne były na architekturę wnętrz i mebel oraz stanowiły pretekst projektowy w pracowniach specjalistycznych na kolejnych poziomach nauczania. Zakładam, że takie podejście będzie podstawą do stworzenia właściwej/weryfikowalnej formuły procesu nauczania.

Pracownia współpracuje ściśle z pracownią Podstaw Informatyki dla Projektantów, prowadzoną przez dr. Wojciecha Kapelę, oraz z laboratorium druku 3D. Studenci pierwszego roku I stopnia równolegle uczestniczą w zajęciach prowadzonych w pracowniach:

Rysunek i Malarstwo; Rzeźba; Struktury działań przestrzennych i barwy; Podstawy informatyki dla projektantów; Techniki zapisu projektowego; Rysunek techniczny i geometria przestrzeni; Podstawy budownictwa;

oraz w wykładach z zakresu:
Estetyka z elementami psychologii postrzegania; Ergonomia w projektowaniu.

Takie szerokie spektrum przedmiotów zarówno plastycznych, jak też i kierunkowych, daje bardzo duże pole w budowaniu samoświadomości, pogłębianiu wrażliwości plastycznej i poszukiwaniu ekspresji twórczej, co obecnie, w przypadku kształcenia projektowego, jest bardzo cenne. Tym właśnie system kształcenia projektantów na akademiach różni się od prywatnych szkół, organizujących krótkie ścieżki kształcenia projektowego – zapewnia możliwości stawania się projektantem-twórcą, a nie wyłącznie rzemieślnikiem. Duża złożoność problematyczna podjętego tematu dowodzi, że nauka podstaw projektowania to w zasadzie sam w sobie niekończący się proces. Mimo przyjętych metod i reguł, będzie wykazywał tendencję zmienną, bo wszystko wokół wciąż się zmienia, przyspiesza, zwalnia i na nowo przyspiesza. Również nauczanie powinno zatem reagować dynamiczne na wszelkie zmiany.

Konkludując użyję słów Johna Thackera: „W świecie złożonych systemów i ciągłych przemian wszyscy, nie mając innego wyboru, płyniemy 'na fali'. Wyzwanie polega na tym, aby mieć przed oczyma szeroki obraz sytuacji, wyraźnie widzieć zarówno upragniony cel, jak i najbliższe otocznie"[13].

12 Według KRK, efekty kształcenia – Architektura Wnętrz, studia pierwszego stopnia.

13 J. Thackara, *Na grzbiecie fali. O projektowaniu w złożonym świecie*, s. 26.

Treść zadań

Zadanie 1 – Przestrzeń non-haptyczna

Należy dokonać interpretacji przestrzennej dowolnie wybranego pojęcia odnoszącego się do sfery emocjonalnej. W tym celu trzeba użyć dwóch różnych struktur/detali/faktur materiałowych. Poprzez działania: odbicia, powtórzenia, odkształcenia, transformację, należy stworzyć nową sytuację przestrzenną (o znamionach abstrakcyjnej), która będzie odpowiedzią ilustracyjną wybranego pojęcia. Zadanie powinno być przedstawione w formie graficznego zapisu cyfrowego, można wykorzystać fotografię i/lub rysunki, oraz modelu przestrzennego.

Słowa klucze: iluzja, kształty i przestrzeń pomiędzy nimi, faktura, wzór, cechy krawędzi, głębia wizualna, kolor, siatka modularna, moduł, komponent
Narzędzia: Photoshop, aparat fotograficzny, narzędzia tradycyjne.

Etap 1. Wybór pojęcia, szkice koncepcyjne A3 (4–6 arkuszy). Narzędzia: piórko, gwasz, węgiel, ołówek.

Etap 2. Poszukiwania formalne, materiałowe. Wykonanie projektu graficzno-rysunkowego. Format 50 × 70. Narzędzia: fotografia, Photoshop.

Etap 3. Figura przestrzenna. Etap tego zadania polega na przełożeniu zapisu graficznego-rysunkowego na formę przestrzenną, z uwzględnieniem wyjściowego formatu arkusza papieru 50 × 70.

Zadanie 2 – Anatomia morfującej bryły

Punkt wyjścia stanowi podstawowa bryła geometryczna – prostopadłościan, kula opisana siatką geometryczną. Należy dokonać transformacji/transmutacji wybranej bryły poprzez modyfikację jej elementów składowych, takich jak: punkt, krawędź, płaszczyzna elementarna. Zadanie należy przedstawić w formie graficznego zapisu cyfrowego oraz modelu przestrzennego.

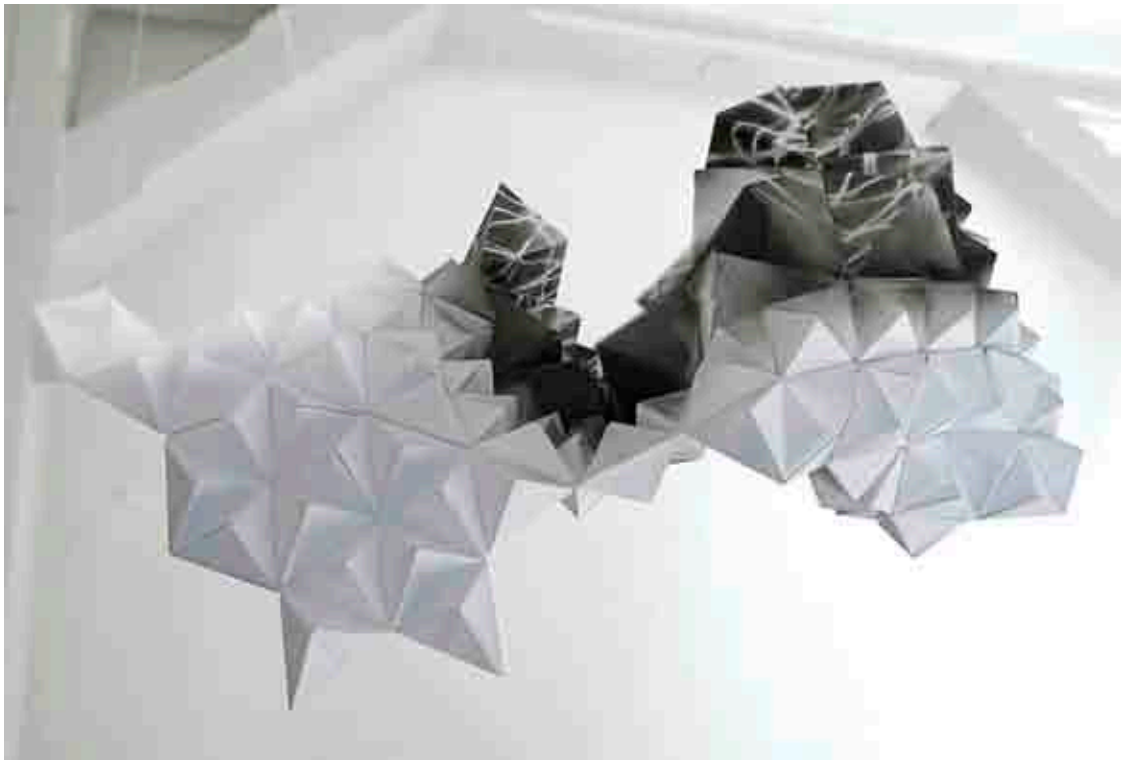
Słowa klucze: moduł, układ modularny, struktura, komponent, Frei Otto, butla Kleina, diagram Voronoja, fraktal, tektonika wzoru, struktura generatywna, struktura bioniczna

Etap 1. Cześć pierwszą zadania należy przedstawić w formie analizy graficznej, jako zapis poszczególnych faz przekształceń bryły. Narzędzia: szkicownik, programy: 3D-Max, Photoshop.

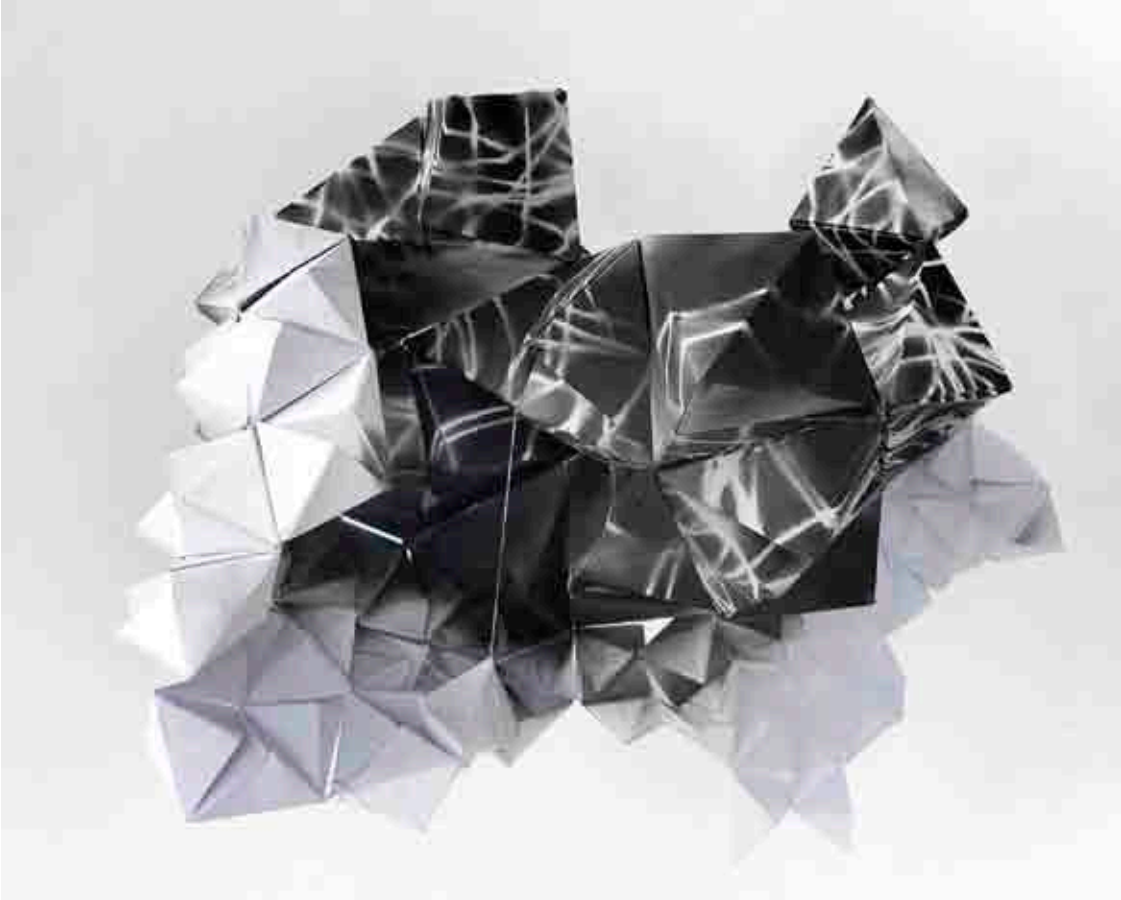
Etap 2. Należy opracować rzeczywisty model anatomiczny powstałej w pierwszym etapie formy przestrzennej oraz znaleźć adekwatny materiał do jej wykonania (w zadaniu należy także opracować elementy łączące poszczególne elementy). Zaproponowana struktura (model) powinna stać się samonośną konstrukcją przestrzenną.

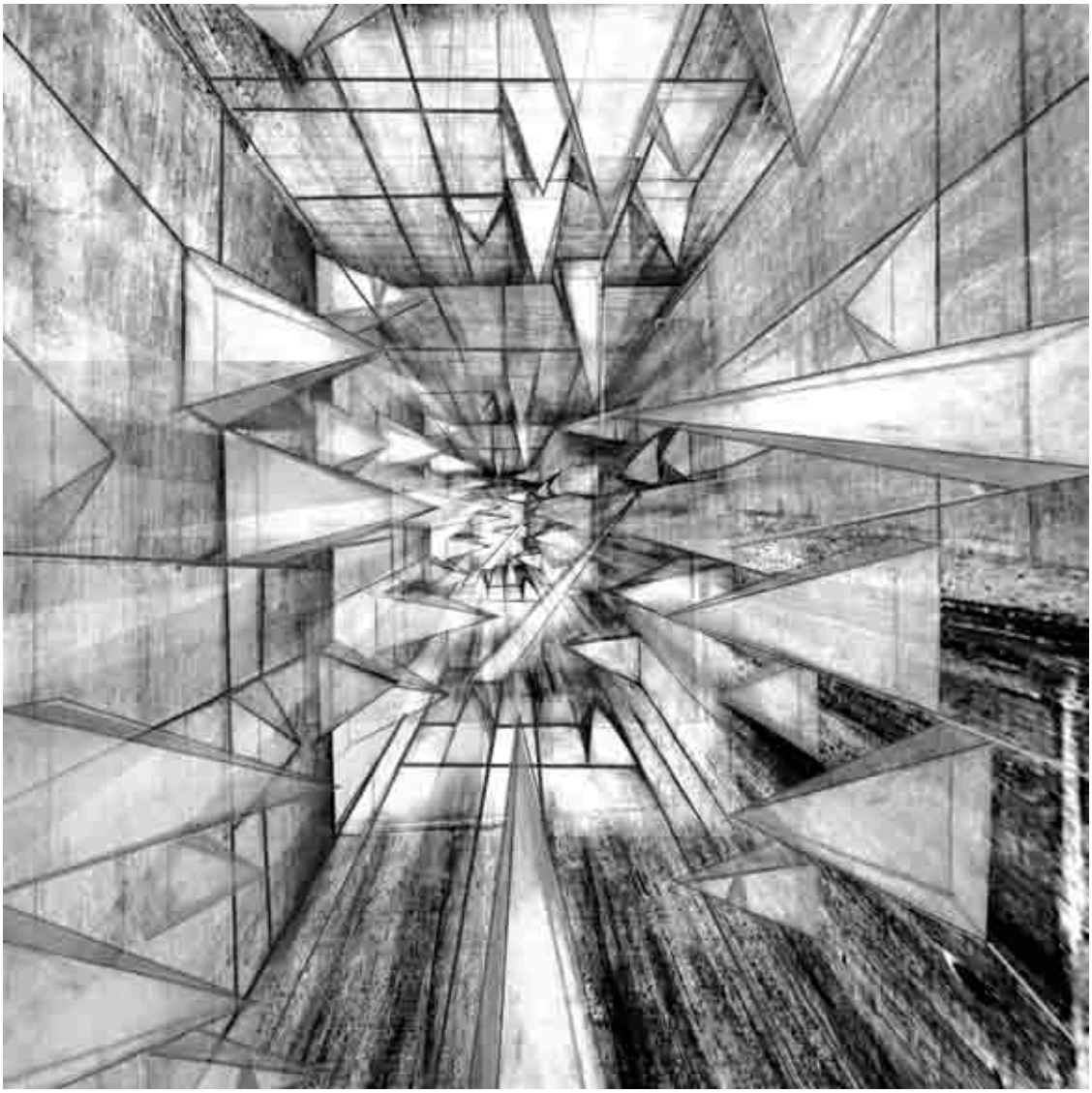
Obiekt należy zaprojektować tak, by wyróżniał się:
– łatwym montażem elementów;
– czytelnym układem;
– wytrzymałością adekwatną do wielkości obiektu;
– kinetycznymi właściwościami.

Etap 3. Powstały obiekt należy wkomponować w sytuację przestrzenną, która łączy w sobie doświadczenia związane z tematem zadania. Ideą ćwiczenia jest zaprojektowanie przestrzeni, która będzie zespoleniem doświadczeń wynikających z rozmyślań nad kształtem formy modelu graficznego i, co ważniejsze, kreacją przestrzeni na podstawie subiektywnego sposobu zobaczenia i zaprojektowania jej. Należy przygotować graficzny zapis tego etapu zadania. Narzędzia: Photoshop, szkicownik.

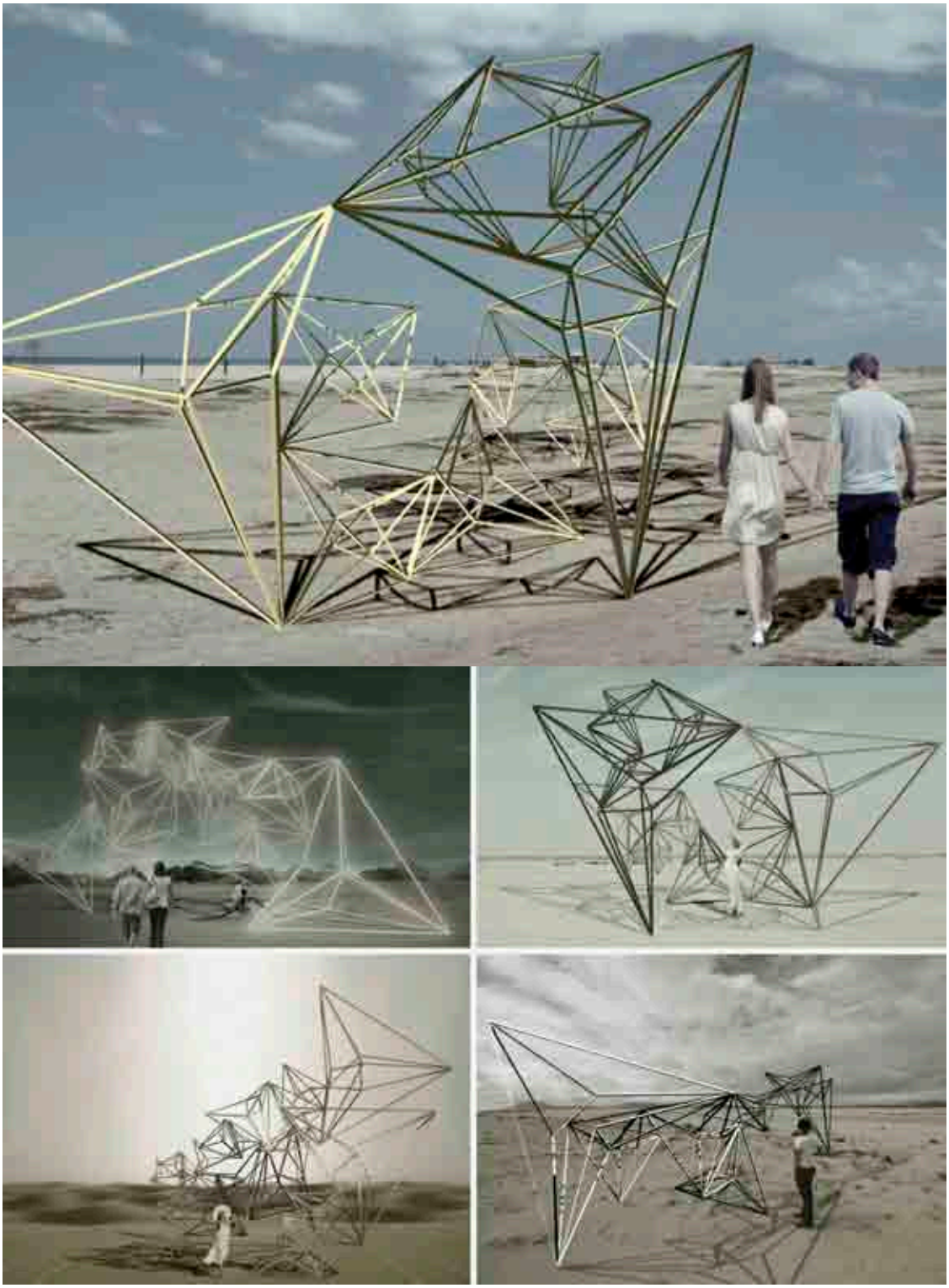


Anna Markowska

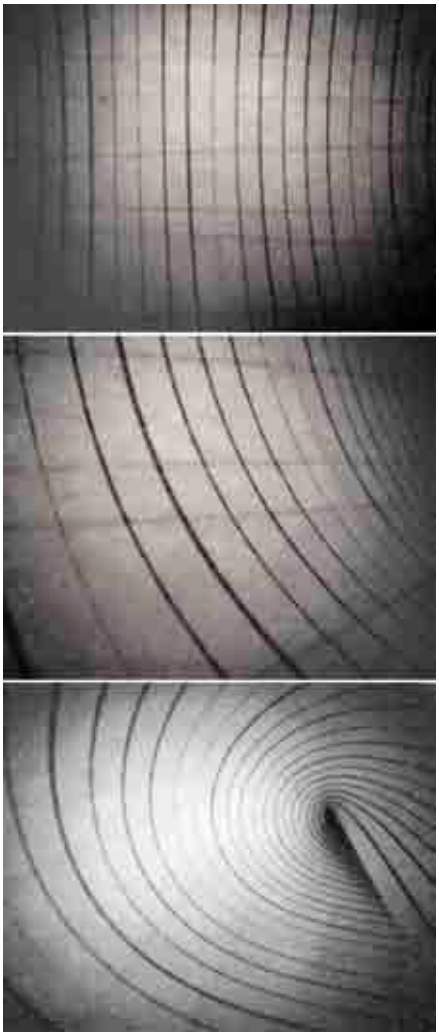




Anna Markowska

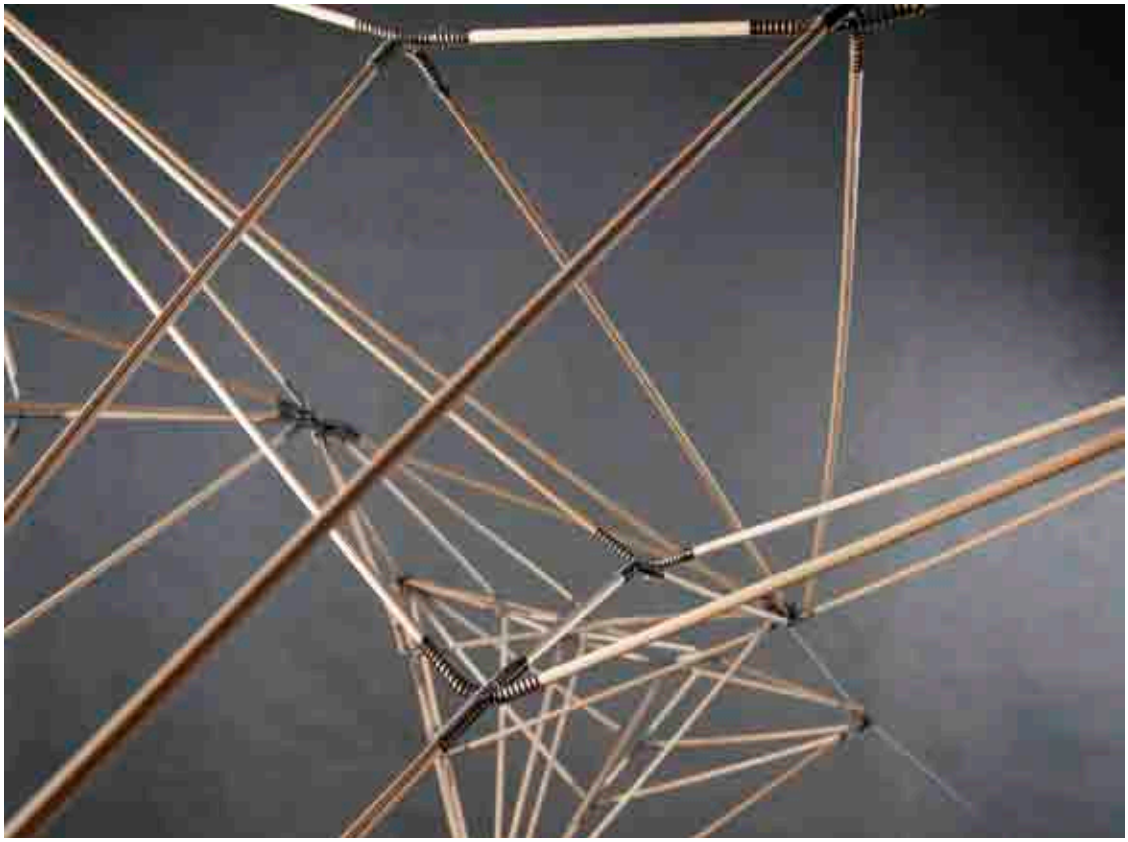


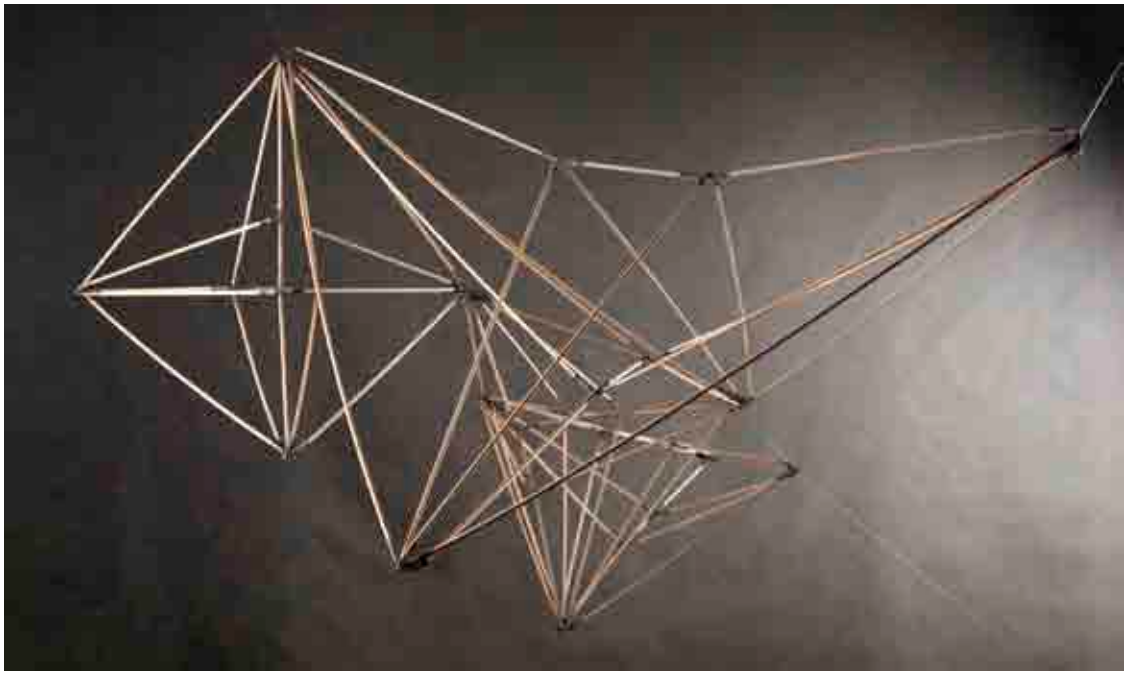
Daniel Wojsz



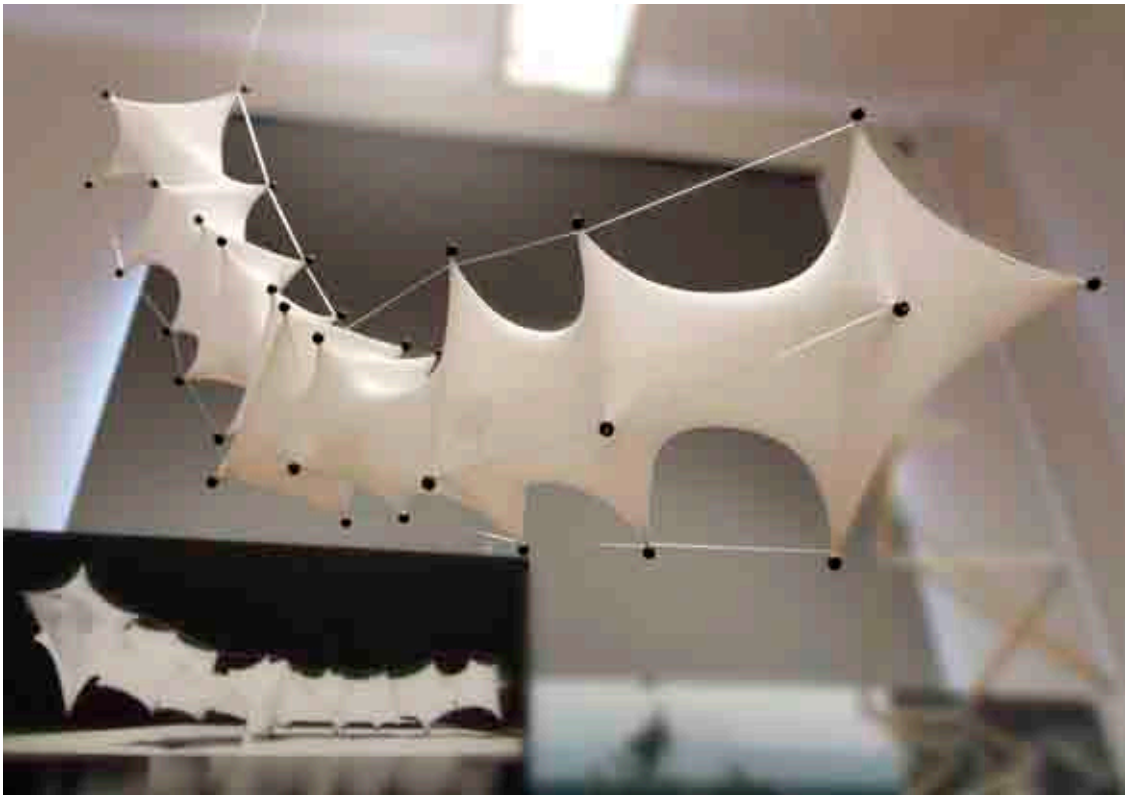
Daniel Wojsz | analiza przestrzenna

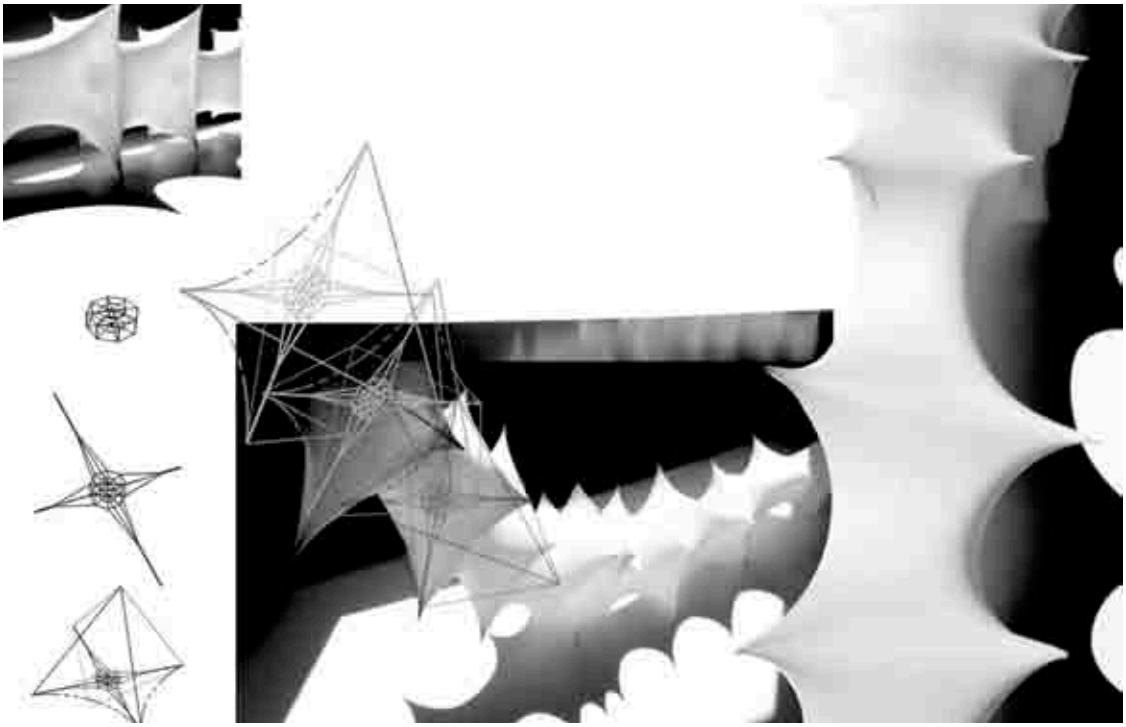
Daniel Wojsz | model z papieru



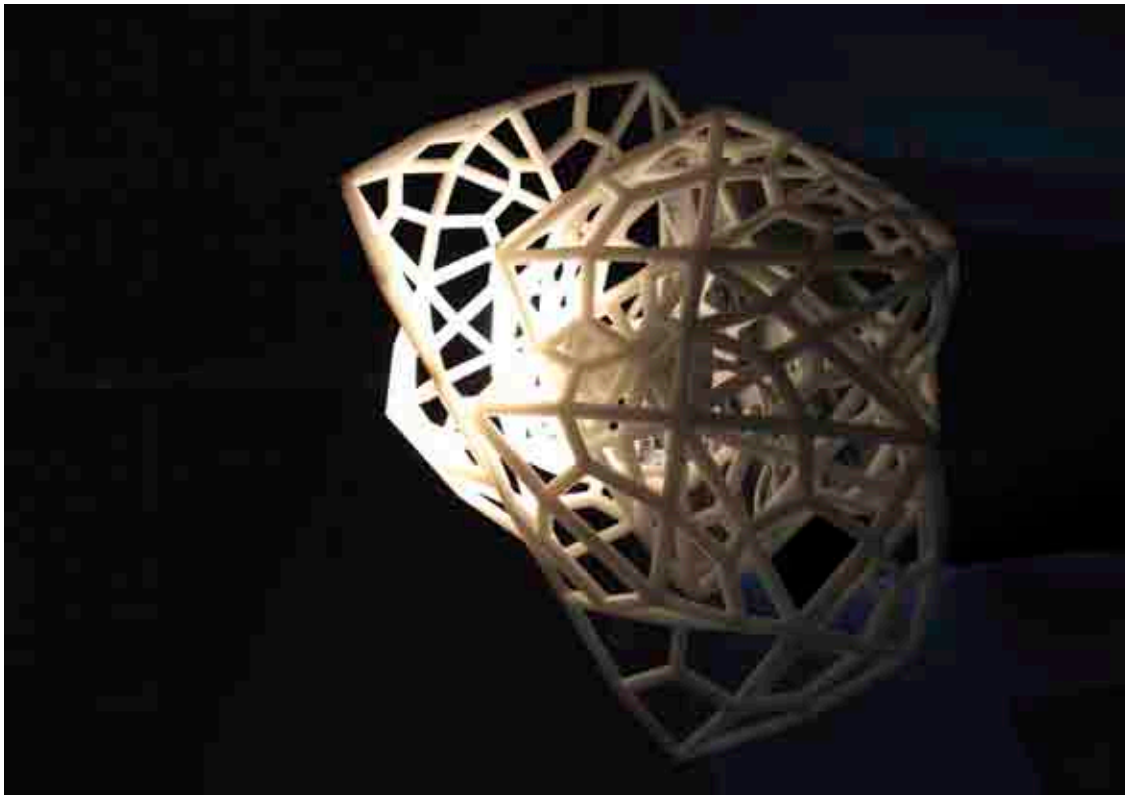


Daniel Wojsz | model

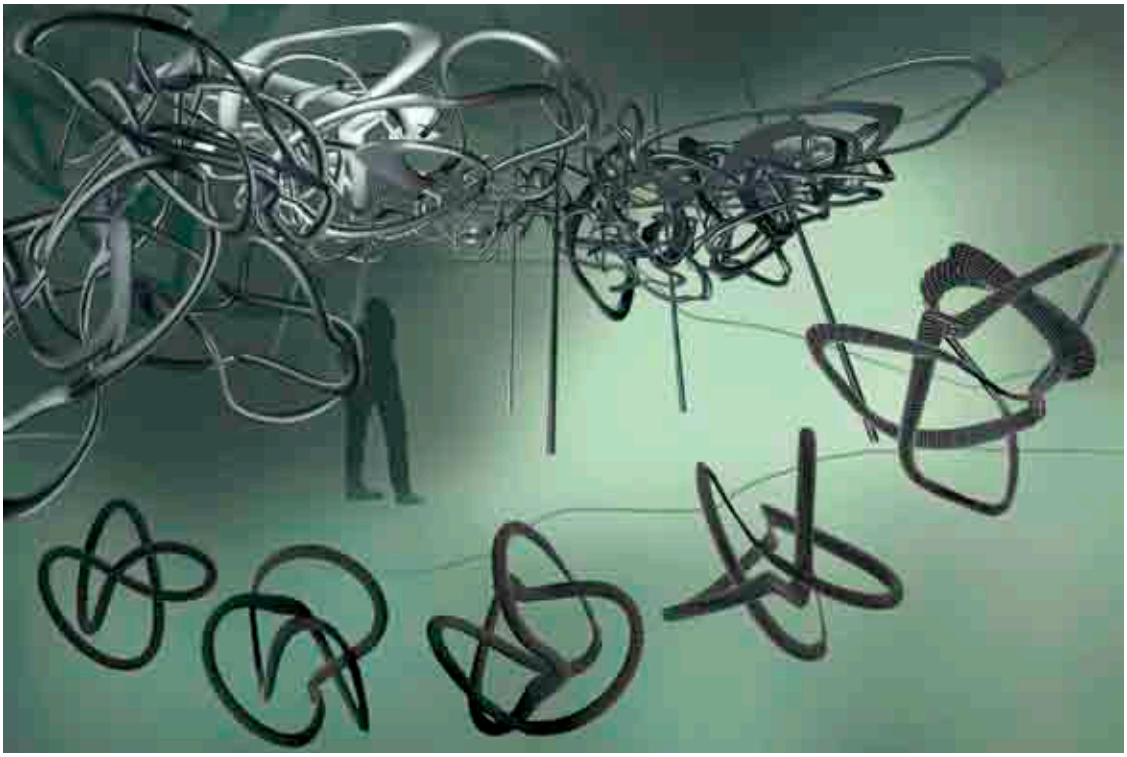




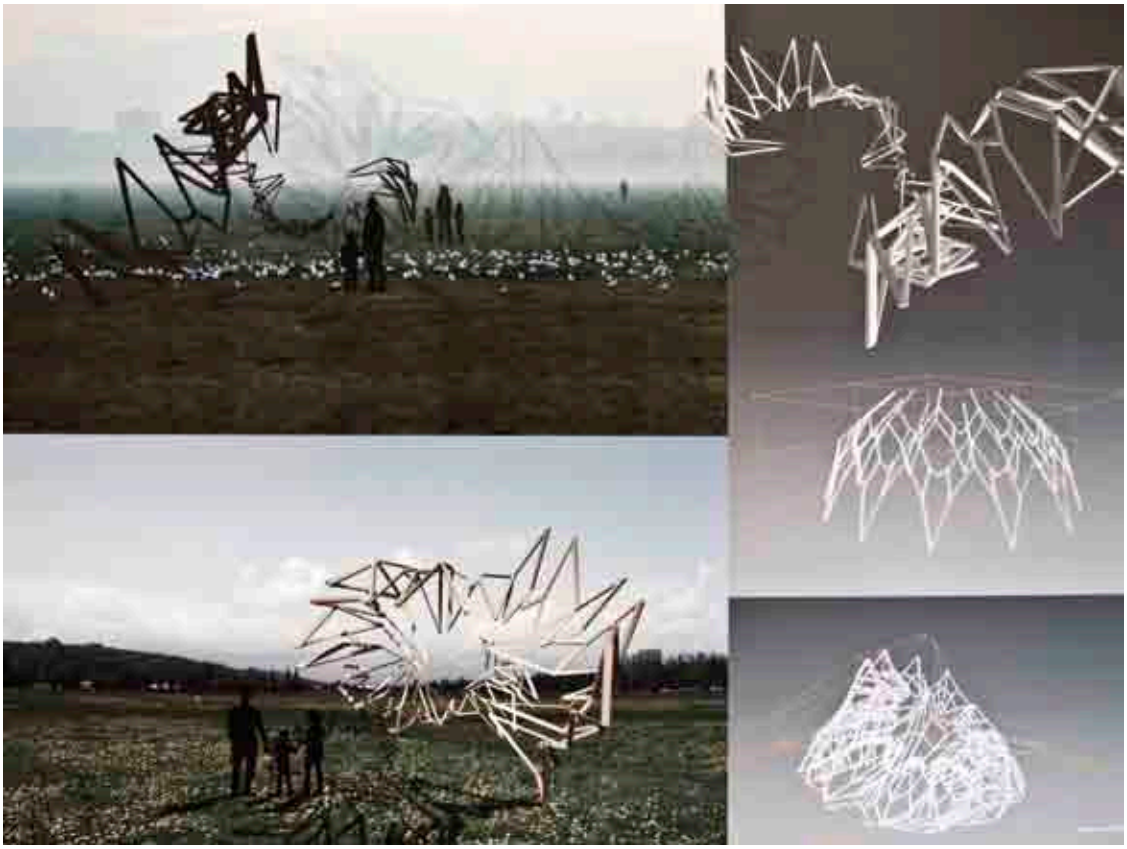
Ewelina Lekka | model

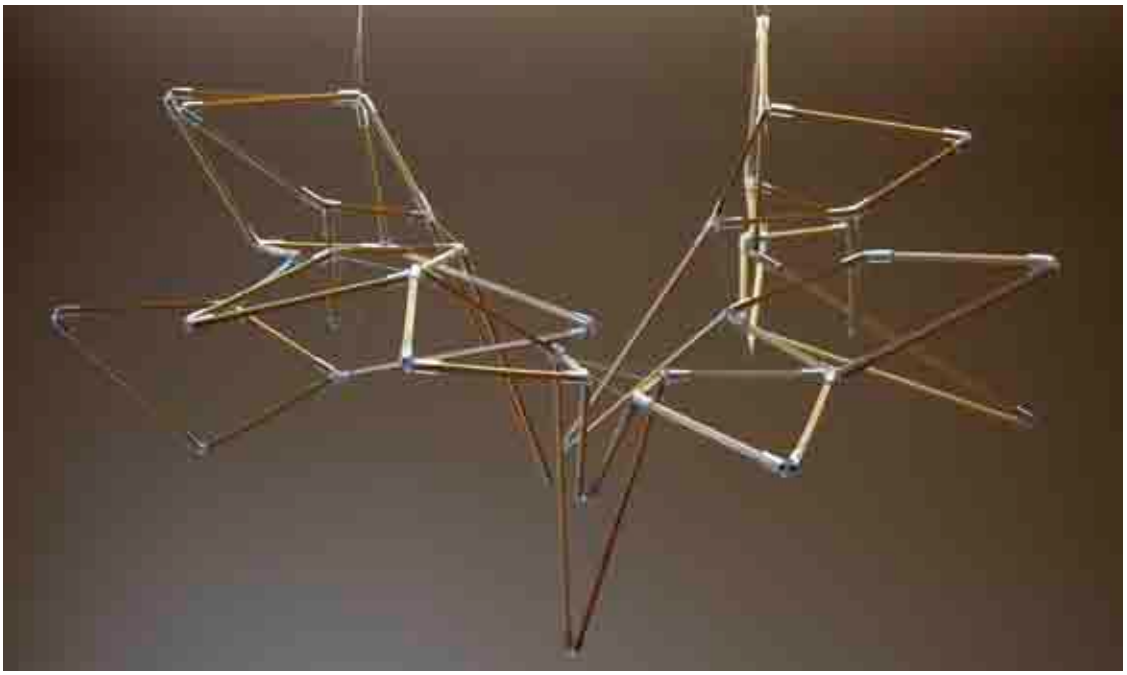


Jadwiga Pogroszewska | model



Katarzyna Hyzińska

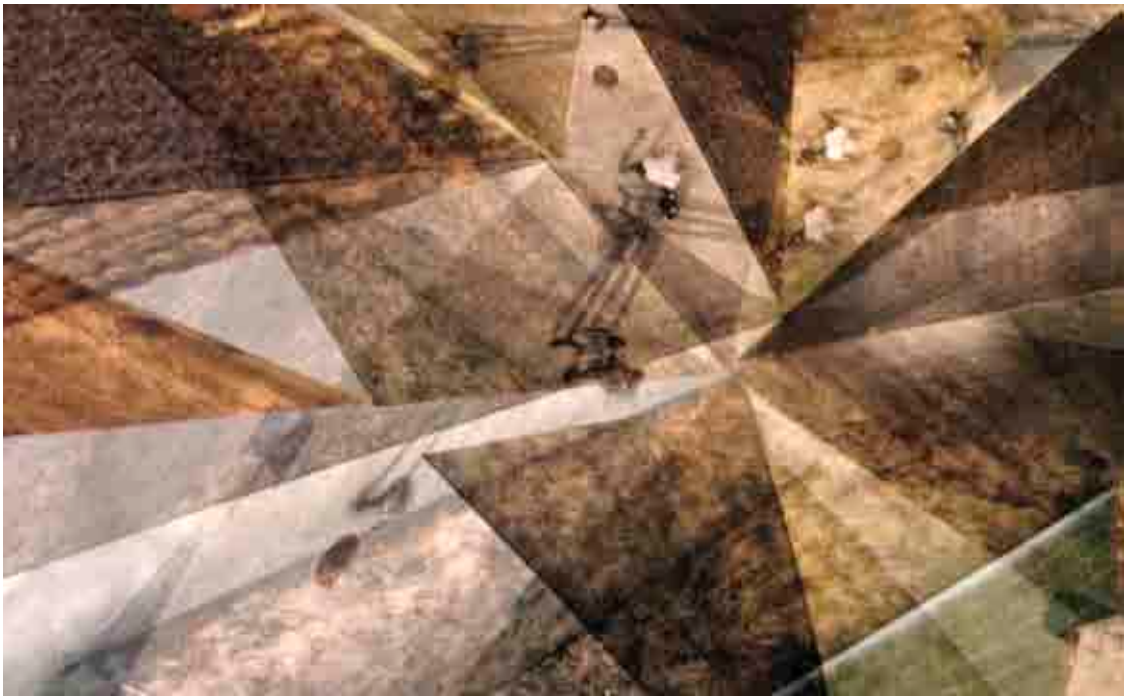


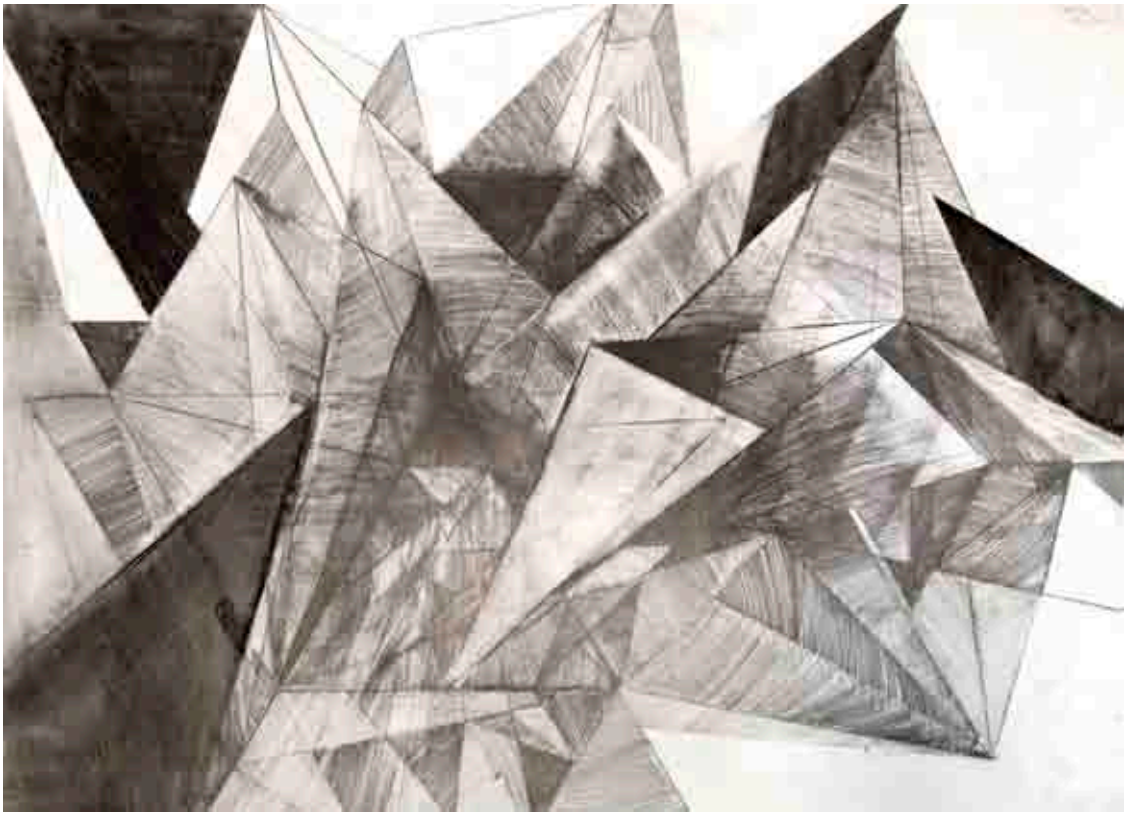


Katarzyna Rajtar

Klaudia Kowalczyk

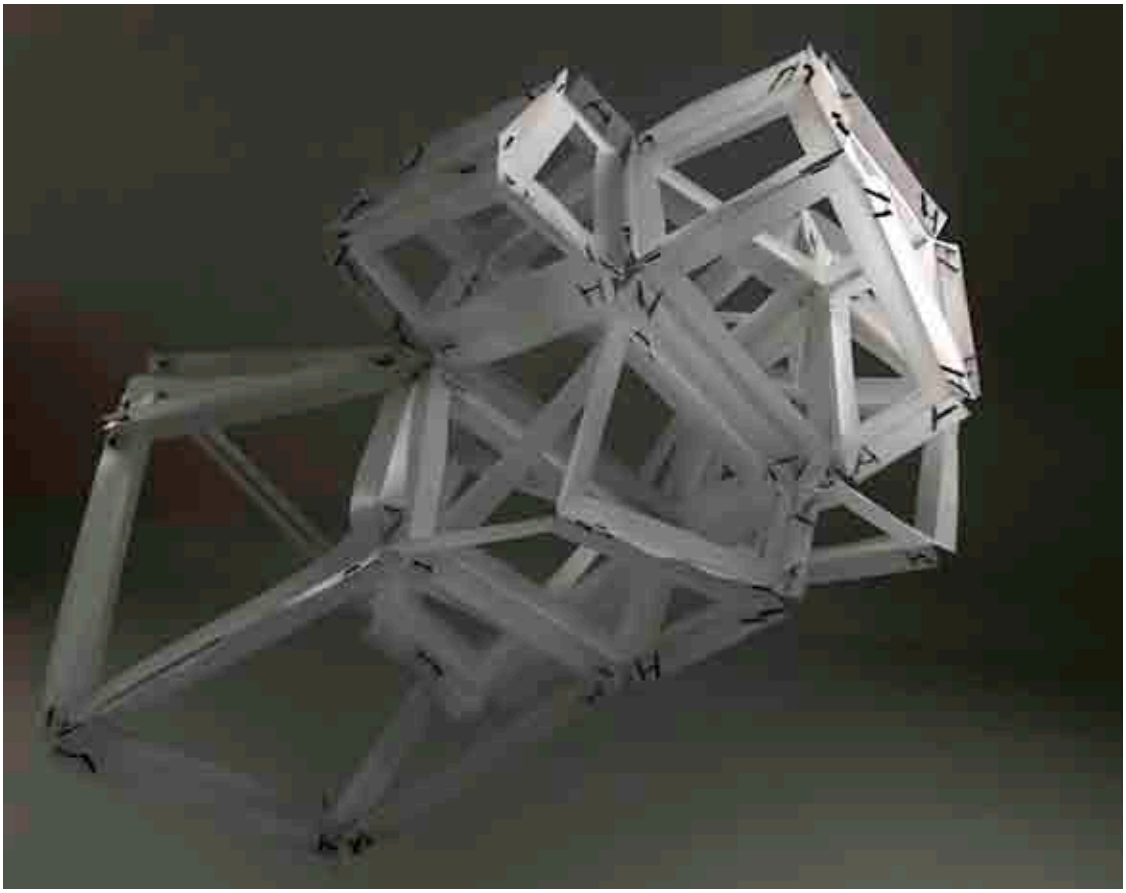
Katarzyna Rajtar

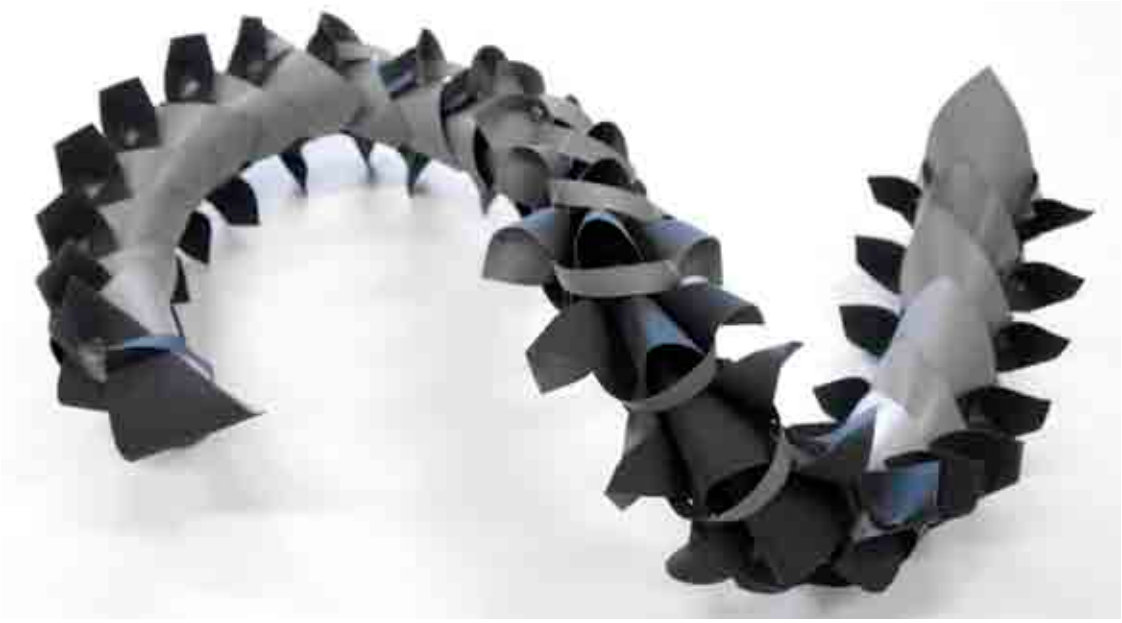




Marta Wolny

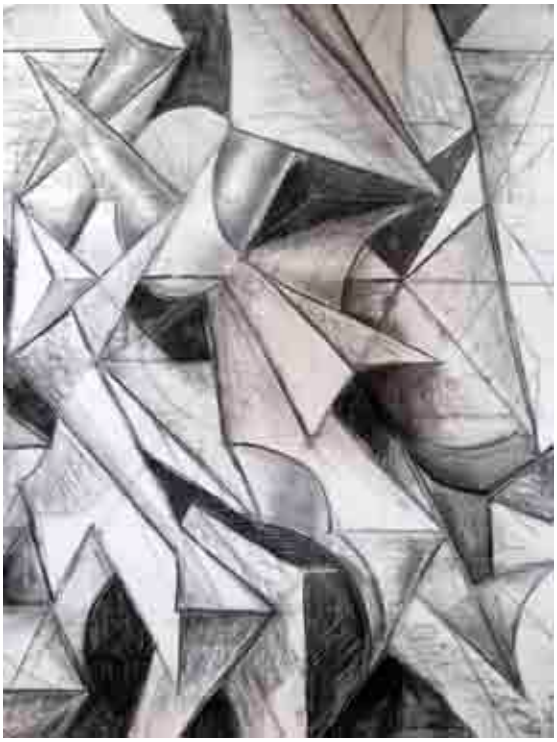
Marta Wolny





Martyna Piątek

Wiktoria Kubat



Wiktoria Kubat

Nauczanie podstaw architektury wnętrz w kontekście paradygmatu zrównoważonego rozwoju

Jan Sikora
Instytut Wzornictwa
Politechnika Koszalińska

U podstaw idei zrównoważonego projektowania (obok tak kluczowych determinant jak uspołecznienie procesu projektowego czy kontekstualność projektu) leży postulat wskazujący na edukacyjną rolę projektu. W związku z tym warto zadać pytanie: czy i na ile edukacyjna rola całego procesu projektowania może się opierać na paradygmacie zrównoważonego rozwoju, który od połowy lat 70. XX wieku stał się podstawą myślenia o świecie, przestrzeni, człowieku oraz projektowaniu. Celem niniejszego artykułu jest przybliżenie Czytelnikowi podstawowych założeń tej idei oraz wskazanie na te postulaty, które powinny być uwzględniane w procesie projektowania wnętrz wypełniających przestrzenie zamknięte lub otwarte, czyli uwzględniane przez architekta wnętrz. Jak się okazuje, idee te pozostają także w interesującej korelacji z wskazywanymi przez Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego standardami kształcenia na kierunku architektura wnętrz. Idea zrównoważonego projektowania stanowi zatem doskonałe tło dla działań edukacyjnych, gdyż poprzez swoją uniwersalność oraz interdyscyplinarność, odnosi się do wielu kluczowych aspektów związanych ze sztuką projektowania. W celu zobrazowania niektórych omawianych zagadnień, posłużono się kilkoma szkicami autorskimi, które są zamieszczone w dalszej części artykułu.

Architektura wnętrz stanowi integralną część całego krajobrazu – jest ona nie tylko elementem złożonym z substancji (materiał, budulec) i formy (kształt, kolorystyka), ale pełni także określone funkcje, jest fenomenem społecznym, systemem aksjologicznym, wytworem określonej kultury, przestrzenią będącą nośnikiem wielu informacji, komunikatów i symboli, które czynią z niej „przestrzeń znaczącą". Obiekty małej architektury, wypełniające i kształtujące przestrzeń wewnętrzną, często są traktowane lekceważąco przez wielu architektów i inwestorów, którzy zwracają uwagę przede wszystkim na bryłę, konstrukcję, rozmieszczenie funkcji, użyteczność, amortyzację, technologię, koszty inwestycji. Pomijanie architektów wnętrz w procesie projektowania skutkuje tym, że w otaczającej nas rzeczywistości powstają niekiedy obiekty brzydkie wewnątrz, nic nie mówiące, nic nie znaczące, szpecące kulturowy i przyrodniczy krajobraz miejsca. Niestety, potoczna obserwacja dostarcza nam wielu przykładów złych realizacji, w których nie widać ręki artysty. Tymczasem to właśnie rozwiązania proponowane przez architektów wnętrz i architektów krajobrazu bardzo często przesądzają o tożsamości miejsca, sprawiają, że człowiek czuje się w danym miejscu dobrze lub źle, chce w nim przebywać lub ucieka z niego jak najszybciej. Dzięki rozwiązaniom proponowanym przez przedstawicieli sztuk projektowych, użytkownicy obiektów mogą zaspakajać swoje utylitarne potrzeby, a zarazem obcować ze sztuką, która „wychodzi do ludzi". Może ona wręcz „wdzierać się" nie tylko do takich przestrzeni publicznych, jak centra handlowe, biblioteki, biura czy banki, ale i do prywatnych mieszkań i domów. Niosąc ze sobą metaforyczne i emocjonalne wartości oraz symboliczne wyobrażenia, nadaje określonym miejscom unikatowości.

W tym kontekście można powiedzieć, że architekt wnętrz to nie tylko zawód – profesjonalista będący „nośnikiem" genetycznie zapisanych talentów i wypracowanych umiejętności – ale także swoista forma powołania. Jego misją do spełnienia jest nieustanne edukowanie społeczeństwa w zakresie percepcji wartości związanych ze sztuką i estetyką oraz czynienie otaczającej rzeczywistości coraz lepszej i coraz piękniejszej. W naukach społecznych proces ten nazywa się humanizacją przestrzeni. W przekonaniu autora humanizacja całego procesu projektowania powinna być jednym z ważniejszych celów kształcenia potencjalnych architektów wnętrz.

1. Paradygmat zrównoważonego rozwoju – podstawowe założenia

Thomas Kuhn określił paradygmat jako pojawiające się w wyniku rewolucji naukowej nowe schematy pojęciowe, wysuwające na pierwszy plan te aspekty, których przedtem nie dostrzegano bądź ich nie rozumiano lub które mogły być tępione w nauce powszechnie akceptowanej i uprawianej w danym czasie. W wyniku zmiany paradygmatu, zmieniają się w sposób zauważalny badane problemy oraz następuje zmiana reguł w praktyce naukowej (por. Kuhn 1968). Bez wątpienia taka właśnie sytuacja zaistniała w odniesieniu do tego, jak pod koniec XX wieku zaczęto postrzegać przestrzeń, jak zaczęto ją badać, planować i na nowo zagospodarowywać. Termin „rozwój zrównoważony" został po raz pierwszy użyty na sesji Rady Zarządzającej Programu Środowiskowego ONZ w Sztokholmie w 1972 roku. Pojęcie to upowszechniło się wraz ze wzrostem świadomości faktu (wśród naukowców, polityków, urbanistów, architektów), że cywilizacja industrialna przynosi negatywne skutki dla środowiska przyrodniczego i kulturowego. Do połowy lat 60. towarzyszyła człowiekowi wiara w nieograniczone możliwości – że rozum ludzki i tworzona przez niego technologia umożliwi dowolne manipulowanie przestrzenią (Dutkowski 1995, s. 86–90). Przykładem tego był pojawiający się w pierwszej połowie XX wieku ruch modernistyczny. U jego genezy leżała fascynacja techniką oraz wiara, że współczesna technologia umożliwia rozwiązanie wszelkich problemów, z którymi boryka się architekt. Moderniści dążyli do stworzenia uniwersalnego stylu, który pasowałby do każdych warunków. Tradycyjne wzornictwo i historyczne formy architektoniczne uznano za bezwartościowe; hołdowano równowadze i regularności. Eksponowano wszelkie elementy składowe budynku, wyposażenie mechaniczne, elementy konstrukcyjne. Styl modernistyczny to, jak pisze Nesmith (2000, s. 186): „ostre kąty, beton, stal, mnóstwo okien (przeważnie nie do otwierania), białe ściany, płaskie dachy, puste przestrzenie (…). Reprezentanci nowego stylu wierzyli, że ich architektura może zmienić świat i to na lepsze. Utopia ta nigdy się w pełni nie zrealizowała, ale architekci zmienili na zawsze oblicze miast i miasteczek na całym świecie".

Pojęcie zrównoważonego rozwoju odnosi się do relacji człowiek–środowisko, przy czym środowisko rozumiane jest tu szeroko: jako środowisko przyrodnicze oraz środowisko sztuczne, przekształcone przez działalność człowieka (Dutkowski 1995, s. 17).

We współczesnej koncepcji zrównoważonego rozwoju zwraca się uwagę w sposób szczególny na trzy kwestie: wartość środowiska naturalnego, wydłużenie horyzontu czasowego w planowaniu oraz równość odnoszącą się do podziałów społeczno-ekonomicznych (Pearce, Markandya, Barbier 1989, s. 2). W praktyce oznacza to takie planowanie i kształtowanie przestrzeni, które odnosi się z szacunkiem zarówno do środowiska przyrodniczego, jak i społeczno-kulturowego, uwzględnia potrzeby i aspiracje przyszłych pokoleń (myślenie przyszłościowe) oraz przeciwdziała nadmiernym dysproporcjom pomiędzy poszczególnymi fragmentami przestrzeni w krajobrazie. W koncepcji tej (występującej często pod nazwą „ekorozwoju") zakłada się jednoczesne osiąganie celów gospodarczych, społecznych i ekologicznych, sam rozwój zaś traktuje się jako proces trwały, zrównoważony i samopodtrzymujący się (Kołodziejski, 1997, s. 49).

Rys 1.
Prymitywne domostwa plemienia Jagua w kolumbijskiej dżungli zdają się pozostawać w idealnej korelacji z otoczeniem – nie tylko na płaszczyźnie formalnej, ale i ekologicznej (Jan Sikora)

W krajach Unii Europejskiej koncepcja zrównoważonego rozwoju stała się w latach 90. oficjalną dyrektywą długookresowej polityki w wymiarze międzynarodowym. Znalazła ona swój wyraz w wielu dokumentach formułujących różnego rodzaju programy i strategie działań, na przykład w programie polityki na rzecz zrównoważonego rozwoju Wspólnoty Europejskiej na lata 1993–2000 czy w Raporcie Komisji Europejskiej opublikowanym w 1995 r. (por. Stanners, Bourdeau, 1995). Generalnie paradygmat zrównoważonego rozwoju odnoszący się do przestrzeni można streścić w kilkunastu zasadniczych punktach, stanowiący swoisty dekalog: **1)** minimalizacja oddziaływania na środowisko naturalne; **2)** długookresowe podejście do planowania i urzeczywistnienia rozwoju; **3)** holistyczne ujęcie przestrzeni, tj. harmonizowanie celów ochrony środowiska z celami ekonomicznymi i społecznymi; **4)** recyklizacja przestrzeni zdegradowanych dla uniknięcia bezustannej ekspansji środowiska miejskiego na tereny niezurbanizowane i przyrodnicze; **5)** likwidacja przestrzeni ubóstwa i patologii społecznej poprzez modernizację przestrzeni nieformalnych (w tym slumsów); **6)** dbałość o znaczeniowo-estetyczny aspekt przestrzeni – wzmacnianie elementów symbolicznych tworzących tożsamość miejsca; **7)** podtrzymywanie kulturowej i regionalnej różnorodności krajobrazów kulturowych; **8)** dbałość o elementy wspólnoto-twórcze w przestrzeni, stymulujące rozwój więzi społecznej; **9)** upodmiotowienie i aktywizowanie społeczności lokalnych na rzecz świadomego uczestnictwa w kształtowaniu przestrzeni; **10)** partnerstwo i współpraca na rzecz rozwoju przestrzeni wszystkich aktorów życia publicznego tj. państwa, samorządu lokalnego, organizacji pozarządowych, projektantów oraz samych mieszkańców – użytkowników przestrzeni (por. Załęcki, 2009, s. 60).

Sztuka projektowania ma znaczący wpływ na przyrodę oraz środowisko życia i sposób funkcjonowania człowieka, a jedną z istotnych grup zawodowych, które kształtują tę przestrzeń są między innymi projektanci – urbaniści, architekci, wzornicy przemysłowi i architekci wnętrz. Te środowiska zawodowe zaczęły przejmować idee związane z paradygmatem zrównoważonego rozwoju i implantować je do swojej działalności projektowej. Dlatego w sposób dość oczywisty z idei zrównoważonego rozwoju wykształciły się idee zrównoważonego projektowania. Obecnie nie ma jednej spójnej i wyczerpującej definicji tego pojęcia. Poszczególni projektanci interpretują je na użytek własnej działalności, co świadczy, że w środowisku architektów wnętrz jest ono dalece polisemiczne i zazwyczaj definiowane w sposób bardzo intuicyjny. Bez wątpienia, aby można było mówić, że projektowanie ma charakter zrównoważony, architekt wnętrz powinien uwzględnić wiele uwarunkowań towarzyszących procesowi tworzenia, mieć świadomość pełnionej przez siebie roli edukacyjnej oraz przejść kilka występujących po sobie etapów projektowych – od wstępnej koncepcji do końcowej realizacji (o tym wszystkim w dalszej części artykułu). Niebezpieczeństwem jest tzw. droga na skróty, podczas której projektant, idąc drogą wytyczoną przez rutynę, pomija interdyscyplinarną refleksję nad swoim dziełem oraz gubi z horyzontu potrzeby, wartości i rzeczywiste preferencje osób, dla których przestrzeń ta jest tworzona.

2. Uwarunkowania determinujące proces projektowania

Architekt wnętrz wytwarza i kształtuje przestrzeń. Nie czyni tego w sposób dowolny, lecz uwarunkowany jest wieloma czynnikami, gdyż w swojej działalności projektowej musi uwzględniać wiele determinantów. Pierwszym czynnikiem ograniczającym, zwłaszcza w przypadku architektury krajobrazu, jest przyroda, czyli zastane środowisko naturalne. Może ono stanowić przeszkodę, opór, ale również być atutem, dobrem świadomie pozostawionym i uwzględnionym w koncepcji projektowej. Drugim czynnikiem warunkującym kształtowanie przestrzeni jest rozwój techniki i technologii. Od poziomu tego rozwoju zależą możliwości zagospodarowania wnętrza. Istotnym czynnikiem ograniczającym kształtowanie przestrzeni są także stosunki ekonomiczno-polityczne. Z ekonomicznego punktu widzenia będą to stosunki własności oraz zasoby finansowe (np. środki przeznaczone na daną inwestycję), a z politycznego punktu widzenia – stosunki władzy i podległości (w okresie PRL architekt

musiał zmagać się z aparatem państwa komunistycznego, a obecnie – z biurokratycznym aparatem urzędników państwowych i samorządowych oraz przedstawicielami różnego rodzaju grup kapitałowych). Każdy architekt podejmujący jakiś projekt, wcześniej czy później stanie „oko w oko" z podmiotami reprezentującymi określone interesy o charakterze ekonomicznym lub politycznym. Czwartym czynnikiem warunkującym proces projektowania są systemy wartości oraz wzorce kulturowe. Poszczególne wnętrza są bowiem kształtowane przez ludzi i dla ludzi, którzy reprezentują określony system wartości, jakąś tradycję, pewną mentalność. Architekt tworzący swoje dzieło w opozycji do wartości i wzorów dominującej kultury podejmuje ogromne ryzyko. Może bowiem przejść do historii jako kreator czegoś innowacyjnego, oryginalnego, awangardowego lub zostać wyśmiany i odrzucony. Architekt wnętrz powinien zatem mieć świadomość tego, że jego działalność jest ograniczony pewnymi ramami. Mogą one sprzyjać jego twórczości, ale także znacząco zawężać jego pole manewru. Są to przede wszystkim determinanty natury przyrodniczej, technologicznej, prawnej, ekonomicznej, politycznej i kulturowej.

Poza wyżej wspomnianymi czynnikami architekt powinien uwzględnić także uwarunkowania natury społecznej, a niekiedy również i psychologicznej. W centrum zainteresowania architekta stoi bowiem odbiorca – użytkownik przestrzeni, a ściślej: jego potrzeby, preferencje, oczekiwania, zachowania przestrzenne. Z określonym miejscem człowiek może być połączony więzią obiektywną i subiektywną. Mieszkanie i przebywanie w danym miejscu wiąże człowieka z przestrzenią w sposób obiektywny, ale oprócz tego przywiązanie to może mieć także charakter bardziej osobisty i emocjonalny. Tego typu związek wyraża się w subiektywnej identyfikacji i w poczuciu zakorzenienia. Wówczas przestrzeń zamienia się w miejsce (por. Tuan, 1987). Obok ludzi zakorzenionych w danym miejscu, tzw. tubylców, można wyodrębnić także osoby, które mają bardziej luźny i niezdeterminowany stosunek do miejsca. Na przykład, Zygmunt Bauman wyróżnia cztery typy takich ludzi: spacerowiczów, włóczęgów, turystów i graczy (por. Bauman, 2006). Opisane przez niego wzory występowały zawsze, lecz kiedyś istniały raczej w sposób marginalny społecznie, a obecnie stały się zjawiskiem masowym. Ludzie reprezentujący poszczególne typy mają odmienny stosunek do przestrzeni, w jakiej przebywają i której doświadczają. I tak, typ spacerowicza to anonimowy przechodzień wpisany w równie anonimowy tłum. Spaceruje i patrzy na wszystko, dostrzegając tylko to, co jest powierzchowne; niepełne obrazy przestrzeni zapełnia własną treścią. Spacerowicz widzi, ale nie jest widziany; jego władza jest nieograniczona, może dowolnie reżyserować obserwowaną rzeczywistość, budować różne wizje miejsca. Włóczęga jest człowiekiem wykorzenionym, nie ma własnego domu, wędruje z miejsca na miejsce, a każde takie miejsce jest dla niego tylko przystankiem. Nie szuka trwałych więzi i kontaktów; dla niego chlebem powszednim są zmiany i ruch. Nie ma on określonego celu; dla niego celem jest sama wędrówka. Od tego, co zastanie na tym miejscu zależy, jak długo tam zostanie. Turysta z kolei ma dom, ale opuszcza go z wyboru, w poszukiwaniu nowych wrażeń. Nie odczuwa pokory wobec tubylców, podróżując zawsze jest trochę z boku, a to, co widzi, ocenia z dystansem. Oczekuje, by miejsca, do których przybywa, spełniały jego oczekiwania. Jeśli tak się nie dzieje, odwraca się plecami i podąża gdzieś indziej. Dom jest zawsze z nim – jako punkt odniesienia do oceny tego, co spotyka (zawsze wraca do domu, by pochwalić się swym łupem). Turysta, tak jak włóczęga, nie chce nigdzie zapuszczać korzeni, ale nie kryje się ze swą obcością. I wreszcie gracz – uważa, że w świecie gry nie rządzą żadne przewidywalne reguły, a zasadą organizującą jest tu ryzyko. W grze ważny jest też spryt i przebiegłość. Chodzi o wykorzystanie posiadanych walorów. Tu nie ma miejsca na sympatię, litość czy wzajemną pomoc. W grze najważniejsza jest wygrana, a wszystkie działania są podporządkowane pokonaniu przeciwnika. Taki typ człowieka chętnie włącza się w grę o zawładnięcie przestrzeni, ale po jej zdobyciu zaczyna ją maksymalnie eksploatować.

W procesie projektowania (poza wyodrębnionymi przez Baumana typami osobowości) architekt powinien uwzględnić także cechy biologiczne człowieka: jego płeć, wiek, sprawność

fizyczną czy stan zdrowia, które opisane są w m.in. w atlasach antropometrycznych i składają się na szeroko rozumiane pojęcie ergonomii. Wiąże się to ściśle z cyklem życia człowieka. Na przykład, projektując wnętrze obiektu handlowego, parku, podwórza itp., powinno się uwzględnić, czy użytkownikami przestrzeni docelowo mają być osoby młode czy starsze, kobiety czy mężczyźni, osoby sprawne i zdrowe czy może także chore i niepełnosprawne. Tylko taka refleksja uczyni z naszego projektu dzieło przemyślane i funkcjonalne. Innym czynnikiem warunkującym projektowanie są cechy społeczne, takie jak potencjał kulturowy człowieka, przynależność do określonej warstwy społecznej czy wykształcenie. Przykładowo, osoba wykształcona będzie zwracać uwagę na inne elementy wnętrza niż człowiek o niskim poziomie wykształcenia. Dla jednych istotny może być styl architektoniczny, historia miejsca, symbolika, dla innych – kolorowy wystrój czy wyłącznie użytkowość elementów wnętrza. Czynnikiem determinującym jest również status materialny i wykonywany zawód stwarzający możliwości lub ograniczenia w percepcji wnętrza i sposobach jego użytkowania. Kolejną istotną cechą, którą należy uwzględnić podczas projektowania, jest sposób postrzegania przestrzeni przez jej użytkowników. Przestrzeń będzie inaczej postrzegana i waloryzowana przez spieszącego się przechodnia, odmiennie przez turystę, a jeszcze inaczej przez tubylca – osobę funkcjonalnie związaną z daną przestrzenią, który widzi wszystko niejako „od podszewki". Wiele też zależy od czynników natury psychologicznej: samopoczucia, nastroju, nastawienia emocjonalnego, uprzedzeń itp. Inaczej postrzega daną przestrzeń para zakochanych, a odmiennie człowiek zmęczony ciężką pracą, wracający do domu. Na inne elementy we wnętrzach zwracać będzie uwagę osoba o pozytywnym nastawieniu do świata, inaczej zaś sfrustrowany pesymista. W zależności więc od sytuacji, wnętrze przestrzeni zamkniętej lub otwartej może się wydawać rozległe albo kameralne, malownicze bądź szare, ciekawe lub nieciekawe, spokojne czy niebezpieczne, ładne lub brzydkie. U podstaw waloryzacji przestrzeni stoi zatem wiele uwarunkowań, a sam proces percepcji ma charakter wybitnie subiektywny.

Niezależnie od czynników różnicujących zachowania przestrzenne i sposoby postrzegania wnętrz wypełniających krajobraz kulturowy, odpowiednie przyswajanie przestrzeni jest „niezbędne do prawidłowego funkcjonowania jednostki zarówno w sensie biologicznym, jak i społecznym. Człowiek nie może normalnie egzystować, a nawet istnieć w ogóle w przestrzeni całkowicie obcej, nieznanej i zupełnie nieprzyswojonej. Na pustyni lub w lodowej pustce ludzie giną nie tylko z powodu ekstremalnych warunków, ale także dlatego, że tracą poczucie orientacji, a więc bezpieczeństwa" (Jałowiecki 1991, s. 195). Zachowania przestrzenne różnicują nie tylko własności podmiotowe jednostki, ale także cechy samej przestrzeni, takie jak: bezpieczeństwo, ład społeczny, funkcjonalność, wygoda, estetyka. Dlatego jednym z zadań architektury wnętrz jest takie kształtowanie przestrzeni i wypełnianie jej takimi elementami, które uczynią z niej przestrzeń przyjazną człowiekowi.

3. Edukacyjna rola architekta wnętrz

W nauczaniu studentów architektury wnętrz należy uwzględnić to, że projekt zrealizowanego wnętrza może pełnić istotną rolę edukacyjną. Podobnie jak każdy krajobraz kulturowy, może on zawierać w sobie zarówno walory estetyczne, jak i bogatą treść. Może uczyć, wychowywać, inspirować, wywoływać emocje, a nawet wpływać na człowieka terapeutycznie (por. Kopczyński 2009). Edukacyjne i wychowawcze funkcje może, na przykład, pełnić mała architektura, która wypełnia wnętrza krajobrazu antropogenicznego.

W tym miejscu warto sobie uświadomić, co może wynieść człowiek z kontaktu z określonym dziełem – projektem zrealizowanym. Po pierwsze, dzieło architekta wnętrz, bez względu na to, czy jest to wnętrze biblioteki, kościoła, kawiarni, biura czy prywatnego domu lub mieszkania, może rozwijać u jego odbiorcy i użytkownika zainteresowania interdyscyplinarne, zwłaszcza wówczas, gdy zawiera w sobie elementy kulturowe, artystyczne, historyczne

czy te, które nawiązują do najnowszych osiągnięć technologii. Często widząc ciekawe rozwiązania, formy, przedmioty, zadajemy pytania o genezę, historię, ich przeznaczenie i funkcję. Aby lepiej zrozumieć, sięgamy do wiedzy, chcemy dowiedzieć się czegoś nowego o otaczającym nas świecie, innej kulturze, cywilizacji czy religii. Po drugie, projekt wnętrza może rozwijać emocjonalne życie człowieka, kształtować jego wyobraźnię i uczucia, ubogacać go wewnętrznie. Czasami przebywając w odpowiednio zaprojektowanych wnętrzach, doświadczamy uczucia nostalgii, zadumy, radości, lub przeciwnie – niepokoju, grozy, złości. W każdym przypadku elementy wypełniające wnętrze obiektu mogą targać naszymi emocjami i skłaniać do stawiania pytań filozoficznych i egzystencjalnych. Po trzecie, efekty działalności architekta wnętrz mogą z powodzeniem rozwijać wrażliwość estetyczną. W obliczu jawiącego się krajobrazu wnętrza, możemy podziwiać i kontemplować piękno sztuki, także tej użytkowej, zachwycać się pięknem kształtów, kolorów, a nawet grą świateł i dźwięków, które to architekci małych form coraz częściej zaczynają uwzględniać w swoich projektach.

W działalności projektowej ważne jest uświadomienie sobie elementarnej prawdy – architekt ma swój udział w kształtowaniu relacji międzyludzkich. Usytuowanie poszczególnych elementów w przestrzeni, rozmieszczenie funkcji, umieszczenie odpowiednich znaków czy symboli może w znaczącym stopniu sprzyjać więziom społecznym, wyzwalać postawy sympatii, życzliwości, ale także może wyzwalać postawy przeciwne – niechęci czy braku tolerancji. Przebywając w odpowiednio zaprojektowanym pomieszczeniu, zaczynamy, często nieświadomie, uruchamiać zachowania, które wyzwala w nas (lub krępuje) tak czy inaczej zaprojektowana przestrzeń. Co więcej, wnętrze obiektu może być elementem tożsamości zbiorowej określonej grupy ludzi. Poprzez umieszczenie w niej określonych przedmiotów o charakterze symbolicznym, architekt może utrwalać, na przykład, tożsamość regionalną, zawodową, środowiskową itp. Jednostka uzmysławia sobie wówczas, że elementy wnętrza są wytworem historii, a obiekty, które się w nim znajdują, są częścią dziedzictwa kulturowego (np. wykorzystywanie starych, odrestaurowanych przedmiotów, obrazów itp.). Obcowanie z tak zaprojektowaną przestrzenią prowadzi do ukonstytuowania się w świadomości człowieka tzw. ojczyzny prywatnej – lokalnej oraz poczucia zakorzenienia. Projekty wnętrz mogą odgrywać bardzo ważną rolę we współczesnej architekturze sakralnej. Niestety, w krajobrazie rzadko można napotkać nowy kościół, który byłby dobrze zaprojektowany. Jest tego kilka przyczyn – od braku odpowiedniego przygotowania architektów wnętrz do projektowania tego typu obiektów, po analfabetyzm w zakresie sztuki sakralnej wielu przedstawicieli stanu duchownego. W rezultacie, w wielu kościołach zamiast wnętrz wzmagających uczucia religijne, nadających ludzkim przeżyciom szczególnego wymiaru duchowego, mamy chaos symboliczny, cepeliową mozaikę i liczne religijne gadżety pozbawione głębszych treści (nie wspominając o ich estetyce).

Projekt wnętrza może oddziaływać na człowieka terapeutycznie i wpływać pozytywnie na jego psychikę. W literaturze naukowej można spotkać wiele pozycji poświęconych korzystnemu oddziaływaniu dobrze zaprojektowanego wnętrza na organizm i psychikę ludzką. Są miejsca, w których po prostu czujemy się dobrze, gdzie poprawie ulega nasze samopoczucie, nabieramy chęci do życia. Ma to miejsce zwłaszcza wówczas, gdy architekt odwołuje się do wartości ekologicznych, gdy ukazuje przestrzeń w sposób holistyczny, a przez to pośrednio kształtuje postawy proekologiczne. Edukacyjna rola różnych elementów wyposażenia i wystroju wnętrza może polegać na wymuszaniu etycznych i ekologicznych zachowań wobec przyrody i uzmysławianiu, że jest on jedynie jedną z jej części składowych (rolę taką pełnić może np. dobrze zaprojektowany kosz na śmieci czy ławka, które poza walorami funkcjonalnymi zawierać też może walory ekologiczne).

Generalnie rzecz ujmując, tak jak krajobraz kulturowy może pełnić (i często pełni) wyżej wskazane funkcje edukacyjne, tak i poszczególne elementy, projektowane i instalowane przez architekta, mogą oddziaływać na człowieka i go wychowywać. Ostatecznym bowiem celem

działalności architektów wnętrz jest uczynienie świata piękniejszym, a człowieka – lepszym. Jeżeli poprzez swoją pracę uda się projektantowi wyzwolić w człowieku (odbiorcy) jakąś refleksję, doznania estetyczne, przeżycia metafizyczne, a jednocześnie sprawić, iż będzie żyło mu się lepiej i wygodniej, to można powiedzieć, że cel, jaki architekt przed sobą stawia, został osiągnięty.

4. Architektura wnętrz a projektowanie zrównoważone

Po przeanalizowaniu wielu uwarunkowań towarzyszących procesowi projektowania oraz po uświadomieniu sobie edukacyjnej roli, jaką może odgrywać zrealizowany projekt w przyszłości (por. pkt. 2 i 3), architekt wnętrz może przystąpić do tworzenia swojego dzieła. Jednym z postulatów zrównoważonego projektowana jest wprowadzenie do przestrzeni ładu – zarówno w aspekcie funkcjonalnym, estetycznym, jak i semiotycznym. Wnętrze dobrze zaplanowane jest uporządkowane, niechaotyczne, logiczne, czytelne, zawierające w sobie zrozumiałe dla odbiorcy znaki, kody i archetypy. Człowiek ma bowiem naturalną potrzebę odnalezienia się w przestrzeni. Otaczająca nas przestrzeń wysyła wiele informacji, które mają jednostce w tym pomóc (Patoczka 2012, s. 10–13). Pierwszą informacją jest podłoga wnętrza. Przedstawiając to w sposób nieco metaforyczny, możemy zauważyć, że znajdując się na bezkresnej równinie, na pustyni, poszukujemy obiektów, które pomogą nam tę przestrzeń jakoś „oswoić" i „ogarnąć". Jak już uda nam się tego dokonać, ruszamy w drogę. Do tego potrzebna jest druga informacja – kierunek marszu. Błądzenie bez celu, kluczenie w labiryncie nie jest zbyt komfortowe. Dlatego poszukujemy w przestrzeni obiektów, punktów orientacyjnych, drogowskazów, które wskażą lub doprowadzą nas do wybranego celu. Kolejną informacją (znakiem) zarysowującą wnętrze jest ściana. Funkcję taką może pełnić płot, brama, odpowiednie nasadzenie zieleni, ciąg ustawionych w linii koszy, straganów. Wszystkie te rodzaje informacji mogą być generowane przez elementy małej architektury.

Bogactwo małych form architektonicznych, wypełniające wnętrze projektowanej przestrzeni, wzbogacone elementami sztuki i szatą roślinną, możemy badać i analizować w kontekście prawzorów – archetypów kompozycji. Można tu mówić o równowadze, grupowaniu elementów, otwartości i domkniętości, środku czy rytmie (por. Włodarczyk-Karzyńska, 1996). Na przykład, przez odbiorcę przestrzeń postrzegana jest jako zrównoważona, wówczas gdy różne czynniki ją współtworzące, takie jak wielkość, kształt, położenie, wzajemnie się determinują i zmiana jakiegokolwiek elementu składowego zaburza spoistość postrzeganej rzeczywistości. Grupowanie z kolei to łączenie w grupy pewnych elementów zawartych w kompozycjach architektonicznych według zasad opartych na podobieństwie takich cech, jak: rozmiar, forma, jasność, kolor, orientacja, kontynuacja kształtu. Proces grupowania prowadzi do wyodrębnienia elementów powtarzalnych (typowych) oraz elementów odmiennych (unikatowych). Rozróżnienie to jest możliwe dzięki określeniu cech poszczególnych elementów, jak również związków, jakie zachodzą pomiędzy nimi. Obiekt w przestrzeni może też być postrzegany jako figura i tło – we wzorze składającym się z dwóch form, jedna postrzegana jest jako forma zajmująca przestrzeń, druga zaś – jako tło. Elementy składające się na wnętrze jakiegoś obiektu lub przestrzeni otwartej raz mogą stanowić tło (np. oprawę dla jakiegoś budynku), innym zaś razem figurę – na przykład, oryginalna altanka wzbudzająca zainteresowanie przechodniów ustawiona w tle wielu bloków mieszkalnych. Bardzo ważnymi archetypami kompozycji jest także domkniętość i otwartość. Człowiek ma naturalną potrzebę domykania przestrzeni w swojej wyobraźni. Obszary domknięte odbierane są jako zorganizowane, samowystarczalne i posiadające geograficzny lub symboliczny środek. Elementami domykającymi przestrzeń mogą być elementy małej architektury lub elementy naturalne (krzewy), wyznaczające wyimaginowane, niewidzialne ściany. Z kolei wprowadzenie rytmu do przestrzeni można osiągnąć poprzez umieszczenie w niej elementów regularnie się powtarzających (np. powtarzający się kolor lub faktura podłogi, regularnie umiejscowienie lamp, siedzeń). Wypełniając przestrzeń, możemy operować innymi jeszcze archetypami, takimi jak:

Rys 2.
Czy ta przestrzeń wzrasta czy upada?
widok zaobserwowany z okna hotelu na Malcie
(Jan Sikora)

światło i cień, granica (może być ostra lub rozmyta), krąg i centrum, oś, geometria, przód i tył, pion i poziom itd. (Patoczka 2012, s. 17–28). Ostatecznie wszystkie te archetypy, którymi operować może architekt, powinny mieć na celu wyposażenie wnętrza w wartości funkcjonalne i estetyczne, a zarazem i dające poczucie bezpieczeństwa.

Pod koniec XX wieku przed architektami (w tym także architektami wnętrz) zaczęto stawiać istotne zadania związane z rewitalizacją przestrzeni antropogenicznych, zwłaszcza tych, które zostały zdegradowane czy to przez cywilizację industrialną, czy przez praktykę działań władz komunistycznych w krajach posowieckich. Zadaniem projektantów było uczynienie z tych terenów i obiektów tak zwanych przestrzeni kreatywnych. Charakterystyczne dla tych działań jest przyjmowanie trzech koncepcji teoretycznych: 1) koncepcja zależności od ścieżki rozwoju (*path dependence*); 2) koncepcja cyklu życia (*life cycle*); 3) koncepcja trójdzielnego pojmowania kapitału. (por. Stryjakiewicz 2010, s. 54–55).

Koncepcja pierwsza postrzega rozwój przestrzeni jako sekwencji uporządkowanych w czasie, przyczynowo połączonych wydarzeń. Patrząc na zagadnienie od strony architekta wnętrz, powyższa koncepcja oznacza, że pracując, powinien on się odnieść do zastanej przestrzeni, a ściślej: do kontekstu kulturowego i przyrodniczego oraz kontekstu czasowego, czyli do ewentualnych konsekwencji, jakie jego projekt wywoła w późniejszym okresie. Twórca, projektant powinien więc działać na dwóch osiach: horyzontalnej – miejsca oraz wertykalnej – czasu.

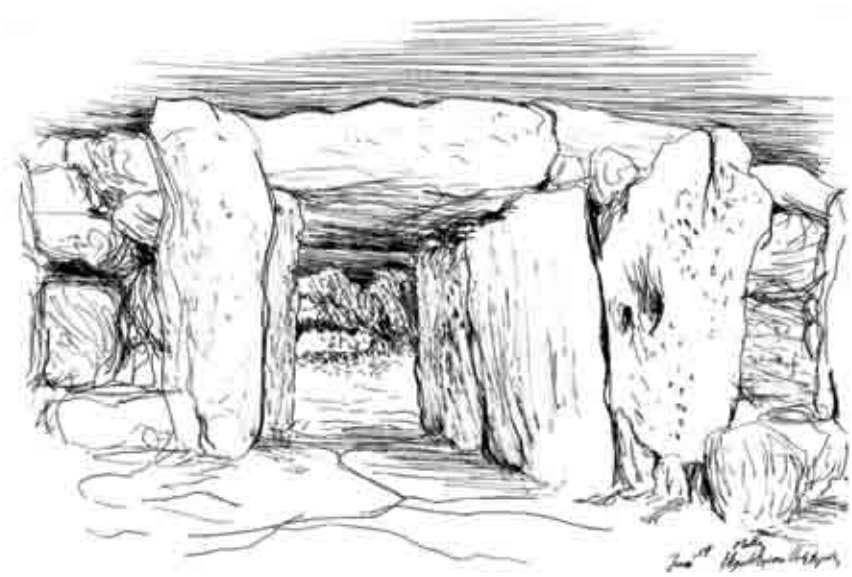
Koncepcja druga, tj. cyklu życia, opisuje podstawowy fakt egzystencji obiektu, na którą składają się: narodziny, wzrost, dojrzałość i upadek (stagnacja). Istotą tej koncepcji jest rozszerzenie tradycyjnej egzystencji człowieka (która stanowi inspirację w idei) do pewnej sinusoidalności, która zakłada, że po okresie upadku następuje ponowny wzrost – nowy „cykl życia". Takie podejście jest ściśle związanie z działaniami o charakterze rewitalizacyjnym – od architekta, projektanta zależy, na ile (i czy w ogóle) dana przestrzeń powróci do życia.

Trzecia koncepcja jest koncepcją „trójdzielnego kapitału" – przyrodniczego, materialnego (składają się na niego: infrastruktura i zasoby materialne) oraz społecznego (zaliczają się do niego kreatywność i kapitał społeczny). Wszystkie te „kapitały" stanowią warunek rozwoju przestrzeni. W tej koncepcji projektant-architekt stanowi część procesu społecznego (szerszego układu) i wchodzi w skład zespołu społeczno-biznesowego.

Projektowanie architektoniczne (także w odniesieniu do projektowania architektury wnętrz) powinno poszukiwać fundamentu w systemie wartości opartym na zasadach etyki środowiskowej; powinno również się kierować zasadą minimalizacji oddziaływania na środowisko oraz zasadą poszanowania zasobów ze szczególnym uwzględnieniem przestrzeni jako dobra ograniczonego, następnie – uwzględniać czasowo-przestrzenny charakter struktur przestrzennych i obejmować całość procesu ich powstawania, użytkowania, przekształcania i recyklizacji, zgodnie z kryterium cyklu życiowego, i wreszcie – dążyć do jak największej integracji społecznych, kulturowych, ekonomicznych, ekologicznych i przestrzennych aspektów problemów projektowych, umożliwiającej uzyskanie efektu synergicznego. Projektowanie architektoniczne, spełniające te warunki, nazwać można zrównoważonym projektowaniem architektonicznym (Baranowski 1998, s. 96).

Pierwszymi projektantami wnętrz były osoby, które, chcąc się schronić, myślały czysto funkcjonalnie o tym, jak zapewnić sobie schronienie przed kaprysami natury (zmiennością żywiołów i m.in. dzikimi zwierzętami).

Bardzo szybko jednak wartości funkcjonalne i użytkowe przestrzeni zaczęto łączyć z wartościami estetycznymi. Badacze do dziś się spierają, dlaczego człowiek zaczął zdobić przedmioty



Rys 3.
Przykład pierwszych prób tworzenia wnętrz
Krajobraz antropogeniczny – świątynia megalityczna na Macie
(Jan Sikora)

(dając początek myślenia estetycznego o przestrzeni). Wielce prawdopodobne jest, że u podstaw tego typu praktyk leżało zjawisko rytmu. Człowiek pierwotny wystukiwał regularne dźwięki za pomocą różnych przedmiotów, które pozostawiały trwały ślad na materiale. Widząc, że materię można w ten sposób „zdobić", zaczął sięgać do coraz to bardziej wymyślnych sposobów wzornictwa i rysunku. Już wówczas te działania i związane z nimi prymitywne narzędzia łączy w sobie aspekty zrównoważonego projektowania. Warto w tym miejscu zacytować współczesnego projektanta, „poetę plastiku", Karima Rashida: „Ołówek to najszybsze i najskuteczniejsze narzędzie ekspresji". U podstaw projektowania architektury wnętrz leżą właśnie przytoczone powyżej aspekty: reżim funkcjonalności, pierwotna potrzeba estetyzacji otoczenia oraz osobista ekspresja twórcy, podstawowym zaś narzędziem, którym powinien dobrze posługiwać się początkujący student architektury wnętrz, jest dobry ołówek – najlepiej ukazujący talent początkującego projektanta, a jednocześnie wymagający od niego nieustannej czujności i dyscypliny.

Drugim, ważnym aspektem przy omawianiu zagadnienia projektowania wnętrz jest charakter samego zawodu. Otóż jest on bliższy (w przeciwieństwie do technicznego charakteru zawodu architekta) naukom humanistycznym. Upraszczając, można się pokusić o następujące uogólnienie: budynki są dla przestrzeni, a wnętrza – dla ludzi. Można przyjąć, że to dość śmiałe stwierdzenie pokazuje w sposób wyraźny nie tylko różnicę między tymi dwiema profesjami, ale również charakter samego projektowania wnętrz. Patrząc na to zagadnienie z innej strony, podział ten można uznać za sztuczny, ponieważ w trakcie projektowania określonego obiektu bierze się pod uwagę jego wnętrze, a projektując wnętrze, tworzy się bryły i tworzy się „w bryłach". Kluczowe jednak pozostają wnioski z analizy dotyczącej tego, czym jest wnętrze i jak można je dobrze zaprojektować. I tak – podobnie jak z definicją sztuki, która jest płynna i ciągle się tworzy (pokazało to m.in. zjawisko *performance*) – projektowanie wnętrz jest działaniem kreatywnym, które za każdym razem uczy (i kształtuje) twórcę oraz ukazuje swoją zaskakującą stronę. Twórca-projektant pozostaje tym samym w ciągłym dialogu pomiędzy potrzebą zaspokojenia potrzeb funkcjonalnych miejsca oraz wzorcami estetycznymi inwestora a swoimi osobistymi aspiracjami, ambicjami i tęsknotami formalnymi. Z tego typu problemów i napięć związanych z przytoczonymi powyżej determinantami zrodziły się przestrzenie krajobrazów antropogenicznych (których częścią są wnętrza) – od pierwszych prymitywnych leśnych schronień, poprzez megalityczne świątynie, ulice Valetty na Malcie, a skończywszy na nieskończonej liście światowego dziedzictwa architektonicznego.

Projektowanie zrównoważone jest wynikiem dialogu i praktyk o charakterze deliberatywnym. Dobre projekty tworzą się poprzez ścieranie się różnych koncepcji, wymiany myśli i doświadczeń. Taka praktyka wymaga od projektanta pokory i uznania swojej niedoskonałości. Edukację adeptów architektury wnętrz należałoby rozpocząć od kształtowania kompetencji społecznych, w tym umiejętności współpracy, otwartości na sugestie i krytykę innych oraz współodpowiedzialności za zrealizowane dzieło. W tym kontekście warto zacytować słowa wybitnego szwajcarskiego architekta, Petera Zumthora, który w wywiadzie dla miesięcznika „Architektura & Biznes" (2006, nr 9) wypowiedział się w sposób następujący: „Nauczanie to dla mnie także poszukiwanie osobiste czynione wspólnie z innym" (…). Po finalnej krytyce projektów także wspólnie przygotowuje się zabawę, ze specjalnie wybraną przestrzenią, światłem, atmosferą. Również zabawę trzeba umieć zaprojektować. Zadaniem nauczyciela jest nauczanie, ale także uczestniczenie w życiu razem ze studentami. Architekt musi być zawsze uważny i czujny. Widzę, jak jest to ważne. To, czego uczymy, nie jest tylko teorią, ale także – a może głównie – sposobem życia".

Na umiejętność pracy zespołowej i deliberacyjny model tworzenia zwracają uwagę zapisy zawarte w Krajowych Ramach Kwalifikacji dla studentów architektury wnętrz. Na stronie Ministerstwa Nauki i Szkolnictwa Wyższego czytamy między innymi: „Absolwent powinien posiadać gruntowną wiedzę i umiejętności w zakresie świadomego i odpowiedzialnego

kształtowania najbliższego otoczenia człowieka. Absolwent powinien być przygotowany do zespołowej i indywidualnej pracy projektowej w zakresie architektury wnętrz oraz do organizowania działalności projektowej. Powinien posiadać umiejętności komunikowania się i aktywnego uczestniczenia w pracy zespołowej" (www.nauka.gov.pl). Z kolei w opisie treści i efektów kształcenia w zakresie projektowania architektury wnętrz możemy odnaleźć postulat integrowania w procesie projektowania wielu zagadnień z różnych dyscyplin i dziedzin wiedzy, a także wiązania zagadnień użytkowych, technicznych i estetycznych z uwarunkowaniami historycznymi, kulturowymi i społecznymi (por. Standardy kształcenia dla kierunku studiów: architektura wnętrz, załącznik nr 7). Zatem architekt wnętrz – w myśl twórców efektów kształcenia dla tego kierunku – to nie tylko projektant wyposażony w techniczne umiejętności sporządzania rysunku, zapisu komputerowego i prezentacji projektu, ale również humanista potrafiący formułować idee i czerpać z wiedzy interdyscyplinarnej, mającej swe źródło w takich naukach, jak psychologia, socjologia, historia czy kulturoznawstwo. Analizując powyższe wytyczne, nie trudno zauważyć, że pozostają one w zgodzie z ogólnymi ideami zrównoważonego projektowania. W sposób znaczący podkreślają i nakierowują one sposób myślenia studenta na widzenie problemów w sposób kontekstualny, z poszanowaniem semantycznego tła problemów (co stoi w opozycji co wcześniejszego paradygmatu antropocentrycznego cywilizacji industrialnej).

Konkluzja

Przesadą byłoby stwierdzenie, że wszyscy architekci wnętrz (zarówno nauczyciele jak i studenci) podążają z duchem projektowania zrównoważonego. Wielu z nich służy swym pracodawcom i deweloperom, którym idee te są obce, podstawowym zaś kryterium podczas projektowania i późniejszej inwestycji są wyłącznie względy ekonomiczne (minimalizacja kosztów i maksymalizacja zysków). Dlatego obok wielu pozytywnych zmian dokonujących się w ludzkiej mentalności i w zasadach kształcenia, zaobserwować można wciąż jeszcze wiele zjawisk negatywnych. Wynikają one nie tylko ze złych decyzji planistów, projektantów i decydentów, ale także ze złych przyzwyczajeń i nawyków znacznej części społeczeństwa odnoszących się do sposobów urządzania przestrzeni. Przedstawione powyżej zagadnienia to jedynie bardzo ogólny i wstępny zarys zadań, które mogą się składać na proces dydaktyczny na kierunku architektura wnętrz. Oczywiście istnieją zapewne tematy dużo bardziej ciekawe i takie, które w dużo większym stopniu ukierunkowują studenta na wrażliwość i umiejętność interdyscyplinarnego i wieloaspektowego ujmowania projektowanych przestrzeni.

Biorąc pod uwagę wszystkie dotychczasowe ustalenia, można się pokusić o sformułowanie kilkunastu zasadniczych warunków, które powinny być spełnione podczas projektowania zrównoważonego. W nauczaniu studentów należy zwracać zatem uwagę na to projektant powinien: **a)** liczyć się z trzema determinantami: systemami prawnymi (przepisy, ustawy, rozporządzenia), technologicznymi (rodzaj budulca i sposób produkcji) i przyrodniczymi (walory krajobrazu naturalnego); **b)** wspomagać rozwój jednego z trzech zasadniczych celów: celu gospodarczego, społecznego, ekologicznego i nie powinien dążyć do rozwoju jednego z celów kosztem pozostałych: **c)** uwzględniać trzy kluczowe kwestie: wartość środowiska naturalnego, wydłużenie horyzontu czasowego w planowaniu oraz równość odnoszącą się do podziałów społecznoekonomicznych; **d)** czynić nieustanną refleksję nad tym, jakie jest znaczenie danej przestrzeni zarówno dla rozwoju jednostki (jego osobowości), jak i społeczności lokalnej (tożsamości zbiorowej); **e)** uwzględnić trzy grupy docelowe: użytkowników – mieszkańców, polityków i urzędników reprezentujących lokalną administrację oraz przedstawicieli biznesu (menadżerów, handlowców). Projektant przy planowaniu powinien wziąć pod uwagę fakt, że pomiędzy powyższymi grupami bardzo często istnieją różnice interesów (a czasem konflikt interesów).

Oprócz cech projektanta bardzo ważnym są cechy samego projektu. Aby projekt spełniał kryteria zakładane przez ideę zrównoważonego rozwoju powinien uwzględniać następujące zasady: **a)** uspołecznienie – projekt powinien być efektem dialogu społecznego; **b)** kontekstualność – projektowanie powinno odbywać się ze świadomością krajobrazu kulturowego (kreowanie tożsamości miejsca); **c)** holizm – integrowanie aspektów przyrodniczych, kulturowych i artystycznych; **d)** edukacja – projekt może uczyć zachowań proekologicznych i prospołecznych oraz uwrażliwiać na wartości estetyczne i duchowe; **e)** funkcjonalność – w projekcie funkcje powinny być jasno określone tak, aby realizacja projektu nie zakłócała odbioru otoczenia; **f)** chroniczność – projekt powinien uwzględniać konsekwencje, jakie niesie za sobą jego wprowadzenie; **g)** środowisko lokalnych wytwórców – projekt powinien zakładać wykonanie docelowych obiektów przez lokalnych przedsiębiorców oraz wykonanie docelowych obiektów z lokalnych materiałów.

Literatura

Baranowski A.,1998, *Projektowanie zrównoważone w architekturze*, Gdańsk.

Bauman Z., 2006, *Płynna nowoczesność*, Kraków.

Dutkowski M., 1995, *Konflikty w gospodarowaniu dobrami środowiskowymi*. Rozprawy i monografie nr 215, Gdańsk.

Jałowiecki. B.,1991, *Człowiek i przestrzeń, w: Socjologia. Problemy podstawowe*, red. Z. Krawczyk, W. Morawski, Warszawa.

Kołodziejski J., 1997, *Strategia równoważenia rozwoju podstawą koncepcji polityki przestrzennego zagospodarowania kraju: Polska 2000 Plus*, w: *Polska przestrzeń a wyzwania XXI wieku*, Biuletyn KPZK PAN, z. 176, Warszawa.

Kuhn T., 1968, *Struktura rewolucji naukowej*, Warszawa.

Nesmith E.L., 2000, Architektura, Poznań.

Patoczka P., 2012, *Mała architektura we wnętrzach krajobrazu*, Kraków.

Pearce D., Markandya A., Barbier E., 1989, *Blueprint for a Green Economy*, Londyn.

Piotrowski Ch., 2008, *Professional Practice for Interior Designers*, New Jersey.

Sikora J.,2012, *Mała architektura stref plaż południowego Bałtyku jako element kształtujący krajobraz kulturowy*. Rozprawa doktorska, Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku.

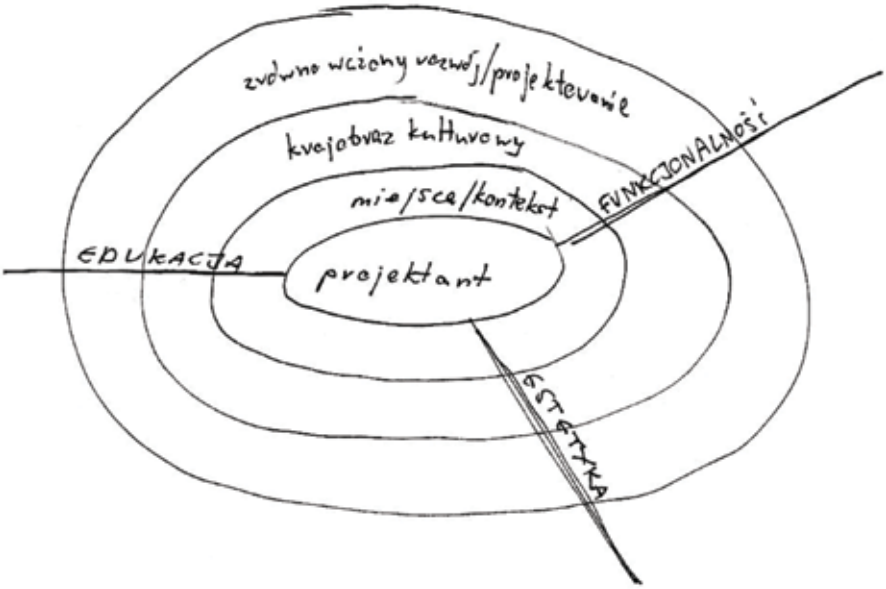
Stanners D., Bourdeau P., 1995, *Europe's Environment – the Dobris Assessment*, Copenhagen.

Stryjakiewicz T., 2010, *Krajobraz antropogeniczny, przestrzenie kreatywne a turystyka*, *„Krajobraz a turystyka. Prace Komisji Krajobrazu Kulturowego"*, nr 14.

Włodarczyk-Karzyńska D., 1996, *Morfologia wnętrz urbanistycznych zdefiniowanych przez zabudowę mieszkaniową*. Praca doktorska, maszynopis, Politechnika Gdańska, Wydział Architektury – Katedra Urbanistyki, Gdańsk.

Załęcki J., 2009, *Społeczne, prawne i instytucjonalne uwarunkowania odnowy miast*, w: Współczesne miasta.

Szkice socjologiczne, red. M. Dymnicka, A. Majer. Wyd. UŁ, Łódź.



Rys 4.
Schemat przedstawiający syntezę idei zrównoważonego rozwoju
(Jan Sikora)

Proces kształcenia wstępnego w zakresie architektury wnętrz na wydziale Architektury i Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku

Maciej Świtała, Marta Koniczuk
Pracownia Podstaw Architektury Wnętrz
Wydział Architektruy i Wzornictwa
Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

Aktualna struktura Zakładu Podstaw Projektowania jest wynikiem zmian zachodzących w programach nauczania związanych z przejściem na dwustopniowy system studiów. W odróżnieniu do stanu sprzed zmiany systemu studiów nastąpiło skrócenie i kondensacja treści nauczania, które studenci powinni opanować.

W systemie studiów jednolitych kurs wstępny trwał dwa lata (cztery semestry). Podstawowym założeniem pracy ze studentami, podczas kursu aktualnie trwającego pierwsze trzy semestry studiów licencjackich, jest rozwijanie wniesionej wrażliwości oraz kreatywności. Początkowo proponowane zadania odnoszą się do abstrakcyjnych kompozycji przestrzennych. Stopniowo treść zadań formułowana jest tak - aby stosunkowo szybko - opanować język związany z projektowaniem realnej przestrzeni architektonicznej. Zakres kształconych umiejętności warsztatowych odnosi się do posługiwania się skalą, opanowania zasad przygotowania dokumentacji i prezentacji projektu, makietowania. Ważne jest również poznanie problematyk związanych z ergonomią i funkcją, wynikających z relacji człowieka do przestrzeni. W obrębie metodologii projektowania, zadaniem pracowni jest także zmniejszenie różnic pomiędzy studentami ze względu na ich poziom świadomości sprzed podjęcia studiów. Chcemy, aby nasi studenci byli równi w sprawnym poruszaniu się w przestrzeni architektonicznej, ale każdy na swój własny indywidualny i niepowtarzalny sposób. Swoistą misją katedry jest wykształcenie studenta, który w chwili ukończenia kursu zdolny jest w zakresie opanowanych umiejętności i zasobu wiedzy przystąpić do rozwiązywania bardziej zaawansowanych zadań w kolejnych pracowniach. Zadaniem pracowni jest także wyrównywanie w zakresie metodologii różnic pomiędzy studentami o różnych poziomach przygotowania do studiów.

Struktura Zakładu Podstaw Projektowania Architektury Wnętrz w roku akademickim 2014/2015

W proces kształcenia wstępnego zaangażowane są następujące przedmioty (zaznaczone ciemniejszym odcieniem tła) podlegające koordynacji w ramach zakładu Podstaw Projektowania Architektury Wnętrz:

		poniedziałek	wtorek	środa	czwartek	piątek
semestr 1	08.00-09.00	**Lektorat - jęz. Angielski** [sale. A-132, A-137, 333, 304,124,128 Wielka Zbrojownia, - Dom Angielski, 12,13 - Mała zbrojownia]		**Historia Sztuki i Kultury** Starożytnej : dr Ł. Guzek Średniowiecznej : dr R. Nieczyporowski [Audytorium]	**Materiałoznawstwo** dr I. Dzierżko - Bukal [103-104]	
	09.00-10.00					
	10.00-11.00	**Kompozycja** dr K.Krakowiak [304-305]	**Rzeźba** dr hab. M. Branicka [321]	**Geometria Wykreślna i Perspektywa** mgr inż. B. Oświecimski [Audytorium]	**Budownictwo Ogólne** dr I. Dzierżko - Bukal [102]	**Rysunek** (grupa 1) dr M. Harmoza [03,04] **Rysunek proj.** (grupa 2) mgr inż. B. Oświecimski [128]
	11.00-12.00					
	12.00-13.00				**Wiedza o Kolorze** dr S. Lipnicki [205]	**Rysunek** (grupa 2) dr M. Harmoza [03,04] **Rysunek proj.** (grupa 1) mgr inż. B. Oświecimski [128]
	13.00-14.00					
	14.00-15.00					
	15.00-16.00		**Podstawy Proj. Architektury** dr hab. M.Świtała mgr M.Koniczuk [304-305]	**Ergonomia** mgr inż. W. Charkin [103-104]	**Podstawy Urbanistyki** mgr A. Gałędzinewska [103-104]	
	16.00-17.00					
	17.00-18.00					
	18.00-19.00					
	19.00-20.00			**wykłady suplementarne** [Audytorium]	**Mat. i Sprzęt Wyp. Wnętrz** [Audytorium]	
semestr 2	08.00-09.00	**Historia Architektury** [207-208] dr K. Zimna-Kawecka	**Lektorat - jęz. Angielski** [sale. A-132, A-137, 333, 304,124,128 Wielka Zbrojownia, - Dom Angielski, 12,13 - Mała zbrojownia]			**Oświetlenie** mgr inż. D. Słupczyński [304-305]
	09.00-10.00					
	10.00-11.00		**Podstawy Proj. Architektury** dr hab. M.Świtała mgr M.Koniczuk [304-305]	**CAD - AutoCAD** dr K. Ludka [120]	**Makietowanie i Modelowanie** dr T. Zmyślony [304-305]	**Fotografia** mgr D. Dyr [306 / 120]
	11.00-12.00					
	12.00-13.00	**Historia Wzornictwa Historia Malarstwa Historia Rzeźby Historia Grafiki** [jeden przedm. do wyboru]		**Budownictwo Ogólne** dr I. Dzierżko - Bukal [304-305]	**Struktury Przestrzenne** (grupa 2) dr K. Ludka [304-305]	
	13.00-14.00					
	14.00-15.00				**Struktury Przestrzenne** (grupa 1) dr K. Ludka [304-305]	
	15.00-16.00			**Projektowanie Arch.-Urbanistyczne** mgr A. Gałędzinewska [124]		
	16.00-17.00					
	17.00-18.00					
	18.00-19.00	**WF** [zajęcia do wyboru z dostępnej oferty]	**Techniki Prezentacji** mgr P. Czarzasty [120]			**Komp. Wspom. Projekt. - 3DStudioMAX** mgr R. Czerniejewski [120]
	19.00-20.00			**wykłady suplementarne** [Audytorium]	**Mat. i Sprzęt Wyp. Wnętrz** [Audytorium]	
semestr 3	08.00-09.00	**Lektorat - jęz. Angielski** [sale. A-132, A-137, 333, 304,124,128 Wielka Zbrojownia, - Dom Angielski, 12,13 - Mała zbrojownia]		**Historia Sztuki i Kultury** Nowożytnej: dr B. Łakomska Nowoczesnej: dr Ł. Guzek [Audytorium]	**Podstawy Konstrukcji** dr M. Kurpińska [304-305]	
	09.00-10.00					
	10.00-11.00	**Kompozycja** dr A. Wejkowska -Lipska [304-305]	**Rzeźba** dr hab. M. Branicka [321]	**Geometria Wykreślna i Perspektywa** mgr inż. B. Oświecimski [Audytorium]	**Budownictwo Ogólne** dr I. Dzierżko - Bukal [Audytorium]	**Rysunek proj.** mgr inż. B. Oświecimski [128]
	11.00-12.00					
	12.00-13.00				**Wiedza o Kolorze** dr S. Lipnicki [P1]	**Rysunek** dr M. Harmoza [parter]
	13.00-14.00					
	14.00-15.00					
	15.00-16.00		**Podstawy Proj. Architektury** dr hab. M.Świtała mgr M.Koniczuk [304-305]	**Ergonomia** mgr inż. W. Charkin [103]	**Podstawy Urbanistyki** mgr A. Gałędzinewska [103]	
	16.00-17.00					
	17.00-18.00					
	18.00-19.00					
	19.00-20.00	**Mat. i Sprzęt Wyp. Wnętrz** [Audytorium]		**wykłady suplementarne** [Audytorium]		

Jak widać w przedstawionym planie zajęć na pierwszych dwóch semestrach przeważają przedmioty ogólnoplastyczne, towarzyszące podstawom projektowania architektury. Różnica wynikająca ze zmiany systemu studiów to 180 godzin obecnie w stosunku do 480 godzin w systemie studiów jednolitych. Aktualnie zajęcia odbywają się raz w tygodniu. W trakcie studiów jednolitych odbywały się dwa razy w tygodniu. Konsekwencją takiego stanu rzeczy jest pragmatyzacja zadań i znaczne ograniczenie treści, które dotykały abstrakcyjnej strony projektowania. Aktualny program Pracowni podstaw realizowany jest od kilku lat i można w nim wyznaczyć typy zadań, które w różnych wariantach powtarzają się, tworząc ciąg doświadczeń pozwalający realizować zakreślone we wstępie cele.

Semestr I

Naukę w semestrze zimowym na przedmiocie podstawy projektowania architektury rozpoczyna zadanie, które łączy w sobie elementy nauki rysunku technicznego, rozwijania wyobraźni przestrzennej i dostrzegania zmienności przestrzeni architektonicznej przede wszystkim pod wpływem zmian oświetlenia. Są to najczęściej analizy reprodukowanych lub samodzielnie inwentaryzowanych wnętrz. Studenci dokonują analizy obrazu w celu sporządzenia płaskiego planu wybranej przestrzeni, a następnie muszą w sposób rysunkowy lub makietowy dokonać zmian oświetlenia, faktur, walorów tak, aby uzyskać inny od zastanego charakter i nastrój wybranego wnętrza. Od kilku lat staramy się, aby to pierwsze zadanie wiązało się z wycieczką inwentaryzacyjną. Aby studenci mogli zetknąć się z praktyczną stroną pomiarów, a jednocześnie odczuli kontekst miejsca i usytuowanie danego obiektu w pejzażu. Nie bez znaczenia jest też strona integracyjna takich wyjazdów, tym bardziej, że kolejne zadanie często jest realizowane w zespołach.

Zadania te można scharakteryzować jako oderwane od materialnego wymiaru projektowania architektury, próby zbudowania przestrzeni do odczuwania nastrojów. Studenci posługując się proporcjami przestrzeni, światłem i kolorem muszą uzyskać charakterystykę klimatu dedykowanych temu wnętrzu działań lub wyrazić jakąś abstrakcyjną ideę. Zadanie to jest już opracowywane w skali, której odczuwanie pomaga uzyskać praca na makietach, które są fotografowane w celu uzyskania obrazów wnętrza. Obowiązkowy jest też zapis w postaci rzutów i przekrojów.

Obowiązkowym zadaniem na pierwszym semestrze jest też zadanie konstrukcyjne. Są to najczęściej proste ustroje w postaci belek wolnopodpartych słupów itp. przenoszące jakiś wskazane obciążenie. Studenci wyposażeni tylko w niezbędną wiedzę teoretyczną, muszą w makietowym modelu doświadczyć materiałowej próby odpowiedzi na problemy znalezione w zadaniu.

W zależności od wygospodarowanego w semestrze czasu staramy się realizować dodatkowe zadania z zakresu uwrażliwiania studentów na elementy budujące przestrzeń architektoniczną oraz wskazywać metody podejścia do projektowania wykorzystujące podstawowe zagadnienia kompozycji plastycznych takich jak rytm, kontrast, perspektywę. W większości są to zadania makietowe w których podstawową formą zapisu jest fotografia i rysunek odręczny.

Semestr II

W odróżnieniu od semestru pierwszego w którym studenci realizują większą ilość krótkich zadań, w semestrze drugim pracują przy jednym dużym temacie, który zawiera w sobie szereg problemów projektowych, takich jak komunikacja pozioma i pionowa, struktura architektoniczna i budowlana, kontekst otoczenia projektowanej budowli, projektowanie podstawowych funkcji bytowych. Najczęściej zadanie to jest kontynuacją zadań związanych z obiektem inwentaryzowanym w pierwszym semestrze. Najczęściej proponowanym sposobem użytkowania tych budowli jest funkcja wystawiennicza.

Celem tego trudnego dla studentów pierwszego roku zadania jest przede wszystkim wskazanie na relacje między strukturą budowli, a przestrzenią wnętrza. Jednym z wariantów tego zdania jest umiejscowienie projektowanych przestrzeni pod powierzchnią gruntu, co stwarza sytuację zbliżoną do scenograficznego pudła scenicznego. Jednocześnie jest to doskonały pretekst do opracowania schodów, pochylni i dźwigów. Tego typu zdania służą też doskonaleniu zapisu projektowego, oprócz strony obrazowej studenci w miarę swoich umiejętności sporządzają dokumentację w postaci rzutów i przekrojów. Zadania te z powodzeniem udaje się prezentować na wystawach, jakie udało nam się zorganizować w Osieku 2012, Prabutach 2011, 2014.

Semestr III

Ostatni semestr nauki na podstawach projektowania architektury, poświęcony jest na projektowanie związane z szeroko pojętym zamieszkiwaniem. Studenci posiadają już wiedzę z wykładów z ergonomii oraz podstawy warsztatowe, które pozwalają na opracowanie kompletnej przestrzeni dla kilku osób. Tematami tych projektów są małe formy zamieszkiwania w postaci przyczep kempingowych, domków letniskowych, hausboatów. Te niewielkie zadane przestrzenie wymuszają badanie ergonomii codziennych czynności i projektowania w sytuacji deficytu miejsca. Studenci doskonalą umiejętności z poprzednich semestrów, odpowiadają na kontekst miejsca, poznają implikacje między projektowanym wnętrzem, a kształtem zewnętrznym budowli. Na semestrze trzecim staramy się synchronizować równoległe przedmioty między sobą, szczególnie dotyczy to wprowadzanych przedmiotów projektowania komputerowego oraz struktur przestrzennych i modelowania.

Komputery na podstawach

„Jeżeli jednak realizm i wirtuozeria graficznego przedstawienia architektury stają się zbyt wielkie, jeśli przedstawienie takie nie zawiera żadnych „otwartych miejsc", by zrodziło się zaciekawienie dla rzeczywistości ukazanego obiektu, wtedy samo przedstawienie staje się przedmiotem pożądania. Pragnienie ujrzenia rzeczywistego obiektu gaśnie. Niewiele albo zgoła nic nie kieruje nas do tego, co w zamyśle jest realne, co leży poza granicami przedstawienia. Przedstawienie nie zawiera już obietnic."1[1]

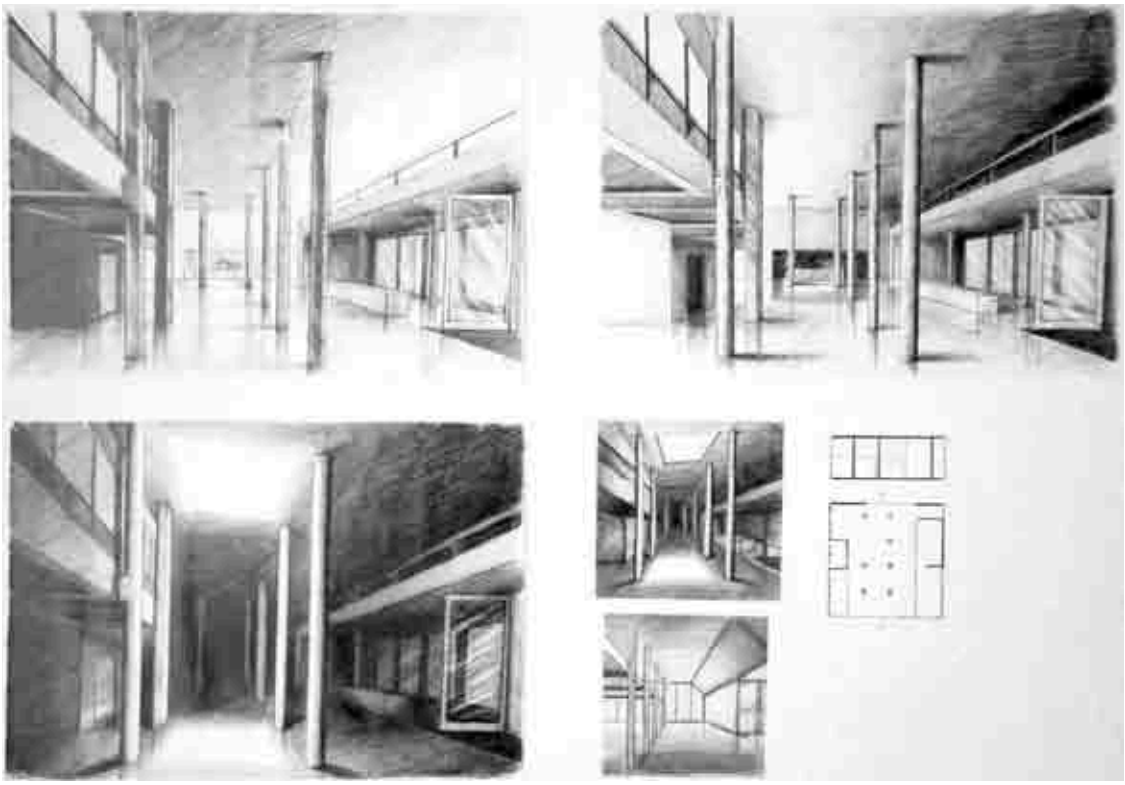
Elementy projektowania komputerowego rozpoczynamy od trzeciego semestru. Do tego czasu zniechęcamy studentów do posługiwania się tym narzędziem. Zachęcamy studentów do posługiwania się tradycyjnym zapisem rysunkowym.

W trosce o jakość wypowiedzi językiem artystycznym wprowadziliśmy obowiązkowe szkicowniki domowe umożliwiające ćwiczenie wielorakich technik rysunku. Pozwala to uzupełnić okrojony kurs rysunku w ramach zajęć programowych. Oczywiście studenci wnoszą pewne umiejętności posługiwania się programami komputerowymi. Pozwalamy je stosować w edycji graficznej plansz i rysunków. Preferowaną formą wizualizowania projektów jest fotografowanie makiet oraz próby stworzenia odręcznych rysunków perspektywicznych. Głównym powodem dla którego komputer nie znajduje zastosowania w kursie projektowania wstępnego jest słaby poziom posługiwania się tym narzędziem, co skutkuje samoograniczaniem się studentów w definiowaniu pomysłów. Konsekwentnie zajęcia wspomagania komputerowego w semestrze trzecim rozpoczynamy od przetwarzania wcześniej opracowanych projektów lub znajdujemy praktyczne zastosowanie dla form lub struktur wykreowanych w przestrzeni abstrakcyjnej.

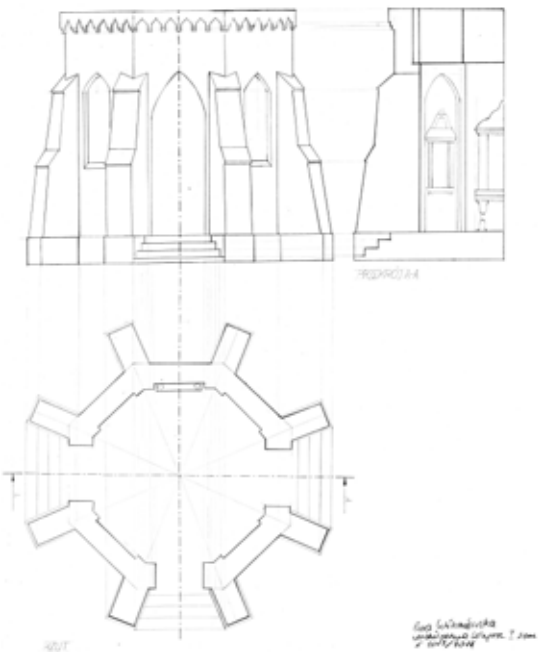
1 Zumthor P., *Myślenie architekturą*, Karakter, Kraków 2010

Przedmioty uzupełniające

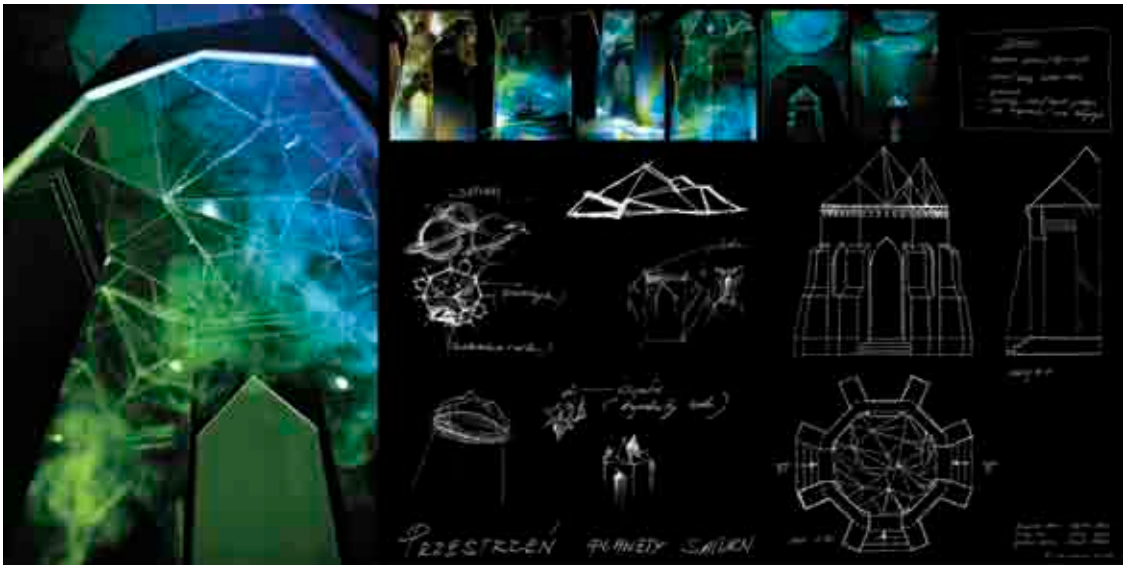
Ponieważ kurs podstaw projektowania architektury w nowym dwustopniowym systemie studiów bardzo szybko dotyka materialnej strony projektowania, bardzo ważne zadanie spoczywa na pozostałych przedmiotach, takich jak kompozycja, rzeźba, struktury i modelowanie. Zagadnienia kreacji plastycznej, kompozycji materiałowej oraz kreacji trójwymiarowej w wymiarze abstrakcyjnym są realizowane właśnie na tych autonomicznych przedmiotach. Dzięki temu mimo przyspieszenia cyklu dydaktycznego udaje się stosunkowo długo utrzymywać studentów w świecie kreacji plastycznej nie obarczonej ciężarem materialności.



Semestr 1
Analiza wybranej przestrzeni architektonicznej na podstawie reprodukcji | Aleksandra Czajka | 2012

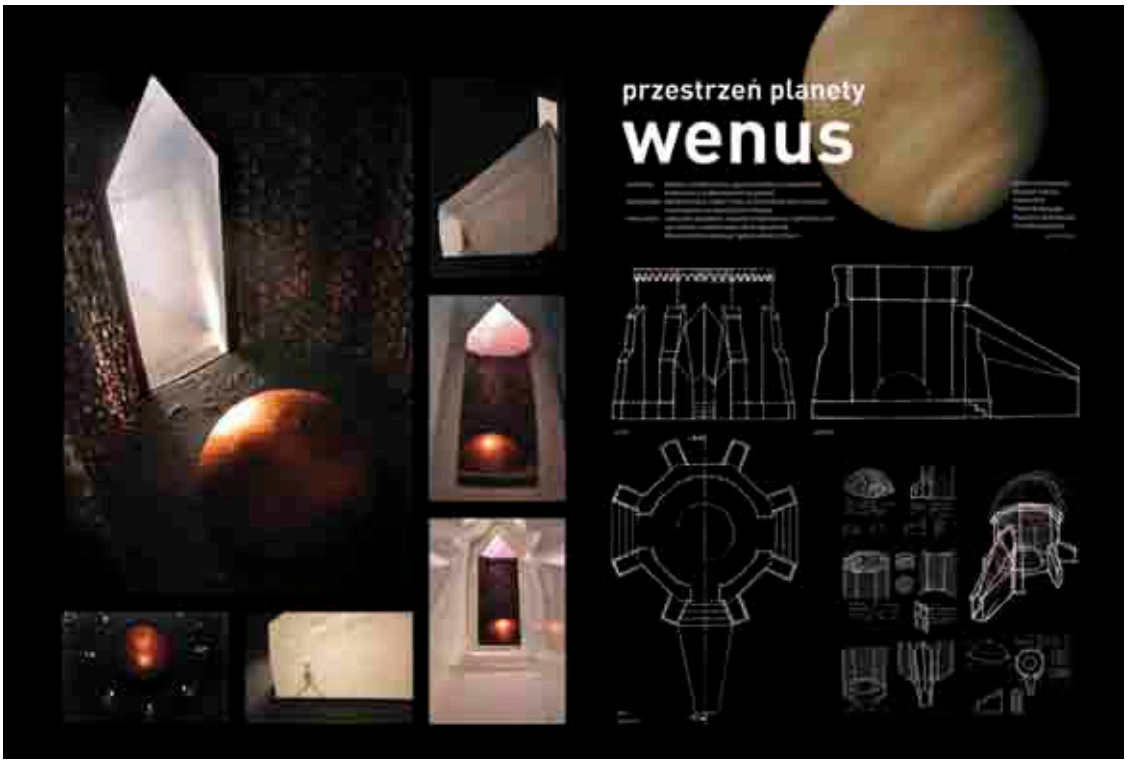


Semestr 1
Studenci na wycieczce inwentaryzacyjnej w Prabutach | 2013
Dokumentacja rysunkowa wykonana na podstawie inwentaryzacji wykonanej w terenie | Ewa Wiszniewska, Sara Frąckiewicz | 2013

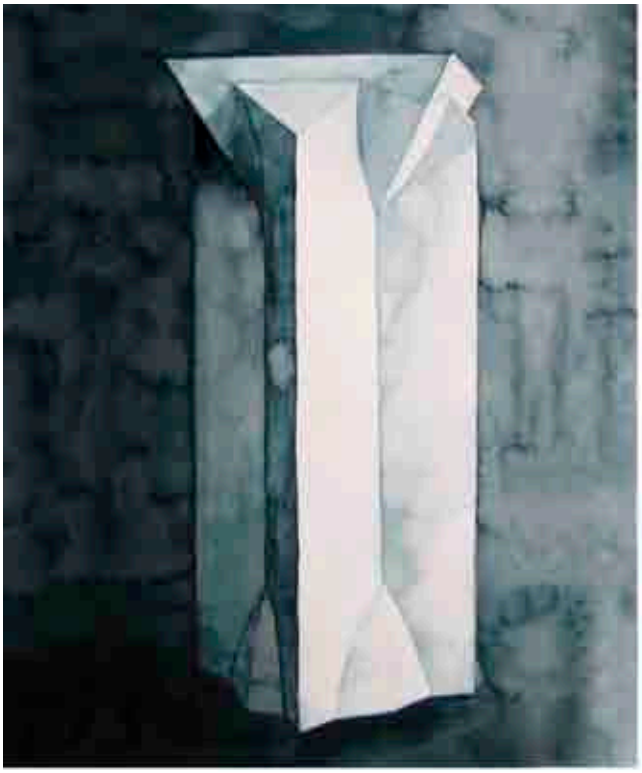


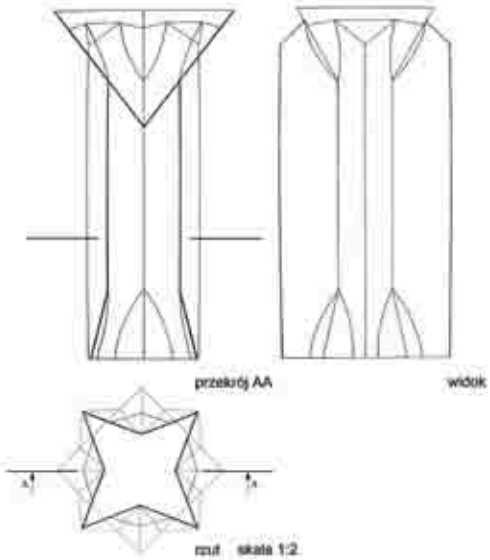
Semestr 1 | Studenci w trakcie prac na makietach

Semestr 1
Przestrzeń planety Wenus |
Hanna Brzozowska, Chudy Anna, Karolina Grotowska, Ksenia Polyakova, Natalia Stanicka, Weronika Widelska | 2013

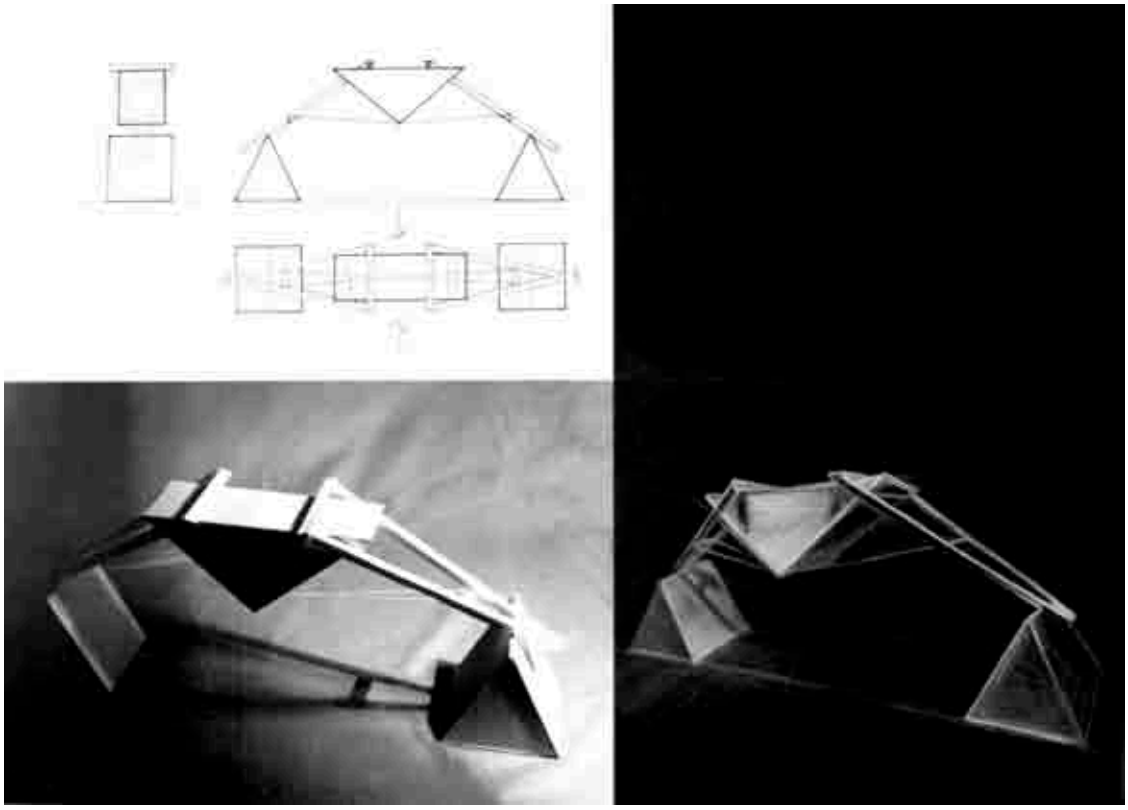


Semestr 1
Przestrzeń dla muzy | Ewelina Gryc, Magdalena Mehrwald | 2012
Przestrzeń planety Wenus |
Beata Czurakowska, Barbara Kalwig, Adam Król, Paweł Retkowski, Zuzanna Stefanowicz, Ewa Wiszniewska | 2013

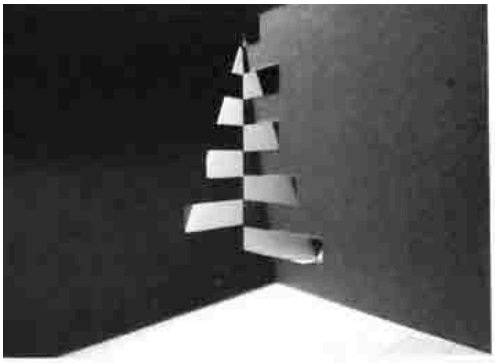


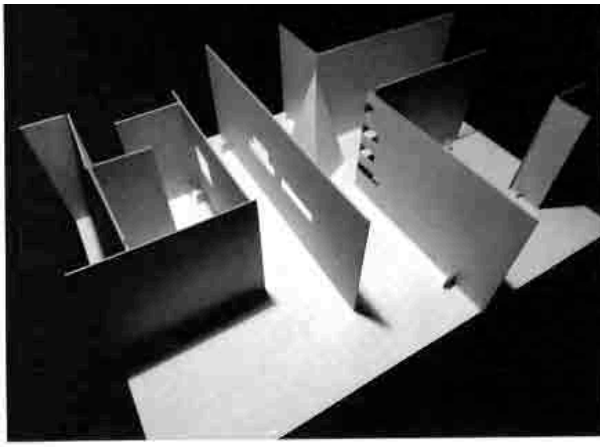


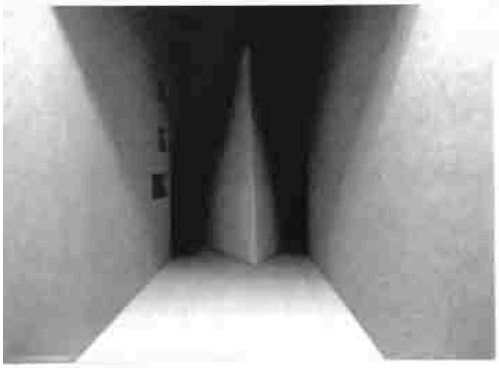
Semestr 1
Zadanie konstrukcyjne | Ewelina Gryc | 2012

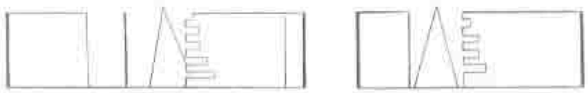


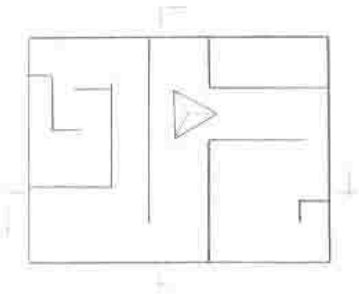
Semestr 1
Zadanie konstrukcyjne

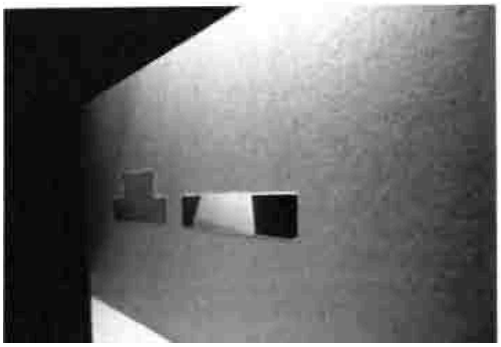




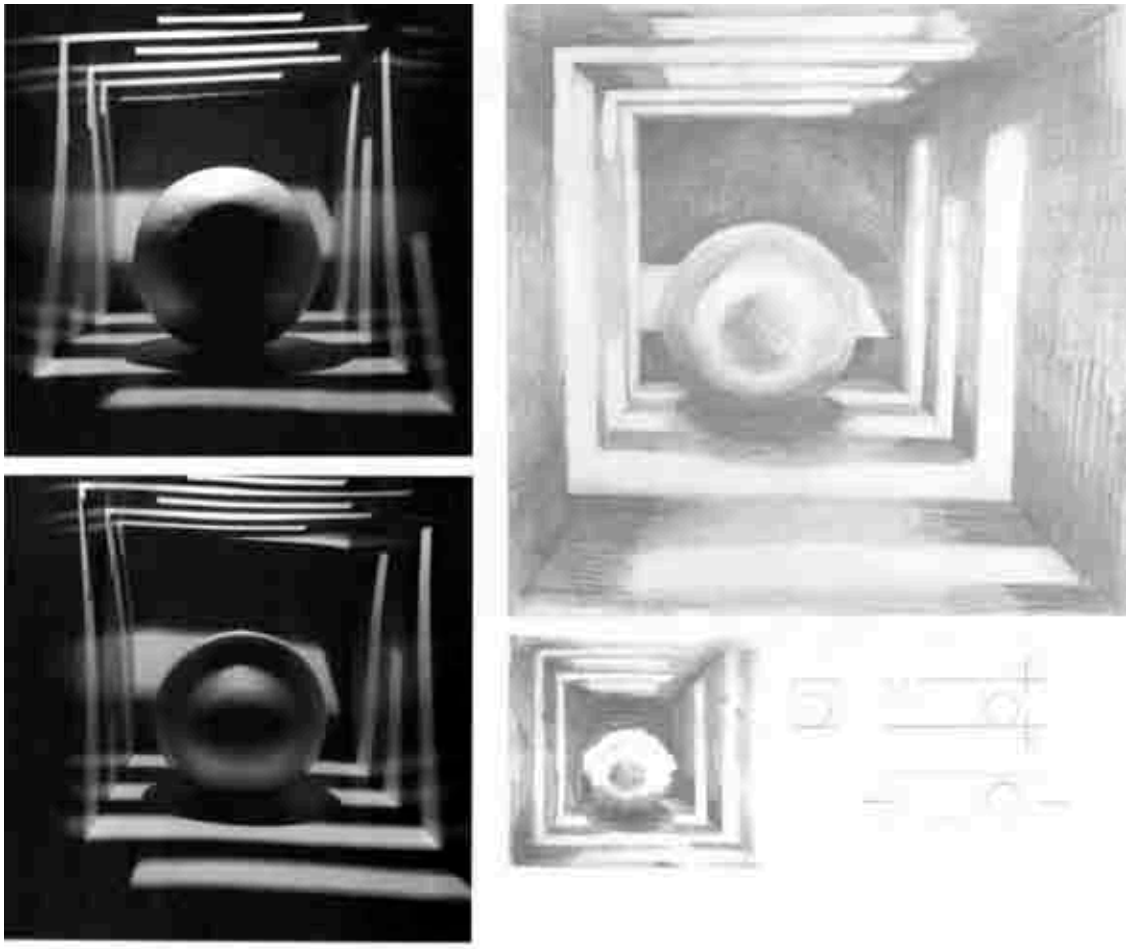




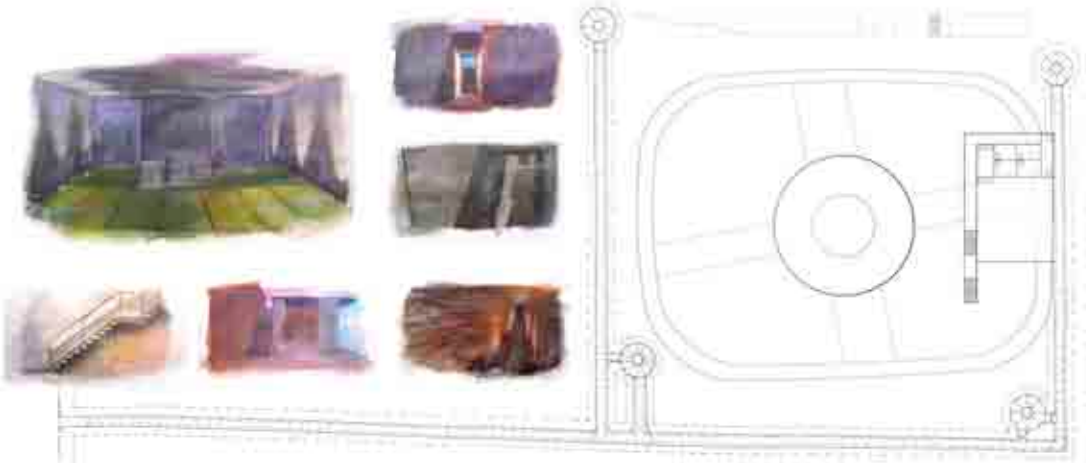




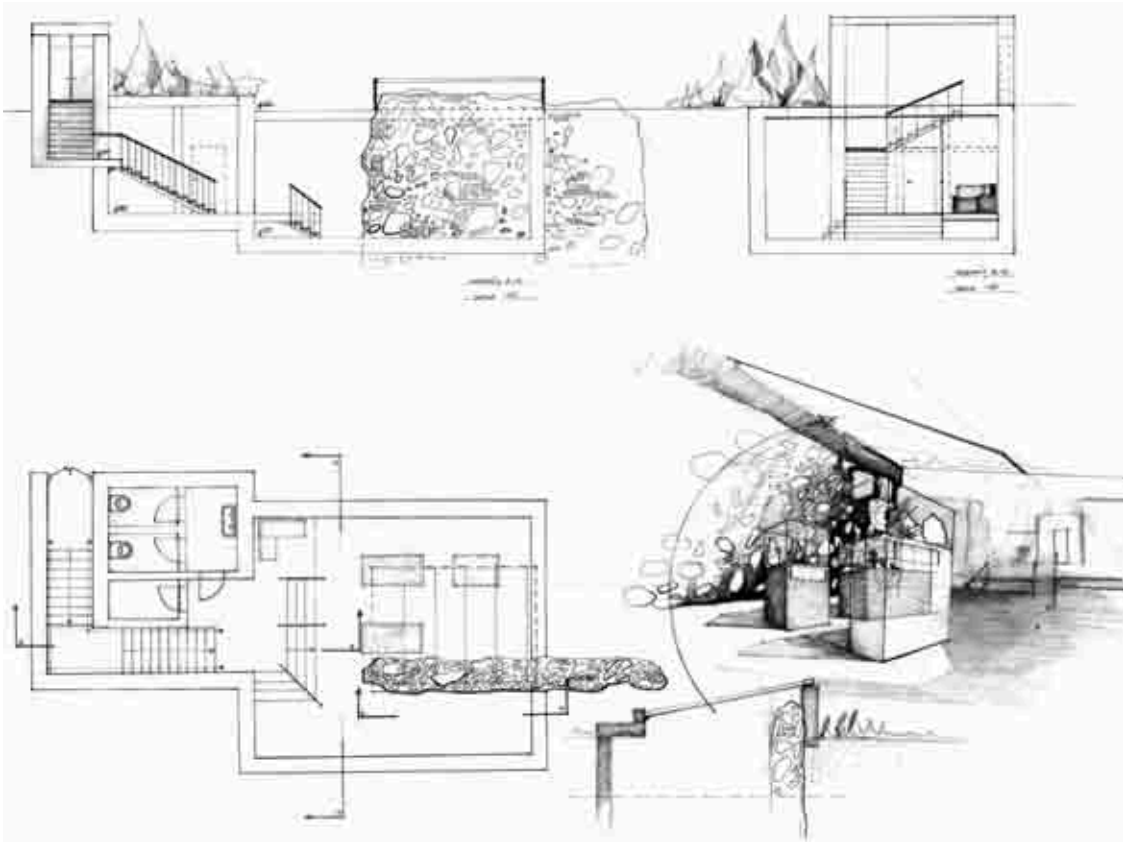
Semestr 1
Kompozycja, przestrzeń architektoniczna | Ewelina Gryc | 2012

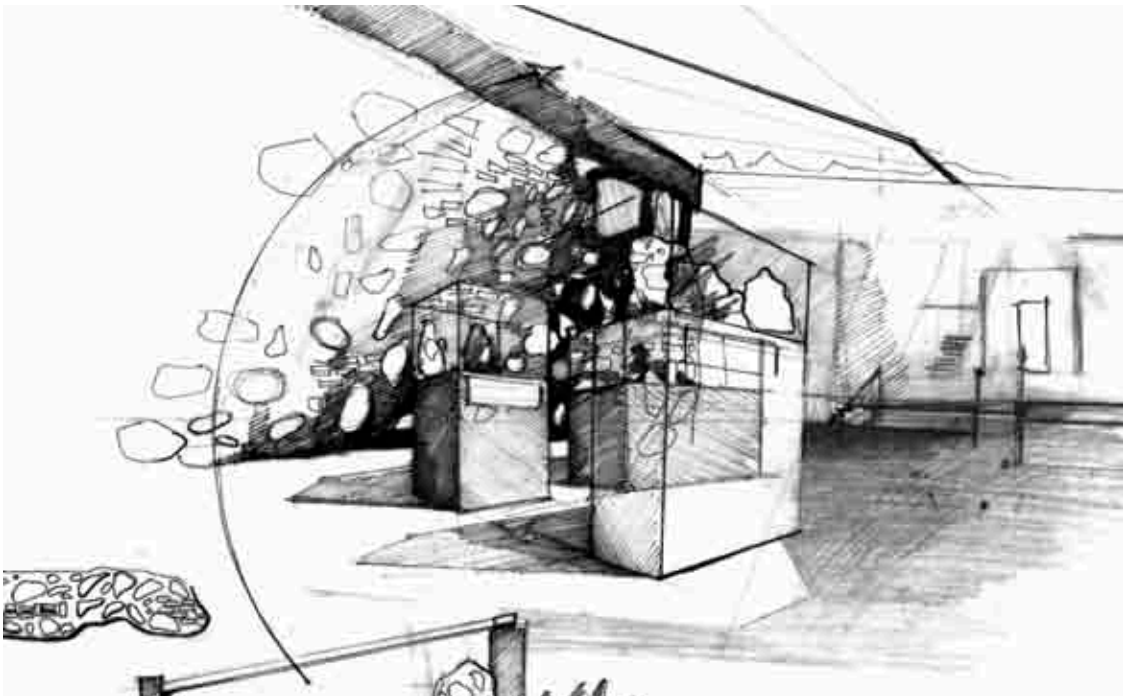


Semestr 1
Kompozycja, przestrzeń dla kuli | Ewelina Gryc | 2012

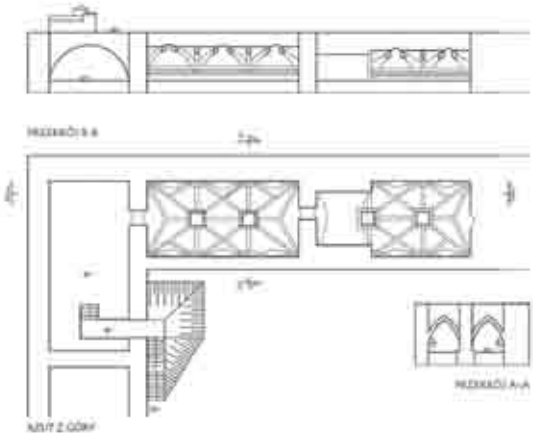


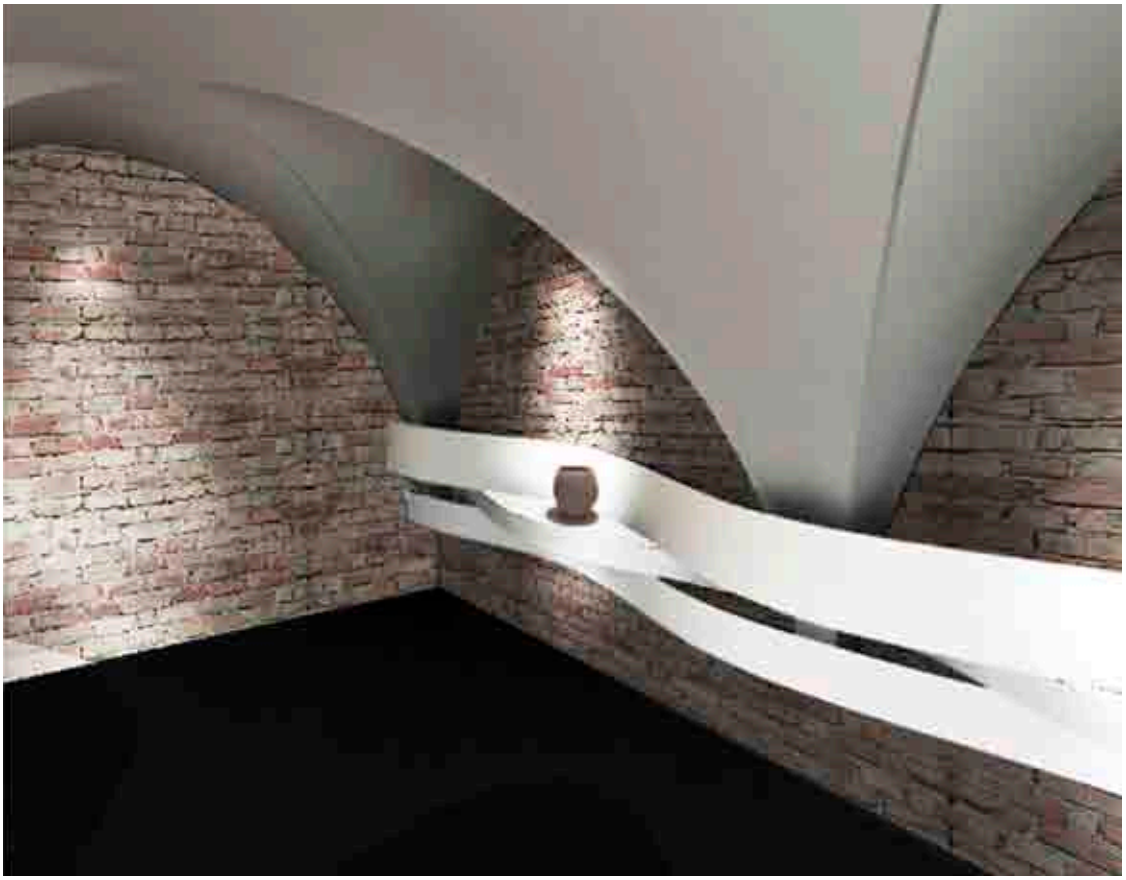
Semestr 2
Akwedukt w Prabutach – Ścieżka dydaktyczna | Adam Kawczyński | 2011



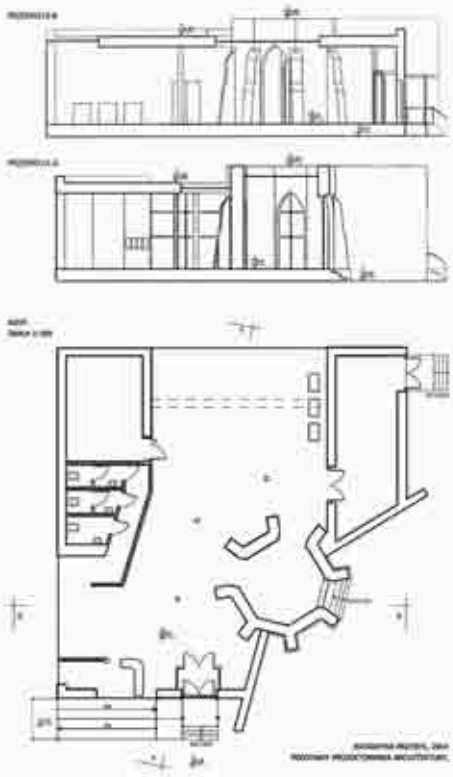


Semestr 2
Ścieżka dydaktyczna w ruinach zamku w Osieku | Anna Maria Lubińska | 2012

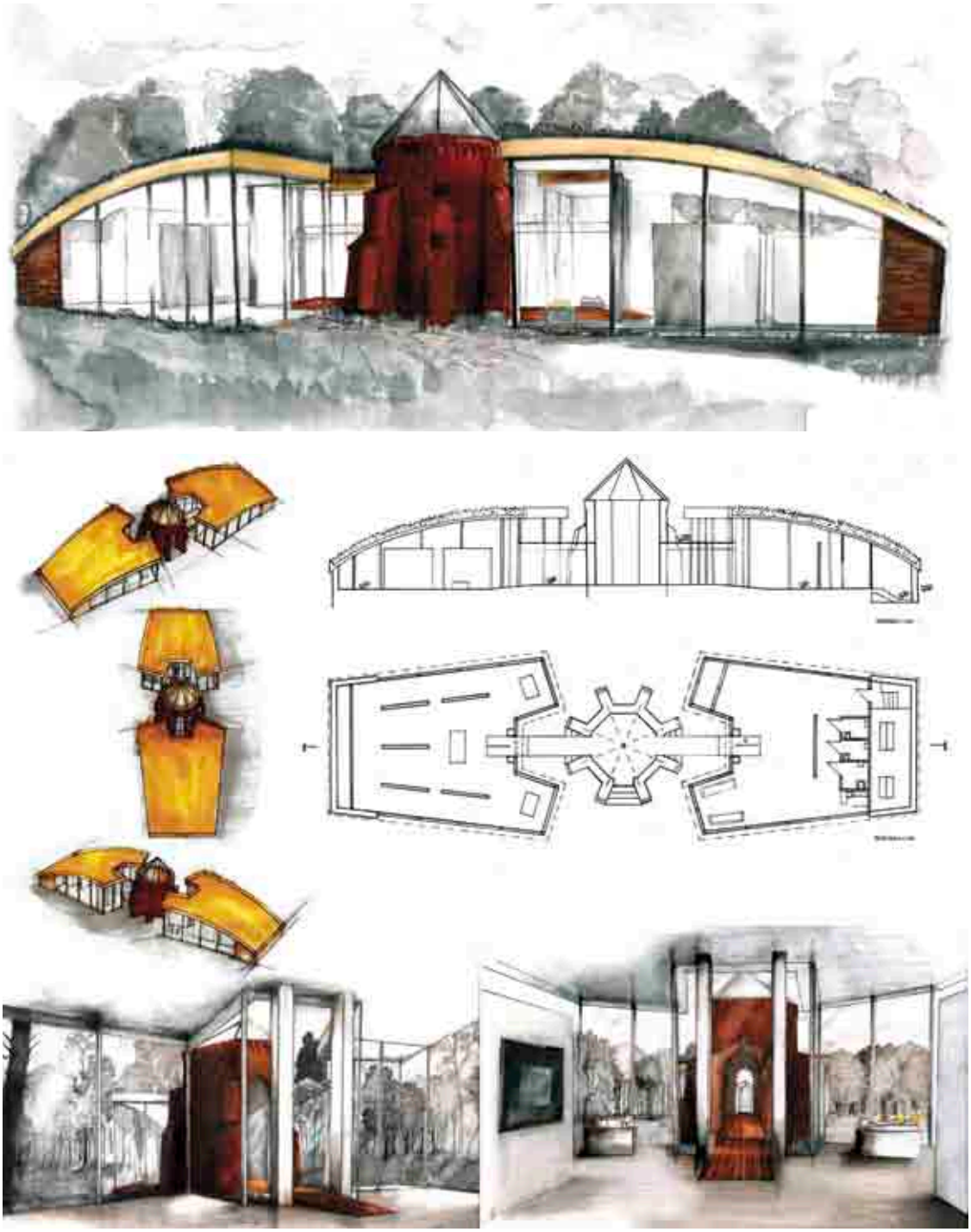




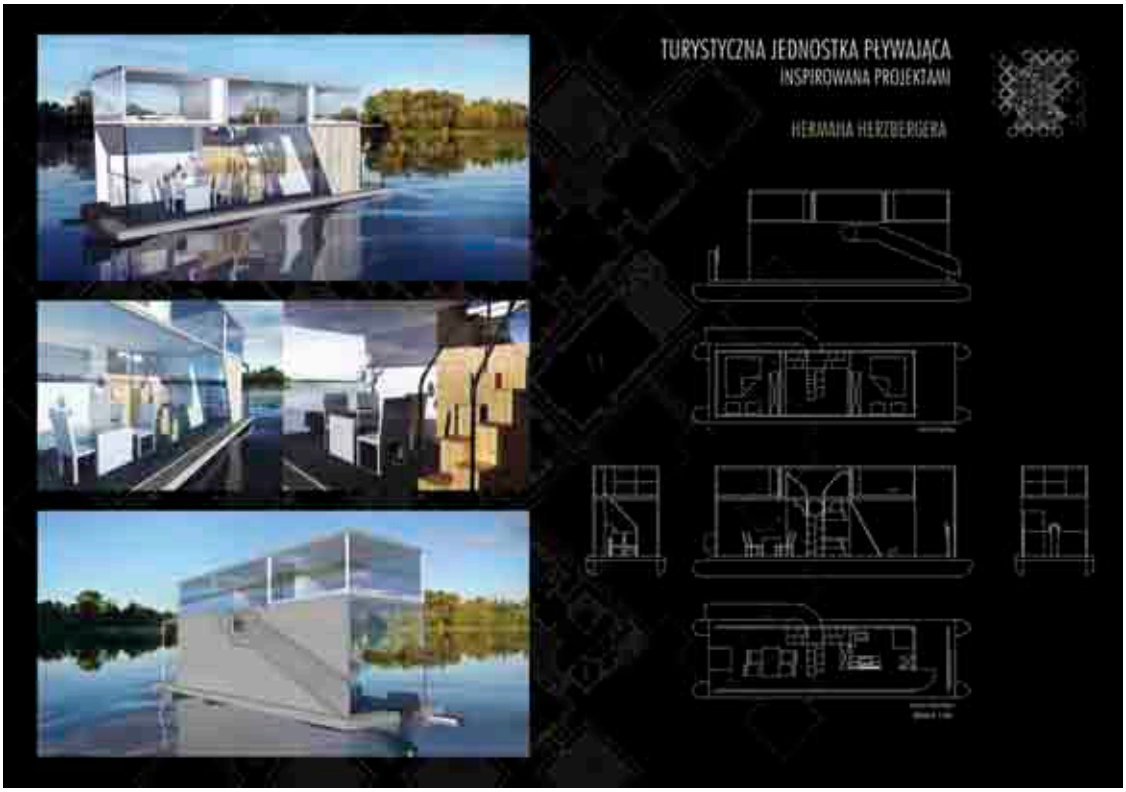
Semestr 2
Zamek Prabutach – adaptacja piwnic | Beata Majkowska | 2011



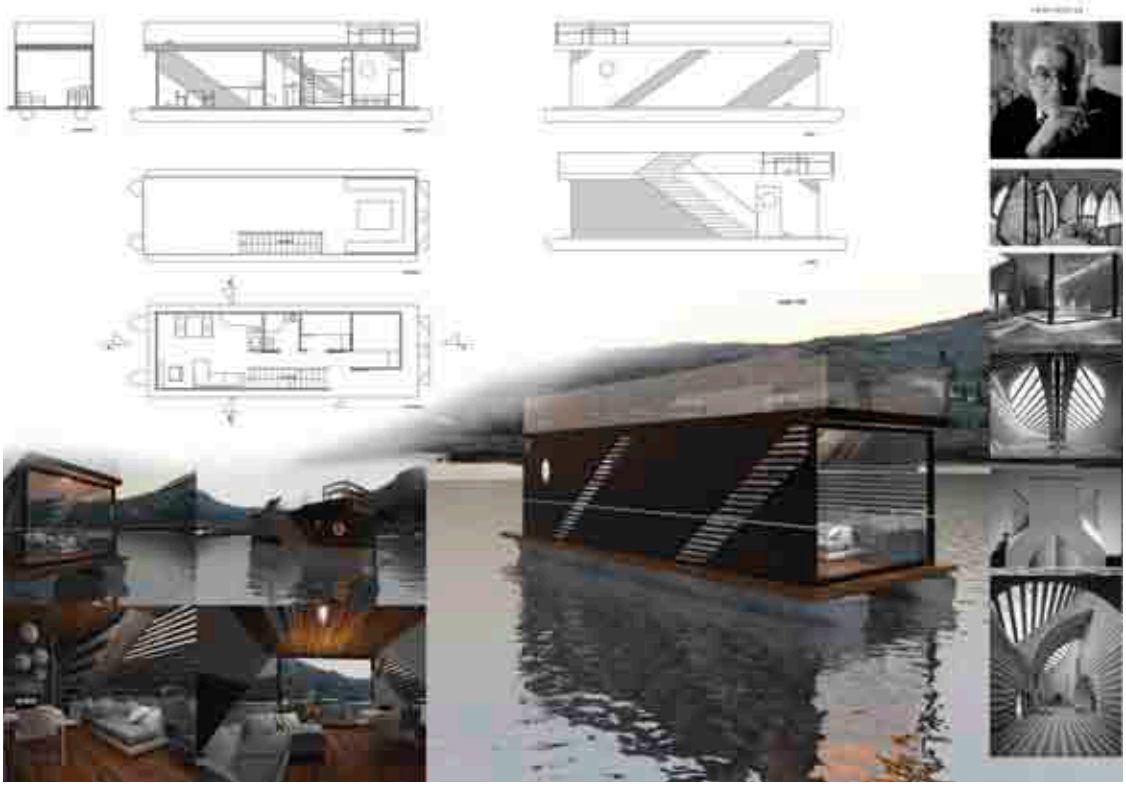
Semestr 2
Parkowy Pawilon wystawowy w Prabutach | Katarzyna Przybył | 2014



Semestr 2
Parkowy Pawilon wystawowy w Prabutach | Zuzanna Kubicz | 2014

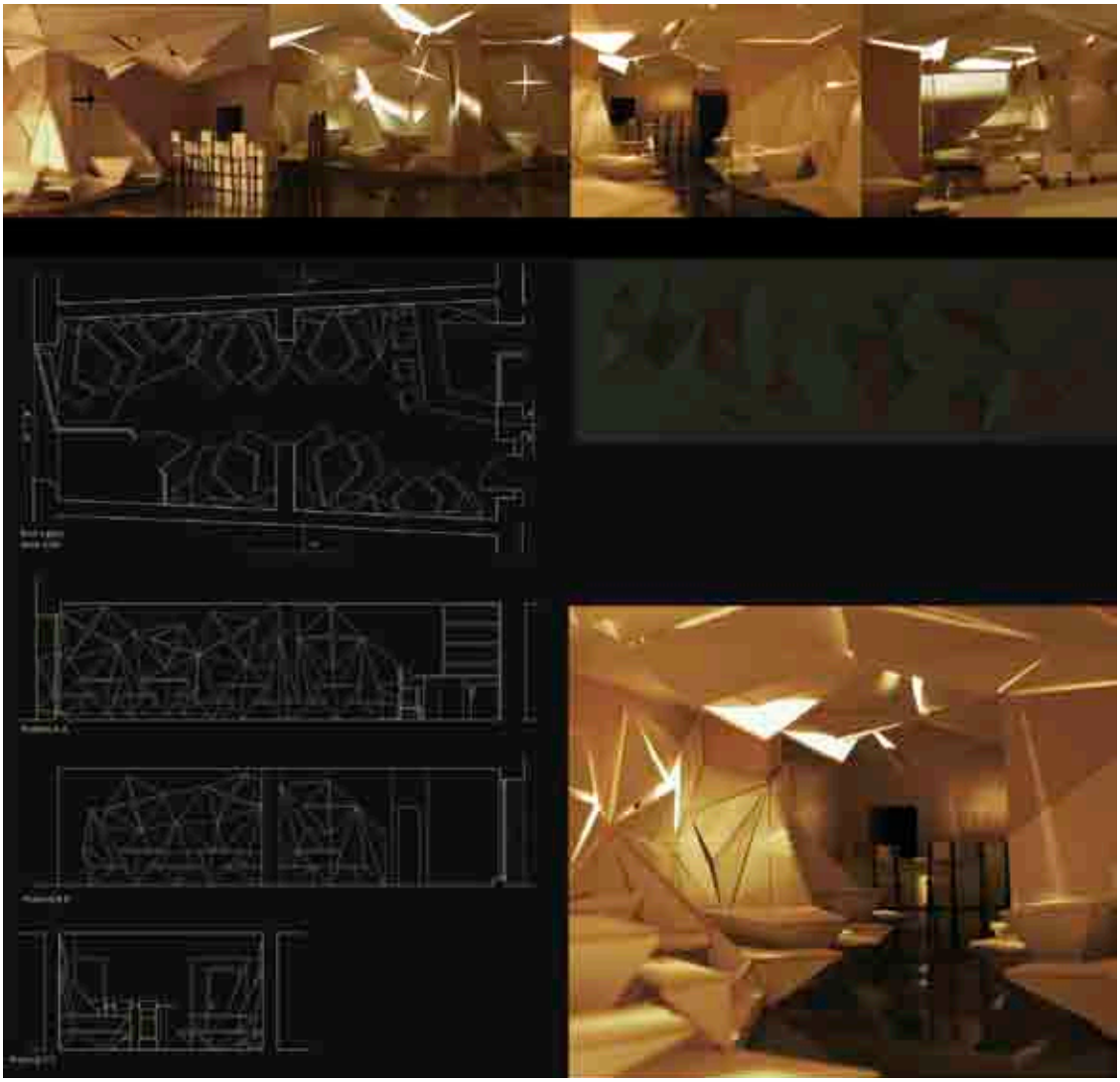


Semestr 3
Turystyczna jednostka pływająca inspirowana projektami Hermana Herzbergera | Magdalena Karpińska, Joanna Maciejewska | 2014



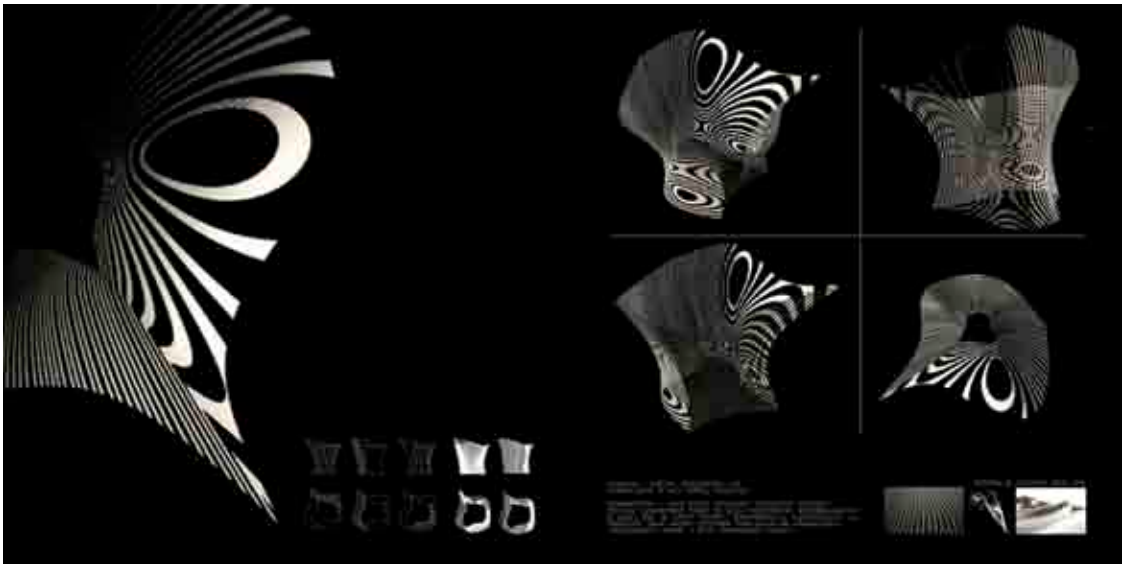
Semestr 3
Turystyczna jednostka pływająca inspirowana projektami Mario Botty | Ewelina Gryc, Ewa Klimkiewicz | 2014

Semestr 3
Przyczepa dla Zahy Hadid | Natalia Klimza, Monika Szumińska | 2013

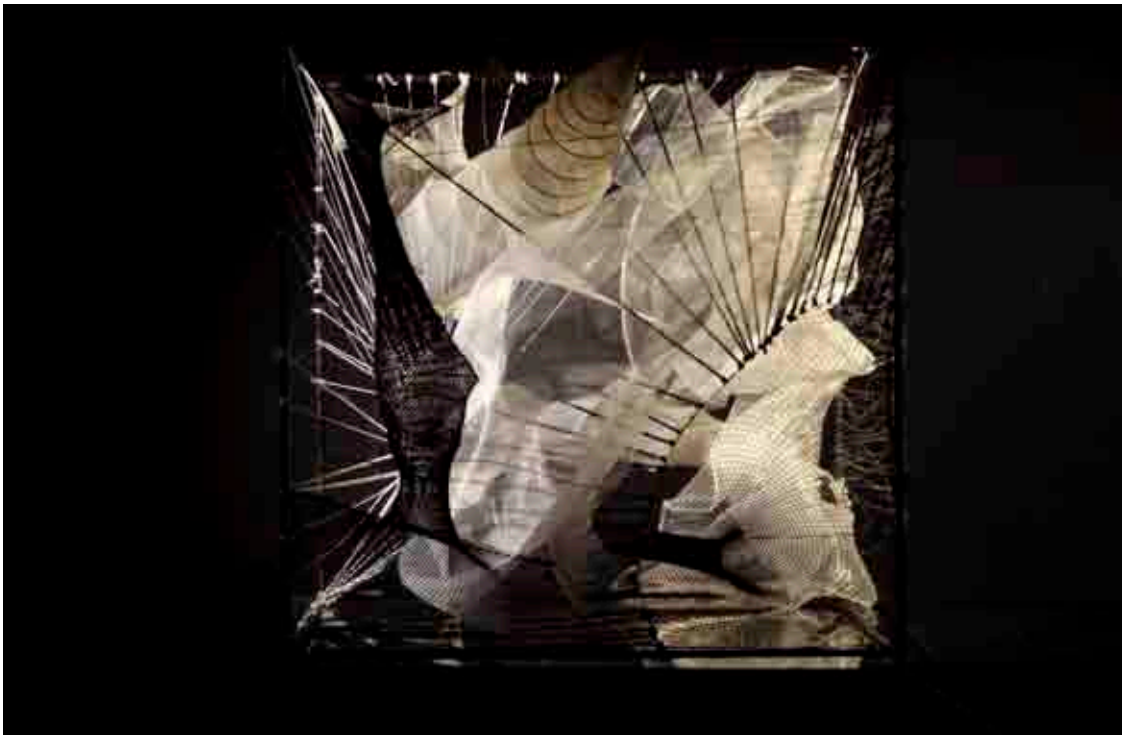


Semestr 3
Lokal gastronomiczny w Bydgoszczy inspirowany formą pochodzącą z kultury japońskiej – origami | Marta Czechowska | 2012

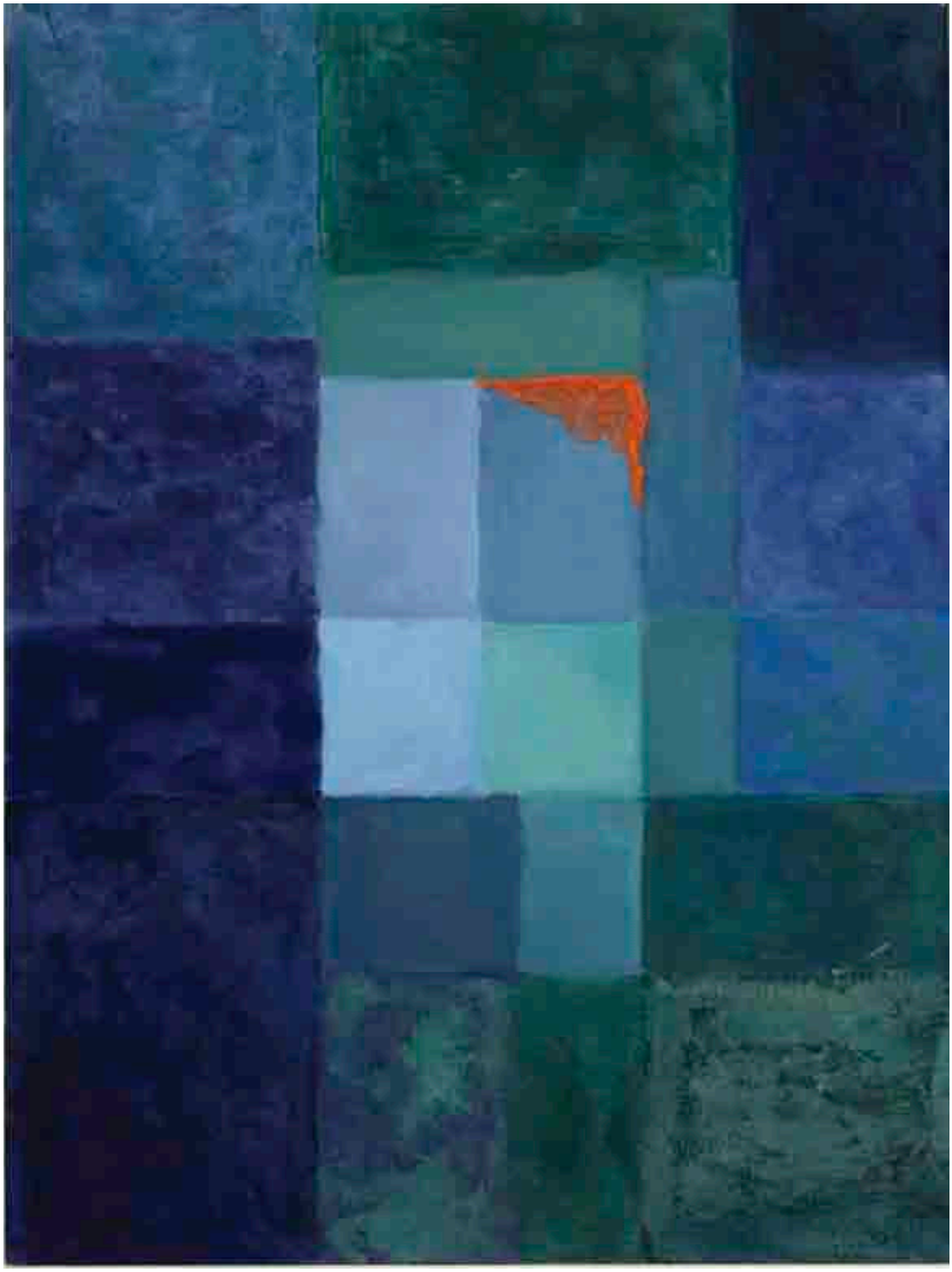
Semestr 3
Lokal gastronomiczny w Bydgoszczy inspirowany kulturą afrykańską | Beata Majkowska | 2012



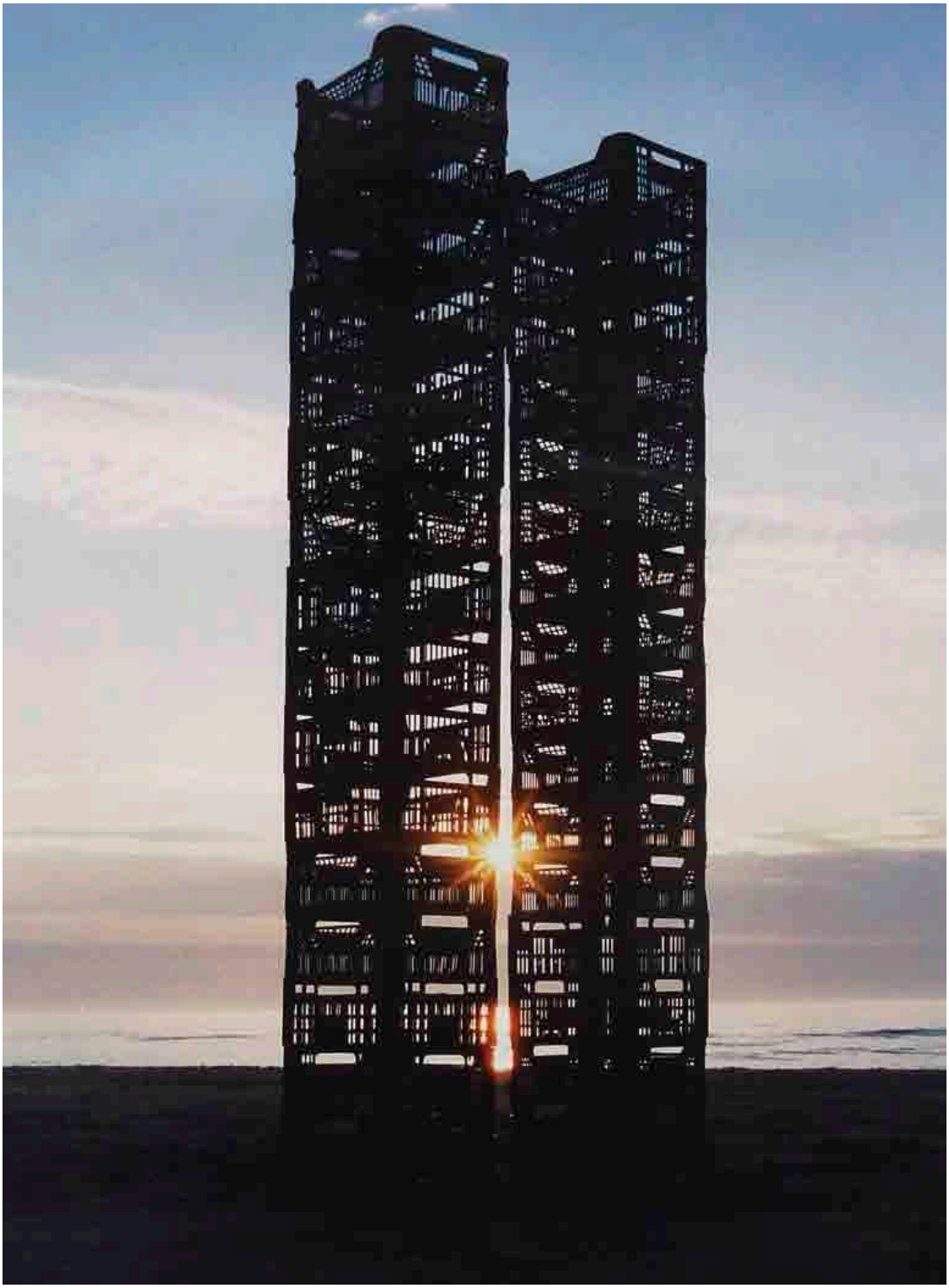
Semestr 3
Forma przestrzenna | Beata Majkowska | 2012



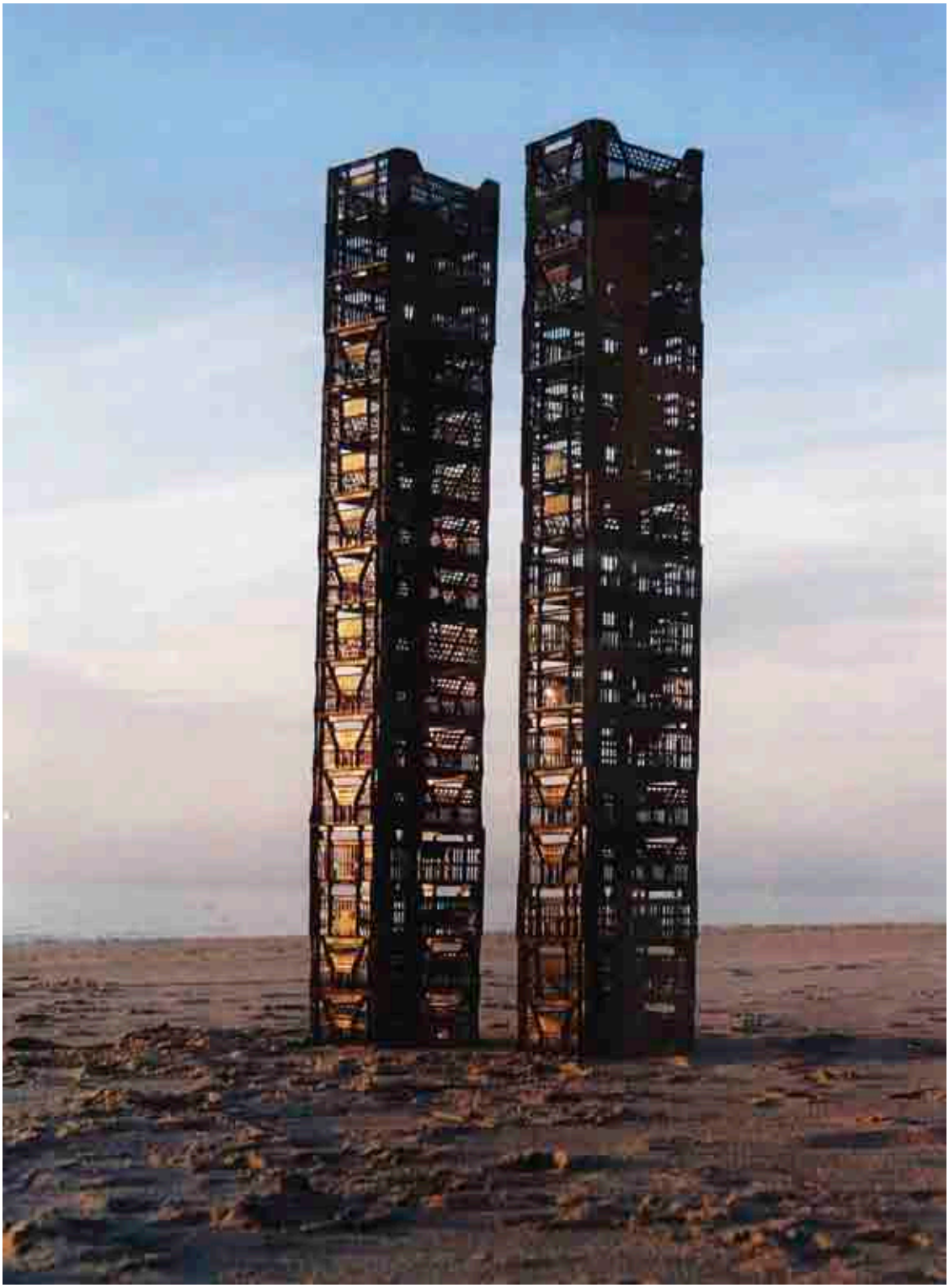
Semestr 1, Kompozycja
Kompozycja przestrzenna zmieniająca się pod wpływem światła

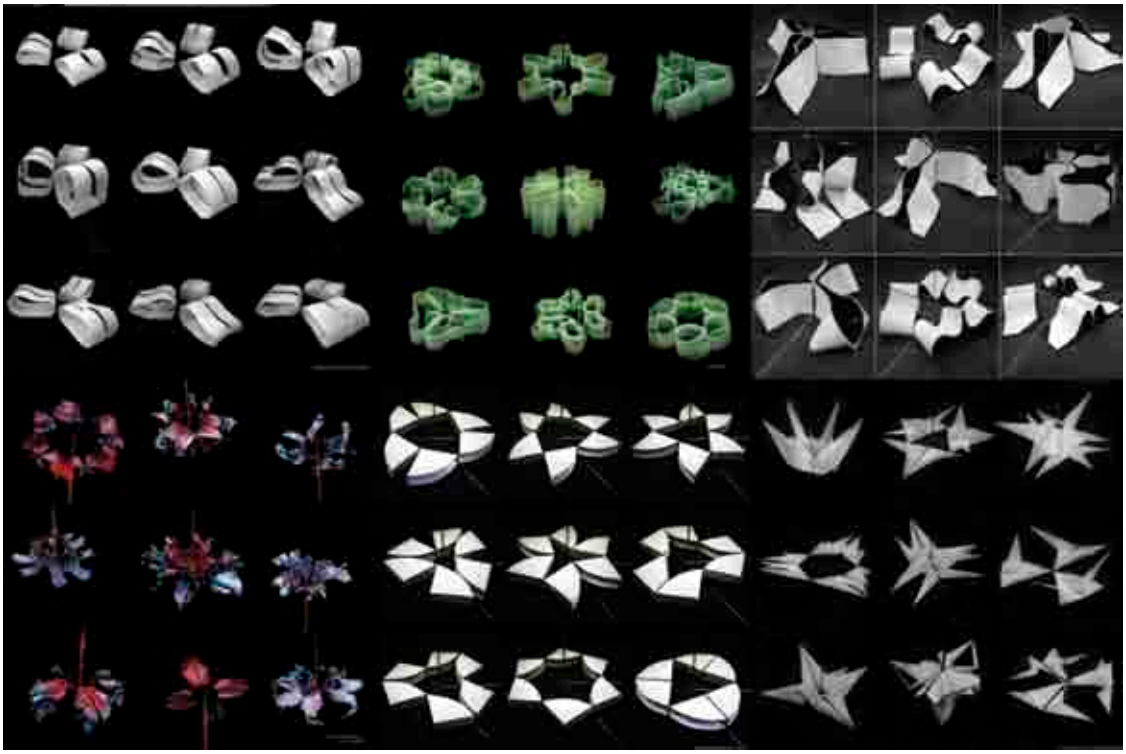


Semestr 1, Kompozycja
Kompozycja barwna z elementem wypukłym w gamie przeciwnej

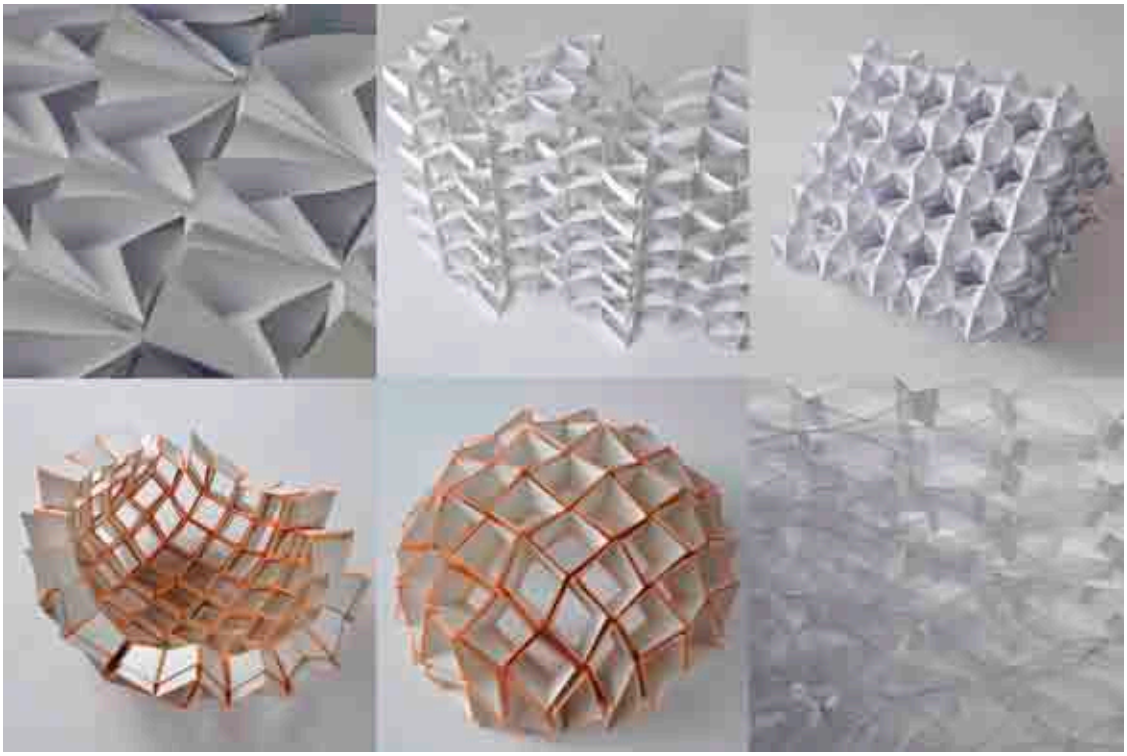


Semestr 1, Kompozycja
Wyjście artysty w przestrzeń





Semestr 1, Rzeźba
Kalejdoskop, forma organizowana przez strukturę „bottom up"



Semestr 1, Rzeźba
Struktury, forma organizowana przez strukturę „bottom up"
Pozytyw-negatyw, posługiwanie się w budowaniu formy kształtami istniejącymi. Gipsowa forma | wycisk ceramiczny

Podstawy projektowania architektonicznego – wyzwania

Rafał Szrajber
Wydział Wzornictwa i Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych
im. Władysława Strzemińskiego w Łodzi

Kreowanie postawy twórczej i kształtowanie wrażliwości w odniesieniu do architektury jest zadaniem wielopłaszczyznowym. Pracownia Podstaw Projektowania Wnętrz i Pracownia Projektowania Architektonicznego to pierwszy bezpośredni kontakt studenta w ramach studiów z dziedziną, jaką jest projektowanie przestrzeni, łączącą w sobie cały bagaż doświadczeń na wielu polach. Celem tych dwóch przedmiotów kierunkowych jest zbudowanie podwalin pod dalsze kształcenie, także ze względu na ich jedynie dwusemestralny przebieg. Kursy te wspierane są takimi przedmiotami, jak: podstawy komunikacji wizualnej, propedeutyka programów graficznych, projektowanie wspomagane komputerem, ergonomia i antropometria. Ponadto bezpośrednio związanymi z wymaganiami zawodu: geometria wykreślna oraz budownictwo i rysunek budowlany. Taka konstrukcja pierwszego roku składa się na obowiązkowy blok projektowy, uzupełniony jeszcze przez bloki: ogólnoplastyczny i teoretyczny oraz blok działań warsztatowych.

Tak ukształtowany proces dydaktyczny pozwolił na podjęcie próby stworzenia programu pracowni w taki sposób, by się skupić na budowaniu świadomości studenta w odniesieniu do złożoności procesu projektowego.

Opisany poniżej proces, realizowany w Pracowni Projektowania Architektonicznego prowadzonej przez autora, jest próbą stworzenia spojrzenia na zrozumienie korzeni projektowania przestrzeni oraz sposobów jej percepcji. Program oparto na doświadczeniach obejmujących praktykę dydaktyczną, architektoniczną praktykę zawodową oraz doświadczenia związane z projektowaniem gier, tworzeniem przestrzeni na potrzeby kształtowania rozgrywki oraz eksploracji wirtualnych światów, gdzie podstawowym działaniem jest projektowanie i zarządzanie doświadczaniem użytkownika.

Cele

Pierwsze własne doświadczenia studenta z wybraną problematyką ukształtują jego dalsze postrzeganie danej dziedziny i stworzą podwaliny pod kolejne kroki w rozwoju. Zaprezentowany tu program Pracowni Projektowania architektonicznego ma ukształtować odbiór i zrozumienie przestrzeni. Zamierzeniem jest ukształtowanie własnego spojrzenia na przestrzeń, wyjście poza schemat wyniesiony z lokalnego środowiska, które do tej pory kształtowało studentów, stworzyło ich zasady funkcjonowania w przestrzeni, nawyki i przyzwyczajenia.

Aby zdobyć kolejny szczyt, trzeba zejść z tego, na którym się stoi, a więc sięgnąć podstaw, by móc znów piąć się w górę. To próba nauczenia się indywidualnej analizy i interpretacji otoczenia jako odniesienia do kreatywnego i krytycznego spojrzenia na przestrzeń, zrozumienia składowych elementów, które opisują i wpływają na jej projektowanie. Analiza i samodzielne definiowanie jej zawartości ma pozwolić na świadome uczestnictwo przyszłego architekta w procesie twórczym.

Zastanawiając się więc, czego najpierw warto nauczyć młodego projektanta, nasuwa się odpowiedź, że tym najistotniejsze jest to, by nauczyć go samodzielnie myśleć. Dziecka nie można powstrzymać przed własnym eksperymentowaniem, można je jedynie ostrzec, zwrócić uwagę na zagrożenia i zachęcać do dalszej aktywności; podobnie jest w procesie dydaktycznym. Trzeba wskazać możliwości podejmowania działań, nie dawać gotowych rozwiązań i receptur, ale zbiór umiejętności, które zbudują potencjał rozwiązywania stawianego zadania projektowego. W obecnym świecie, przesyconym „newsem", chcemy ostrzec przed powierzchownością, brakiem zrozumienia, chwilowymi modami i działaniami na pokaz; chcemy nauczyć bycia sobą, zbudowania własnych wartości, które pozwolą się spełnić jako twórca. Pasja rodzi zaangażowanie. Zaangażowanie tworzy profesjonalizm, a ten daje jakość. Jakość generuje wartość, która jest celem końcowym procesu, do którego projektant powinien dążyć. Projektowanie nie może być dziełem przypadku, bo łączy tak wiele dziedzin życia i wszystkie one w wykreowanej formie powinny współgrać. Za dobrym projektem stoi włożona w niego praca i skuteczność, która pozwoliła go zakończyć, doświadczenie, które projektanci zamienili w przestrzeń czy produkt. Dobre podstawy są fundamentem, a nie celem. Założeniem jest rozwój i ciekawość, która go prowokuje. Intencją jest więc świadome kształtowanie i zrozumienie zmiany, jaka zachodzi w myśleniu młodego projektanta, a problemem – zweryfikowanie, czy ona rzeczywiście występuje. Podbudowa wielowątkowa w projektowaniu i poznawaniu architektury jest ważna, by każdy mógł, doświadczając, skorzystać z wielu dróg, co pozwala lepiej zrozumieć złożony charakter architektury.

Program pracowni

Pracownia Projektowania Architektonicznego podzielona jest na poszczególne bloki – etapy. W zakresie danego bloku mieszczą się ćwiczenia, które mają uwrażliwić i pobudzić percepcję uczestników oraz pozwolić im ukształtować kompetencje konieczne, by ze zrozumieniem mogli podejmować się kolejnych zadań.

Bloki 1–3 są realizowane w pierwszym semestrze, ze względu na równoległe budowanie warsztatu projektanta; blok 4 realizowany jest w drugim semestrze, jako zadanie wymagające korzystania już ze zbioru doświadczeń analityczno-kreacyjnych, połączonych z warsztatem i wymogami współczesnych technik prezentacji projektów zdobytymi w pierwszym semestrze. Każde zajęcia są oparte na wprowadzającym wykładzie i dyskusji oraz prostych zadaniach klauzurowych by pobudzić aktywność grupy.

Blok 1

Drzwi – zapowiedź przestrzeni. Zbiór ćwiczeń oparty na analizie kontekstu formy oraz zawartości informacji. Pozwala zrozumieć, że za określonymi formami, elementami, symbolami kryją się znaczenie, wiedza, informacja oraz zawartość emocjonalna. Kontekst można odczytać, zrozumieć czy zinterpretować indywidualnie, na bazie własnych doświadczeń lub bazując na emocjach, które wywołują przestrzeń czy jej poszczególne elementy. Przestrzeni od zawsze towarzyszą oczekiwania, które powstają na bazie przypisanej do niej funkcjonalności. Oczekiwania najlepiej opisać słowami, które pozwolą na ich zwerbalizowanie. Zbiór słów tworzy sieć powiązań opisujących przestrzeń. Powstaje w ten sposób mapa myśli, która pozwala szerzej spojrzeć na istotność kontekstu i znaczenia formy. Konfrontacja przypisanych znaczeń do przestrzeni pozwala spojrzeć na jej postrzeganie z różnych perspektyw. Metafora „drzwi" to przekroczenie przez studenta Rubikonu, stawiania pierwszych kroków, a więc i naświetlenia celów oraz potrzeb edukacyjnych koniecznych do ich osiągnięcia.

Sposób realizacji
Wstęp do analizowania formy jako struktury stworzonej do określonego celu. Cel jako spełnienie oczekiwań odbiorcy. Uwarunkowania odbioru struktury, formy na bazie doświadczenia.

Konfrontacja doświadczeń indywidualnych w zakresie przestrzeni i opisujących ją cech. Proste ćwiczenia klauzurowe, ćwiczenia analityczne dopasowane do wiedzy i umiejętności. Większe skupienie na pobudzeniu zaangażowania w problematykę, poszukiwania i pobudzenia ciekawości niż rozwiązywanie problemu jako zadania projektowego. Rozwijanie obserwowania, analizowania i indywidualnego interpretowania struktur czy form.

Blok 2

Emocje jako element projektowania przestrzeni. Architekt za pomocą przestrzeni projektuje doświadczenia odbiorcy. Przestrzeń wpływa na człowieka, budzi emocje. Bardzo dobrze widać to w projektowaniu przestrzeni na potrzeby gier wideo. Procesy poznawcze oraz emocjonalne są systemami kierującymi działaniami człowieka. Projektowanie emocji to coś więcej niż zapewnienie użyteczności; to podejście do stworzenia nie tylko przestrzeni użytecznej, ale takiej, którą użytkownik chce wykorzystać, eksplorować, która go intryguje i wciąga w dialog. Pozytywne doznania sprzyjają ocenie miejsca czy produktu jako bardziej przyjaznego i bardziej użytecznego. Także negatywne emocje mogą mieć zastosowanie w projektowaniu – na przykład, by skupić odbiorcę na konkretnym celu, wzbudzić doniosłość chwili lub powagę. Emocje często są wykorzystywane w grach wideo. Odpowiednio zaprojektowana przestrzeń ma wzbudzić strach, a sytuacja – złość, co w konsekwencji powinno pobudzić gracza do działania.

Emotional design to nurt projektowania, gdzie rolą projektanta jest kształtowanie emocji. Termin rozpropagowany przez Donalda Normana skupia się na tworzeniu w celu wywołania określonych emocji. Pozytywne emocje pobudzają ciekawość, zainteresowanie, negatywne zaś wymuszają koncentrację, odrzucają część szumu wokół. Ćwiczenia mają pomóc zrozumieć studentom, jak wpływać na emocje za pomocą przestrzeni oraz jak je kształtować, bazując nie tylko na własnych doświadczeniach. Celem zajęć jest powiązanie emocji z formami, symbolami, materiałami, światłem, dźwiękiem itp. – wszystkim, co w architekturze wpływa na jej emocjonalny odbiór.

Celem jest uświadomienie młodym projektantom, by nie skupiać procesu projektowania jedynie na użyteczności. Funkcjonalną przestrzeń można uzupełnić o wykreowane przez twórcę doświadczenia. To, co projektujemy, nie zawsze musi być „ładne"; wystarczy, że pojawią się emocje, które zainspirują odbiorcę do refleksji i wewnętrznych poszukiwań.

Sposób realizacji
Ćwiczenia analityczne i poznawcze, skupione na twórczym eksperymentowaniu w celu wywołania lub określeniu emocji. Wymiana doświadczeń w ramach grupy otwiera na doświadczanie innych wzorców wartości czy emocji. Proste ćwiczenia mające na celu skonstruowanie wyrażenia i przekazania emocji poprzez formę jako środka przekazu.

Blok 3

Historia – storytelling w architekturze. Lubimy słuchać historii i opowiadać historie. To one pozwalają uczynić przekazywanie informacji ciekawym – czymś, co zapada w pamięć i się w niej utrwala. Historie wywołują emocje, czyniąc opowiadanie bardziej angażującym odbiorcę, wzbudzając ciekawość, co się stanie na końcu przekazu. Obcowanie z architekturą to swoiste wsłuchiwanie się w historię, własne interpretowanie przestrzeni i układanie z niej obrazu rzeczywistości. Dziecko prosi rodzica, by przeczytał mu tę samą historię poprzez kolejne wieczory; ono odkrywa ją zawsze na nowo, nowe aspekty pojawiają się w dźwięku, w intonacji i słowie. Podobnie architektura może być czytana na wiele sposobów i snuć swoją indywidualną opowieść, odkrywaną na nowo przez uczestnika przestrzeni. Architektura może opowiedzieć odmienną historię o wschodzie słońca, a inną – gdy pada deszcz lub zapada noc. Wszystko, co zostaje zaprojektowane, opowiada historie. Jedne mogą być odczytane łatwo – są obiekty, których historia podana jest jak na dłoni; inne wymagają więcej zaangażowania w ich odkrycie i zrozumienie.

Historia łączy struktury zewnętrzne poprzez niematerialne elementy, ale tak naprawdę to własną historię pisze jej odbiorca, decydując jak dogłębnie wniknie w przestrzeń i jak przeżyje, odkrywając ją na swój sposób. Można więc zauważyć, że historie są dwie – ta, która buduje miejsce i do niego przynależy, oraz ta, którą pisze obserwator, doświadczając danego miejsca.

Przestrzeń podąża za historią. W rzeczywistym świecie dzieje się to mimowolnie, architektura staje się zwierciadłem czasów, w jakich powstaje. Miejsce to złożone środowisko, kumulujące w sobie wszelkie aspekty egzystencji człowieka, te materialne i te ulotne, niedostrzegane bezpośrednio. Podstawowa konstrukcja opowiadanej historii stosowana w grach wideo, gdzie przestrzeń odgrywa znaczącą rolę w budowaniu historii, oparta jest na tzw. *dramatic arc*: ekspozycji lub wprowadzeniu, rozwoju akcji, punkcie kulminacyjnym, rozwiązaniu akcji, oraz finale, czyli *dénouement* – szczęśliwym zakończeniu lub katastrofie – teorii opartej głównie na analizie Gustava Freytaga. Przekładając taką konstrukcję budowania opowieści na język architektury, można przypisać poszczególnym etapom eksploracji przestrzeni jej składowe elementy. Ekspozycja, czyli pierwsze wrażenie obcowania z przestrzenią, musi zawierać podstawowe informacje, potrzebne do właściwego zrozumienia opowieści w formie przestrzennej. To wykreowanie architektonicznego symbolu skrywającego bogaty wewnętrzny kontekst – początek opowieści. Rozwojowi akcji odpowiada eksplorowanie i zgłębianie zaprojektowanej przestrzeni; to podążanie za sposobem komunikacji, zasadami funkcjonowania obiektu czy wnętrza. To wyzwania i przeszkody w poruszaniu się po przestrzeni, by odkryć miejsce magiczne, które powinno być kolejnym etapem: punktem kulminacyjnym, zwrotem – czymś, co może stać się pozytywnym doświadczeniem, co pozwoli zapamiętać przestrzeń i wewnętrznie ją utrwalić. To dusza obiektu, wrażenie, doświadczenie, które zapada w pamięć i pozwala obiektowi trwać poprzez jego użytkowników. Rozwiązanie akcji to chwila, gdy następuje refleksja, rozwiana niepewność odnosząca się do przestrzeni i jej zawartości, najciekawszych miejsc oraz możliwości i chęci dalszych poszukiwań ukrytych w niej wrażeń. To stan przed finałem, gdzie *dénouement* rozumiane jest jako rozwikłanie czy rozwiązanie zawiłości struktury obiektu i jego zrozumienie. Taki układ porządkuje i klasyfikuje przestrzeń w doświadczeniach użytkownika oraz pozwala na przypisanie jej przeżytych wrażeń i wartości. Najlepszą drogą do zrozumienia architektury jest jej analiza, skupiona na odczytaniu wzajemnych zależności i ciągu przyczynowo-skutkowego, którego wynikiem

jest tworzona struktura. Przecież architektura to intelektualna struktura, której można słuchać jak ciekawej historii.

Sposób realizacji
Ćwiczenia analityczne z wykorzystaniem wiedzy zdobywanej w ramach procesu, pobudzanie dociekliwości, poszukiwania informacji, by napisać własną historię. Nieliniowość przestrzeni i jej odbiór z wielu punktów na bazie różnych sposobów i form jej poznawania.

Blok 4

Miejsce jako złożony element przestrzeni. Intencją podejmowanych działań jest zrozumienie miejsca jako zbioru opisujących je elementów składowych. Ma to pozwolić na pewien rozbiór przestrzeni – nie tylko samej architektury, ale uzupełniających ją elementów, które są niematerialnym składnikiem miejsca. Pozwala to uświadomić studentom, jak architektura „obrasta" wartościami, których jest często rozpoznawalnym znakiem. To próba odczytywania miejsca i tworzenia go na nowo, poprzez własne doświadczenia i ich wzbogacanie. Miejsce to fragment przestrzeni, która ciągle się zmienia, definiuje poprzez użytkowników, zmieniające się idee i towarzyszące im formy. Miejscu towarzyszy zmiana. Nawet gdy wyrasta z czystej przestrzeni, to zmienia właśnie to puste miejsce w wypełnione, definiując je lub tworząc podwaliny pod jego zdefiniowanie.

Miejsce jest podstawą architektury; to jego identyfikacja pozwala na zrozumienie przestrzeni w nim wykreowanej, wraz z wszelkimi zależnościami wewnętrznymi. Architektura, podobnie jak język, posługuje się schematami, zależnościami i składnią, której można używać w rożnych kombinacjach i zestawieniach. Miejsce opisane poprzez architekturę bez jej użytkownika nie miałoby prawa istnieć. To użytkownik jest odbiorcą, a zarazem twórcą miejsca, które reprezentuje jego potrzeby.

Zadaniem stawianym przed studentami jest odczytanie, na podstawie świadomej percepcji struktury miejsca, elementów składowych, które je opisują. Można tu wyróżnić trzy wzajemnie przenikające się kryteria: granice, czyli formę, głównie przestrzenną, która je ogranicza i definiuje obszar. Możliwość swobodnej eksploracji przestrzeni to kryterium doświadczania, budowania indywidualnych wrażeń i podejmowania próby zrozumienia otaczającego świata. Trzecim kryterium jest kontekst, idee oraz wszystko to, co oddziałuje na miejsce i je dopełnia. To ludzie, którzy w nim żyją, historie, które mu towarzyszą, to zbiór niematerialnych wartości przypisanych do miejsca. Tworzony jest więc globalny zbiór informacji, które projektant, zmieniając miejsce, powinien sobie uświadomić, a przez to – zrozumieć całą składnię dzieła. Zmieniając miejsce, powinien także zwrócić uwagę, czy i jak chce przekazać te informacje dalej oraz czy przekaz, który tworzy, pozwoli odczytać te dane.

Sposób realizacji
Zadania projektowe z uwzględnieniem odtworzenia w nim etapów z wcześniejszego semestru, z warstwą własnej interpretacji i kreacji – jest to możliwe ze względu na zdobycie przez studentów części umiejętności warsztatowych. Wspierające ćwiczenia analityczne i interpretacyjne budują świadomość podejmowanych działań i przebiegu procesu twórczego w odniesieniu do architektury.

Zakres ćwiczeń i ich forma z założenia są modyfikowane. Mimo przyjętych ram czasowych, dopasowywane są do postępów pracy w grupie, nawiązaniu wzajemnego dialogu i zrozumienia celowości podejmowanych działań. Podczas wszystkich etapów prezentacje projektów odbywają się na forum grupy, co ma podkreślić skalę ich odbioru. Pracownia w zaprezentowanym kształcie istnieje od roku, co pozwoliło już na ciekawe obserwacje, kolejne modyfikacje i próby dotarcia do młodych ludzi, w celu zrealizowania zakładanych celów.

Działania uzupełniające

Działaniami uzupełniającymi oraz wspierającymi pracę u podstaw są organizowane warsztaty i wykłady. Od tych technicznych po artystyczne, angażujące chwilowo, ale uzupełniające proces dydaktyczny. Warsztaty to także okazja do pozyskiwania partnerów technologicznych w całym procesie. Wykłady zapewniają szersze spojrzenie na dziedzinę, jaką jest projektowanie, i zaprezentowanie rożnych punktów widzenia. Lokalne i globalne konkursy włączane w proces dydaktyczny, poprzez dynamiczne modyfikacje programu, pozwalają połączyć edukację z rzeczywistymi wymaganiami i nawiązać połączenie z przemysłem, co weryfikuje obraz dziedziny, jaką jest projektowanie architektury i architektury wnętrz.

Zaprezentowane prace odnoszą się do całokształtu prowadzonych działań dydaktycznych w różnych pracowniach kształtujących podstawy projektowania. Są pracami realizowanymi w pierwszych trzech semestrach, a zakres tematyki pokazuje szerokie spektrum działań kształtujących postawę twórczą, w odniesieniu do zrozumienia i kreacji przestrzeni.

Przejście / sem. I
prace wybrane z archiwum Pracowni | prowadzący: Ł. Nawrot

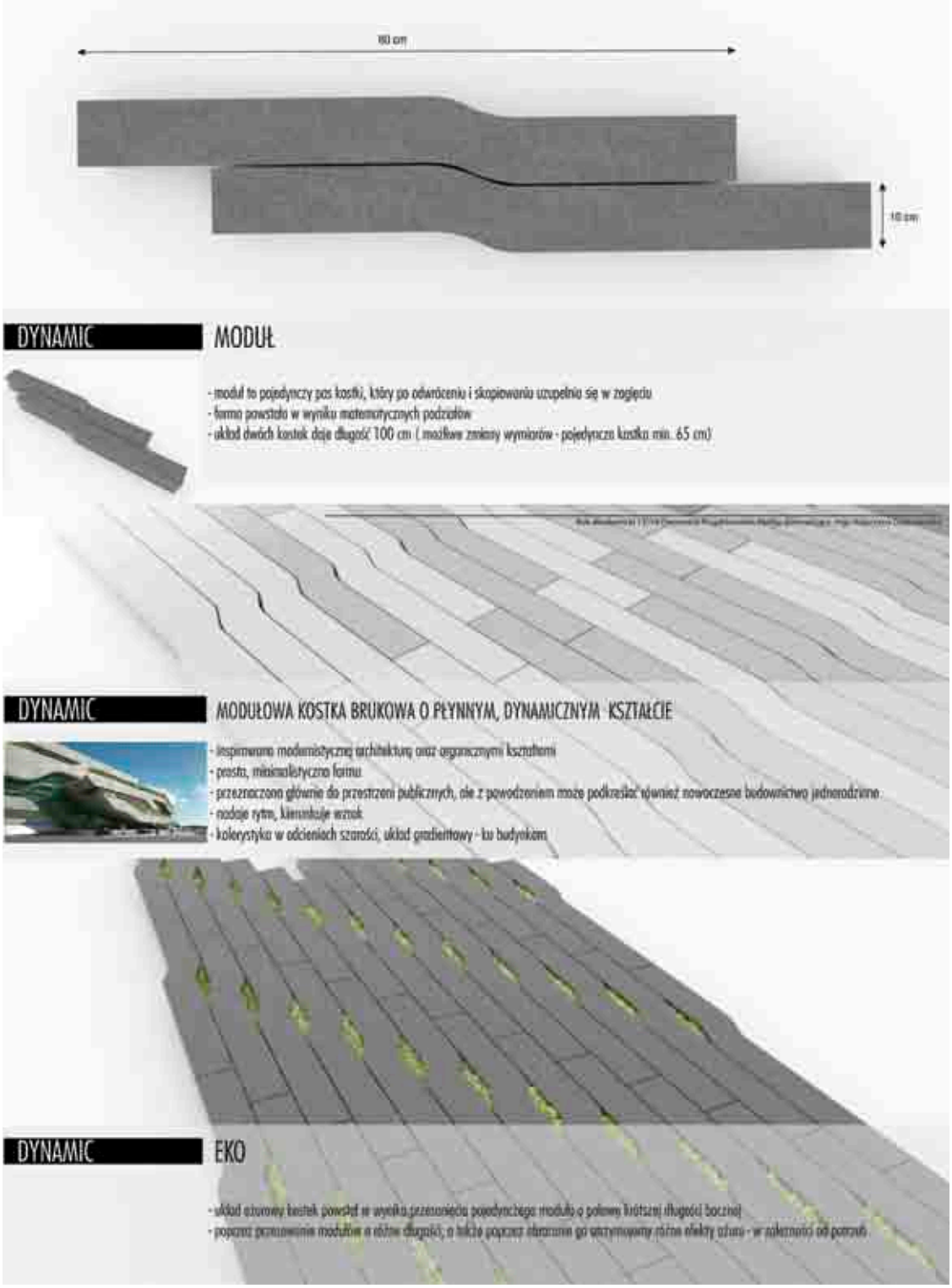
Miejsce – forma inspirowana dziełem malarskim | sem I
autorzy: A. Pomykacz, J. Kawecka, M. Mamos | prowadzący: R. Szrajber

Miejsce – forma inspirowana dziełem malarskim | sem. I
autorzy: R. Bykowska, E. Gawrjołek, A. Blatkiewicz, B. Stusińska | prowadzący: R. Szrajber

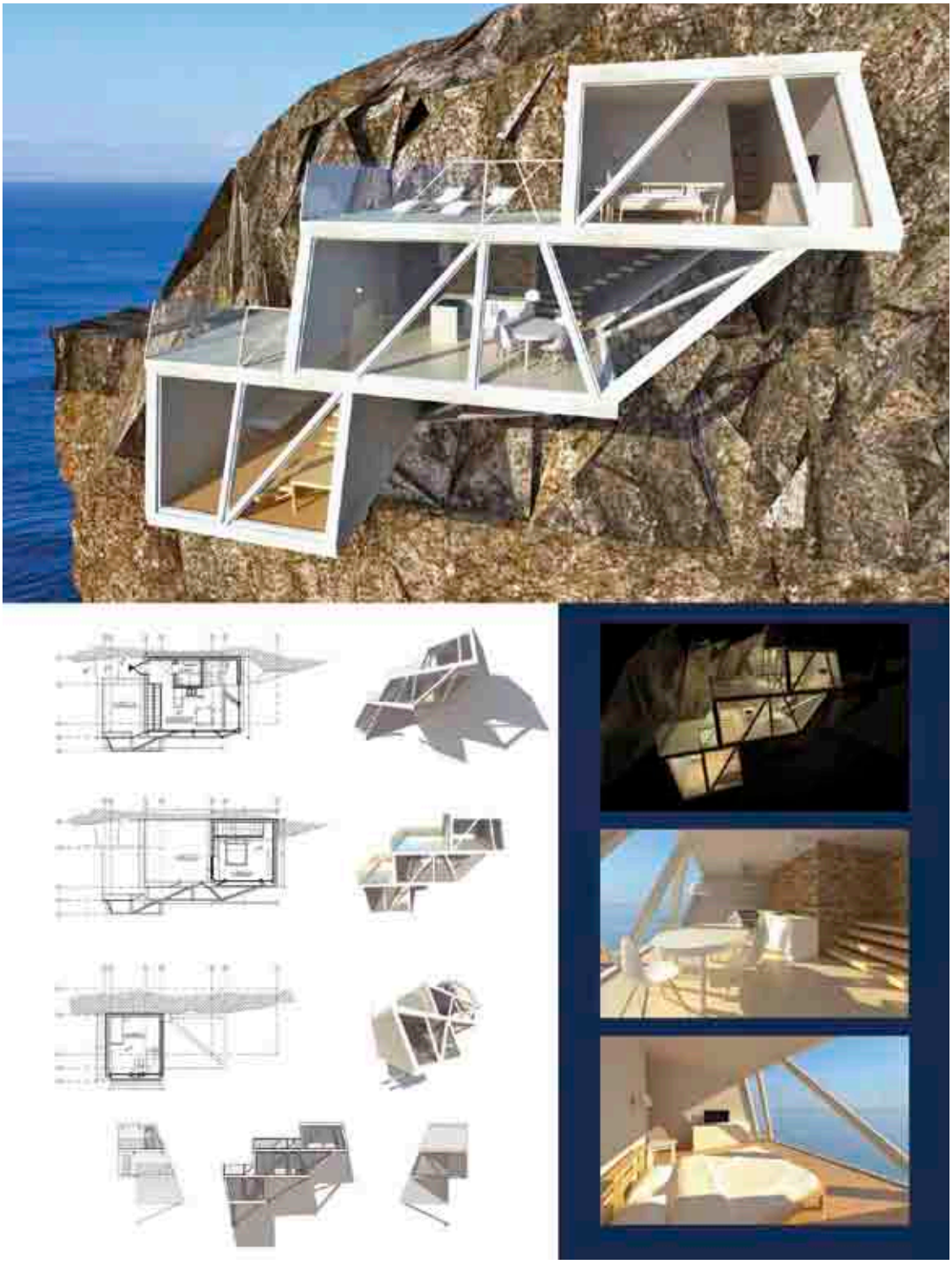
Aranżacja wnętrza inspirowanego wybranym motywem | sem. II
autor: P. Urbaniak | prowadzący: Ł. Nawrot

Aranżacja wnętrza inspirowanego wybranym motywem | sem. II
autor: A. Kukulska | prowadzący: A. Wachowicz, Ł. Nawrot

Projekt wnętrza na podstawie opisu | sem. III
autor: P. Urbaniak | prowadzący: B. Hunger, K. Golaszewska

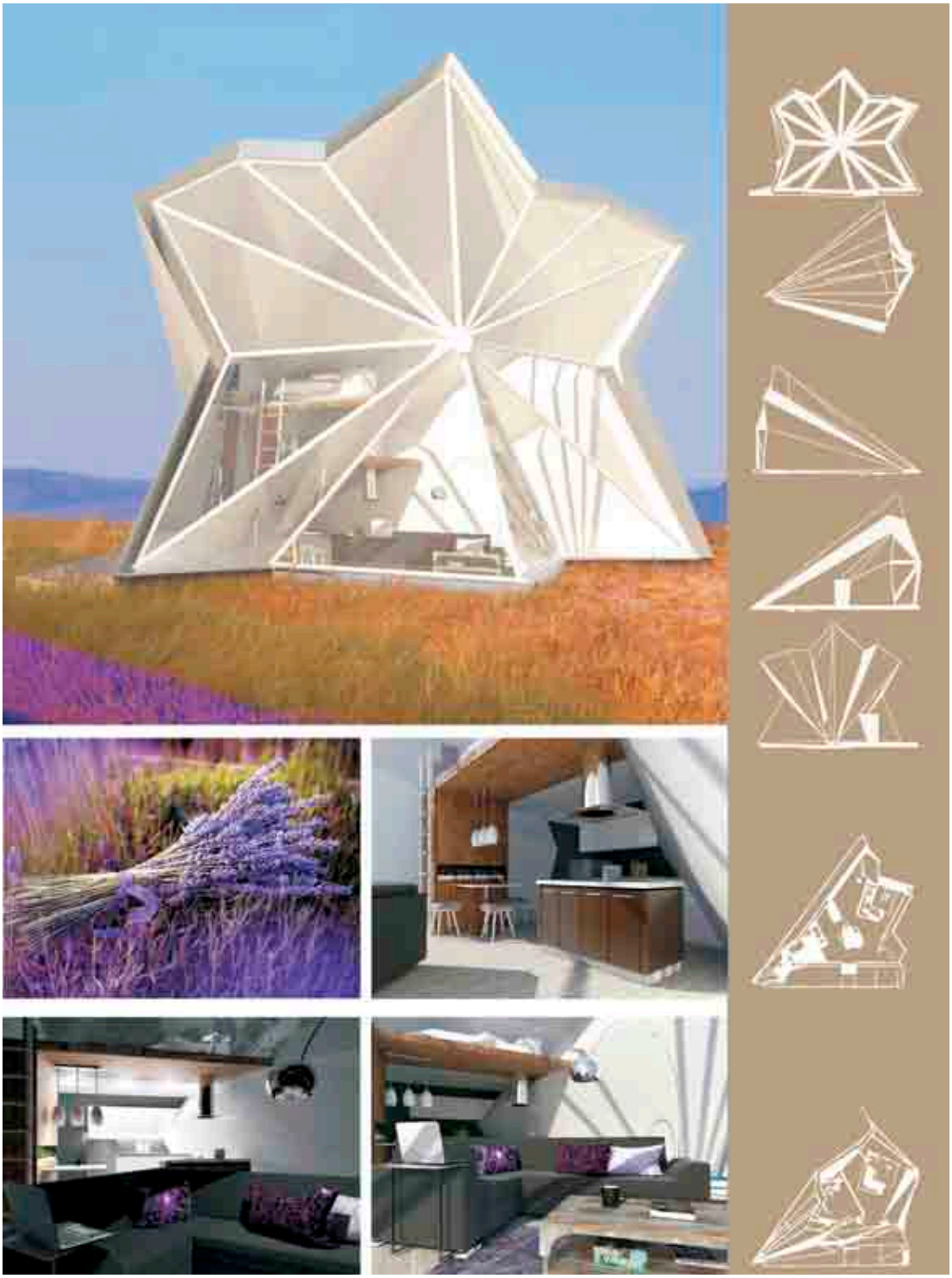


System elementów betonowych | Współpraca z przemysłem | sem. III
autor: M. Krokocka | prowadzący: K. Gołaszewska



Miejsce – Forma jako interpretacja inspiracji | sem. II
autor: M. Kołodziejczyk | prowadzący: R. Szrajber

Miejsce – Forma jako interpretacja inspiracji | sem. II
autor K. Jung | prowadzący: R. Szrajber



Miejsce – Forma jako interpretacja inspiracji | sem. II
autor: Angelika Przyborowska | prowadzący R. Szrajber

Miejsce – Forma jako interpretacja inspiracji | sem. II
autor: Jadwiga Mołoń | prowadzący R. Szrajber

Założenia dydaktyczne Pracowni Podstaw Projektowania Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu

Jacek Żurek
I Pracownia Podstaw Projektowania Architektury Wnętrz
Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu

„Społeczny rozwój przeciętnej świadomości wizualnej zarówno w aspekcie historycznym, jak i współczesnym, a także indywidualizm postrzegany jako symbol czasów, przyczyniły się niewątpliwie do tego, iż współczesny człowiek bez względu na status społeczny identyfikuje się z przestrzenią, w której egzystuje, oczekując rozwiązań, oferujących obok ergonomii szczególną oryginalność"[1].

Taki stan rzeczy, zdawałoby się, doskonale wróży aktywizacji zawodowej absolwentów kierunku projektowego, jakim jest architektura wnętrz. Jednocześnie przez wzgląd na szeroką skalę oraz zróżnicowanie charakteru zadań stojących przed początkującym projektantem, konieczne jest podejmowanie ciągłej pracy nad określeniem systematyki działań, które przybliżyłby trafną ocenę wymiaru projektowego przedsięwzięcia w odniesieniu do środowiska, działania, jakim jest podlegająca opracowaniu struktura architektoniczna, określenia paradygmatu prowadzącego przez etap projektowania partycypacyjnego, obronę celów zawartych w studium dzieła, aż do realizacji, z uwzględnieniem nadzoru autorskiego. Zadanie to stanowi szczególne wyzwanie, przez wzgląd na konieczność dostosowania programu dydaktycznego pracowni do wymogów studiów w systemie dwustopniowym a tym samym – ukształtowania autonomicznie działającego projektanta w niezwykle krótkim czasie, obejmującym zaledwie sześć semestrów. W przypadku I i II Pracowni Podstaw Projektowania Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu są to zaledwie cztery godziny zajęć tygodniowo przewidziane dla roku I oraz trzy dla roku II. Konsekwencją tego jest konieczność włączenia w program dydaktyczny prawie kompletnej wiedzy z zakresu technologicznego opracowania projektu o umiarkowanym stopniu złożoności, wraz z dokumentacją wykonawczą. Zakres doświadczeń warunkujących nabycie takich umiejętności narzucił konieczność wprowadzenia aspektu technologicznego opracowania zadania już przy pierwszym ćwiczeniu realizowanym w pracowni, gdzie jeszcze niedawno główny cel stanowiły działania eksperymentalne, mające na celu wyłącznie uświadomienie takich zagadnień, jak przestrzeń, kompozycja, kształt, struktura, operowanie barwą, fakturą itp.

Pogłębiający się spadek liczby kandydatów na studia, wynikający z niżu demograficznego, a także powiększająca się liczba prywatnych uczelni oferujących kształcenie w zakresie architektury wnętrz, stanowią bezpośrednią przyczynę obniżenia wymagań, dotyczących posiadanych umiejętności wynikających z naturalnej predyspozycji kandydatów. Chociaż są one weryfikowane podczas przeprowadzanych egzaminów wstępnych na studia, nierzadko

1 J. Żurek, Komentarz do pracy doktorskiej pt. *Paradygmat działań scenograficznych w kształtowaniu wnętrza na podstawie realizacji autorskich oraz wybranych przykładach*, archiwum Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu, Wrocław 2011, s. 92.

podstawowym problemem dla studenta I roku okazuje się poprawne odręczne narysowanie tak elementarnej bryły, jak sześcian. Przy realizacji klauzulowego zadania polegającego na przecięciu sześcianu dwoma płaszczyznami nierównoległymi względem siebie, a następnie wykonaniu przesunięcia powstałych wieloboków po płaszczyznach cięć tak, aby uzyskanej bryle nadać cechy maksymalnie dynamicznej kompozycji, zaledwie dwóch spośród dziesięciu uczestników zajęć I semestru narysowało poprawnie wyjściowy sześcian z zachowaniem proporcji. W konsekwencji konstruktywny dialog pomiędzy prowadzącym a studentem, oparty na odręcznym rysunku koncepcyjno-projektowym, staje się mocno utrudniony. Taki stan rzeczy jest absolutnie niedopuszczalny w sytuacji, gdy chodzi o opracowanie struktury architektonicznej będącej podmiotem o nienaruszalnych proporcjach oraz skali, do którego najczęściej w sposób bezwzględny odnosi się realizowane studium architektury wnętrz. Ograniczenie czasowe wynikające ze wspomnianego wcześniej dwustopniowego systemu studiów wyklucza możliwość przeprowadzenia dodatkowego kursu obejmującego rysunek koncepcyjno-projektowy w ramach przedmiotu.

Przyczyną marginalizacji rysunku jako medium komunikacji plastycznej jest, jak sądzę, rzeczywistość oferująca szeroki dostęp do programów grafiki wektorowej czy rastrowej, stanowiących najpopularniejszy język wypowiedzi artystycznej młodych twórców. Czynnikiem decydującym o popularności jest tu edytowalność powstającego dzieła, możliwość cofania podjętych decyzji na każdym etapie realizacji procesu twórczego, a także możność zapisywania go w formatach kompatybilnych z oprogramowaniem oferującym bogate efekty plastyczne, generujące perspektywę oraz proporcje, choć jednak nierzadko poza świadomością przestrzenną projektującego.

Mimo tej pozornej atrakcyjności, to jednak odręczny rysunek koncepcyjny w kształceniu początkowym stanowi najszybszy i najbardziej autentyczny, intuicyjny zapis myśli twórczej, który, pozbawiony banalnej efektowności, skłania do głębszego zastanowienia się nad powoływanym zapisem formalnym idei projektowej. Rozwiązaniem sytuacji polegającej na połączeniu bezwzględnej wartości kreacyjnej, zawartej w koncepcyjnym szkicu, z opracowaniem zadanej przestrzeni architektonicznej, przy zachowaniu jej proporcji, jest wykorzystanie wyżej wspomnianych predyspozycji studentów poprzez wprowadzenie programu 3D w zakresie wspomagającym projektowanie partycypacyjne za pomocą rysunku odręcznego.

Studenci pracowni otrzymują już w I semestrze zadanie projektowe w oparciu o zadany rzut prostego obiektu architektonicznego. Jego określony parametryczny opis pozwala na stosunkowo szybkie opanowanie umiejętności generowania siatek 3D badanej przestrzeni, których wydruki stanowią podkłady do szkicowej analizy poszczególnych przestrzeni projektu. Zaletą takiego rozwiązania jest działanie polegające na uzmysłowieniu, jak istotna w procesie metodycznej analizy elementów składowych opracowywanej struktury architektonicznej jest prawidłowa ocena jej skali oraz proporcji już na etapie szkicu koncepcyjnego.

Początkowe działania kreacyjne w oparciu o model siatkowy prostego układu architektonicznego pozwalają zidentyfikować go nie tylko jako zbiór pomieszczeń do tzw. urządzenia, ale również jako złożony obiekt przestrzenny, którego walor estetyczny zawarty jest w samej strukturze przenikających się linii, będących krawędziami płaszczyzn. Celem jest wzbudzenie umiejętności obserwacji omawianej przestrzeni, tak aby jej cechy konstrukcyjne wykorzystać optymalnie w koncepcyjnym opracowaniu projektu.

Mimo że przebieg realizacji zadań podczas obu semestrów pierwszego roku pracowni zakończony jest w zasadzie projektem przestrzeni mieszkalnej o postępującym stopniu złożoności, to w porównaniu z II rokiem ma on w znacznym stopniu charakter eksperymentalny. Jest to wynikiem wyraźnego nacisku kładzionego na ciągłe poszukiwanie zakresów wzajemnego

oddziaływania pomiędzy walorem opracowywanej struktury architektonicznej a nadbudową artystyczną, jaką stanowi projekt architektury wnętrza.

Praca nad realizacją tego typu ćwiczeń uwarunkowała wprowadzenie wewnątrzpracownianych pojęć definiujących schematy działań modelowych w projektowanej przestrzeni; są to „modelowanie sferyczne oraz pudełkowe"2, a także zakresy opracowania struktury architektonicznej modelowania pudełkowego, wśród których pojawia się „zakres recesywny, równoważny oraz nadrzędny"3.

Zasadniczo zadania realizowane w ciągu pierwszych trzech semestrów opierają się na modelu pudełkowym. Nazwa ta związana jest z teorią organizacji przestrzeni widowiska teatralnego według wzorca teatru apollińskiego, zwanego również pudełkowym, który stanowi inspirujący model dydaktyczny do analizy projektowej kompozycji wnętrza. Projektant ustala tu umowny optymalny kadr kompozycyjny pseudo proscenium względem przestrzeni (analogicznie jak w teatrze pudełkowym) stanowiącej w pozostałej części zawsze strukturę zamkniętą, do której zaglądamy jak do pudełka. Jest to ujęcie lub kilka optymalnych ujęć kompozycyjnych, jakie zakłada student przy pracy nad architekturą określonego wnętrza. Utworzone przez nie płaszczyzny przecinają wnętrze w układzie nie zawsze równoległym do płaszczyzny jego ścian, z których minimum jedna powinna stanowić tło dla kluczowej kompozycji przekazu plastycznego. Występująca tu oś kompozycyjna jest prostopadła do płaszczyzny optymalnego kadru i wyraża kierunek liniowego odbioru bodźców wzrokowych. Łączy ze sobą zbiór elementów projektowanej przestrzeni w sposób zamierzony przez projektanta, nadrzędny w odbiorze względem reszty kompozycji pełniącej rolę dopełniającą4.

Poprzez działania dydaktyczne mające na celu analizę porównawczą powyższego typu organizacji scenicznej z problematyką kompozycji wnętrza studenci nabywają umiejętności polegające na adoptowaniu rozwiązań stricte scenograficznych w uzyskiwaniu określonych zamierzeń projektowych, chociażby takich jak budowanie fałszywych perspektyw czy kluczowanie światłem poprzez określenie przestrzeni znakowej.

Działaniem mającym na celu usystematyzowanie wiedzy odnoszącej się do pracy ze strukturą architektoniczną jest wprowadzenie wcześniej wspomnianych wewnątrzpracownianych definicji, opisujących trzy podstawowe typy kształtowania przestrzeni wnętrza w kontekście substancji architektonicznej. Definicje te wprowadzane są jako warunki w ramach opracowywanych zadań II oraz III semestru, gwarantując ich zmienność, a także pogłębiając świadomość działań kreacyjnych w zadaniu.

Założenia ćwiczenia poruszającego problematykę zakresu opracowania struktury architektonicznej ilustruje, przykładowo, zadanie realizowane podczas II semestru I roku studiów. Polega ono na zaprojektowaniu przestrzeni mieszkalnej w rewitalizowanym budynku z lat 70. o konstrukcji słupowo-ryglowej. Projektowana przestrzeń powstaje tu w wyniku połączenia dwóch niewielkich mieszkań o powierzchni 40 m2, znajdujących się w lokacji jedno nad drugim. Ideą zadania jest przeprowadzenie krytycznej analizy przestrzeni wyjściowych, a następnie rozwiązanie problemu projektowego koncentrującego się w głównej mierze na relacji pomiędzy konstrukcją a kompozycją. Określenie kreowanej przestrzeni przebiega tu nie tylko w płaszczyźnie kondygnacji, ale również w orientacji wertykalnej, z uwzględnieniem nienaruszalnej klatki słupów i podciągów konstrukcji budynku. Pojawia się konieczność zaprojektowania elementu architektonicznego o umiarkowanym stopniu złożoności, jakim są autorskie

2 *Ibidem.*

3 *Ibidem.*

4 *Ibidem*, s. 23.

schody łączące poziomy przestrzeni. Forma zadania wymusza na uczestniku kursu stworzenie nowej struktury formalnej, opartej na relacji między potrzebami użytkowników a szczególnymi cechami opracowywanej przestrzeni, przy uwzględnieniu obowiązujących normatywów realizacyjno-użytkowych. Student jest zmuszony podjąć decyzję odnośnie do zakresu opracowania struktury architektonicznej poprzez postawę wskazującą jej nadrzędną rolę w budowanej kompozycji lub też świadomą jej marginalizację.

Proces realizacji zadania opisuje pięć poniższych etapów.

Etap 1. Wstępna analiza struktury architektonicznej obiektu pod kątem warunków zakresu opracowania w modelowaniu pudełkowym, określenie funkcji, programu użytkowania, wytyczenie osi optymalnych percepcji poprzez zdefiniowanie przestrzeni poziomych oraz otwarcie pionów z uwzględnieniem klatki słupów, podciągów i rygli. [Etap projektowania szkicowego partycypacyjnego (z prowadzącym)].

Etap 2. Analiza funkcji i sposobu użytkowania pod kątem przeprojektowania otworów okiennych, przeszkleń (w celu na przykład, utworzenia ogrodu zimowego, herbarium itp.) w zakresie ram konstrukcyjnych elewacji. [Etap projektowania szkicowego partycypacyjnego (z prowadzącym)].

Etap 3. Analiza funkcji i sposobu użytkowania oraz walorów kompozycyjnych pod kątem określenia elementów zabudowy stałej, oświetlenia systemowego i funkcyjnego, zabudowy kuchennej, zabudów meblowych, doboru okładzin ceramicznych, drewnianych, powłok malarskich, stolarki drzwiowej i okiennej, ceramiki sanitarnej, a także projektu autorskich schodów łączących kondygnacje. (Etap projektowania szkicowego partycypacyjnego, praca na rzutach, perspektywy, wizualizacje 3D, praca z katalogami, Internet).

Etap 4. Uzupełniające zdefiniowanie funkcji oraz programu dekoracyjnego poprzez dobór wyposażenia ruchomego. (Etap perspektyw barwnych, wizualizacji 3D, praca na rzutach, praca z katalogami, Internet).

Etap 5. Kreatywna synteza podjętych decyzji, ustaleń, rozwiązań oraz ich zapis w postaci opracowanej formy ofertowej wraz z dokumentacją wykonawczą.

W skład części ofertowej wchodzą dwie plansze o wymiarach 100 × 70 prezentujące graficznie opracowanie tematu (szkice odręczne, barwne perspektywy, kolaże, wizualizacje 3D).

Dopuszczalne jest stosowanie w kompozycji plansz ofertowych elementów literniczych, na przykład opisów.

Dokumentacja wykonawcza ma formę wielkoformatowego wydruku czarno-białego, zawierającego rzuty, przekroje, wybrane, rozwinięcia płaszczyzn w skali 1:25.

Na dokumentacji powinien się znaleźć również wybrany szczegół (detal opracowany przez autora), przedstawiony w skali 1:1 lub 1:2.

Oczywiście przeprowadzenie tego typu zadań projektowych nie byłoby możliwe bez prowadzonej od początku intensywnej podbudowy teoretycznej w formie wykładów poprzedzających indywidualne korekty. Ich przedmiotem są przede wszystkim zagadnienia dotyczące: teorii geometrii, zasad kompozycji plastycznej, psychologii widzenia, estetyki operowania kształtem, kolorem, fakturą, światłem, a także wybrane zagadnienia z zakresu: ergonomii,

materiałoznawstwa, konstrukcji oraz technologii wykorzystywanych w projektowaniu i realizacji architektury wnętrz. Wspomniane zagadnienia są omawiane na bieżąco, w odniesieniu do etapu prac podejmowanych względem przestrzeni stanowiącej przedmiot opracowania. Niezwykle istotnym elementem jest stałe wdrażanie języka projektowego opisującego w fachowy sposób elementy budujące środowisko pracy projektanta oraz nacisk na ciągłe poszerzanie kompetencji w zakresie opanowania normatywów sporządzania dokumentacji wykonawczej. Chodzi tu o wykształcenie świadomości praktycznego określenia potrzeb oraz wytycznych dla działań różnych branż, pracujących przy realizacji projektu, co pozostaje nie bez znaczenia przy nadzorze autorskim.

Realizacja programu dydaktycznego Pracowni Podstaw Projektowania Architektury Wnętrz odbywa się przy równoległym wsparciu takich przedmiotów, jak: Metodologia Projektowania Komputerowego, Techniki Przekazu Projektowego oraz Geometria Wykreślna, których program jest stale konsultowany i dostosowywany do potrzeb przeprowadzanych ćwiczeń.

Zadania realizowane na II roku studiów pracowni podstaw projektowania koncentrują się na problematyce projektowania obiektów użyteczności publicznej o podstawowym i umiarkowanym stopniu złożoności. Posiadając elementarne przygotowanie gwarantujące sprawność w badaniu sieci zależności i oddziaływań powstających między użytkownikiem, otaczającymi go sprzętami oraz konsolidującymi całość strukturami architektury wnętrz, studenci zmierzają w stronę próby kreacji osobistej idei projektowej, posiadającej, poza wyraźnie zarysowaną funkcją, element zindywidualizowanego komunikatu plastycznego.

Tak jest w przypadku zadań realizowanych podczas III semestru, polegających na opracowaniu projektu architektury wnętrz obiektu użyteczności publicznej (przestrzeni biurowej lub showroomu), z uwzględnieniem cech wybranej firmy w oparciu o zadaną istniejącą przestrzeń. Pojawia się tu konieczność zdefiniowania układu o wyraźnie zarysowanych współzależnościach oraz hierarchizacji wynikającej z funkcji przypisanej poszczególnym elementom analizowanej przestrzeni. Poza tradycyjnym mechanizmem analizy służącej wyizolowaniu wartościowych założeń dotyczących rozwiązań kompozycyjno-użytkowych, najistotniejszym, a przede wszystkim – nowym elementem jest nabycie umiejętności określenia zbioru cech wizualnych opisujących charakter aktywności wybranej firmy, a następnie zawarcie go w zapisie formalnym projektowanej przestrzeni. Podjęcie działań polegających na opanowaniu sztuki wzmocnienia przekazu plastycznego, scenograficznej narracji, stanowi nowe doświadczenie na drodze do indywidualizacji wypowiedzi artystycznej młodego twórcy, posiadającego podstawową wiedzę oraz umiejętności potrzebne do osadzenia idei twórczej w opracowaniu projektowym. Chodzi tu także o uświadomienie roli, jaką może odgrywać projekt architektury wnętrz w kreacji marki, stając się tym samym ważnym narzędziem marketingu.
Przebieg realizacji programu dydaktycznego w pracowni zakłada stopniowe, choć niepostępujące w równym zakresie rozwijanie świadomości twórczej oraz zawodowej. Na początkowym etapie kształcenia zagadnienia towarzyszące powstawaniu idei artystycznej mają charakter analizy zbioru prostych problemów projektowych, przy położeniu nacisku na ich konfrontację z realizmem zadanej struktury architektonicznej. Proces dydaktyczny drugiego semestru, w przeciwieństwie do pierwszego, nastawiony jest na progresywne poszukiwanie indywidualizacji wypowiedzi artystycznej, kontekstu osobistej identyfikacji z projektowaną przestrzenią.

Końcowe zadanie kursu obejmujące IV semestr skoncentrowane jest prawie wyłącznie na wskazanej problematyce. Podmiotem zadania jest stworzenie autorskiej kompozycji z zakresu architektury wnętrz o określonej funkcji, zawierającej próbę osobistego manifestu estetycznego z pogranicza designu, architektury i rzeźby.

Jako model dydaktyczny w ćwiczeniu wykorzystywany jest wcześniej wspomniany sferyczny typ kształtowania przestrzeni oparty na teatrze dionizyjskim, zwanym również teatrem kręgu. „Ów schemat pomija ramy struktury architektonicznej sceny, jak ma to miejsce we wspomnianym wcześniej modelu pudełkowym będącym analogią do klasycznej przestrzeni wnętrza. Widowisko określa tu otwarta kompozycja scenograficzna o strukturze wieloosiowej. Takie otwarte założenie koncepcji przestrzennej jest porównywalne z warunkami, w jakich tworzy współczesny projektant wnętrz w pewnej szczególnej sytuacji. Mianowicie chodzi tu o kreację przestrzeni wnętrza z pominięciem cech substancji architektonicznej obiektu, w którym odbywa się proces projektowania. Przedstawiony schemat uzmysławia studentom sytuację, w której zachodzi konieczność stworzenia autorskiej przestrzeni użytkowej o charakterze tymczasowym (obiekty promocyjne w galeriach handlowych, zabudowy ekspozycyjne oraz przestrzenie eksperymentalne, instalacje artystyczne w muzeach, stoły konferansjerskie w studiach telewizyjnych z otwartym planem, itp.), oraz wygenerowanie jej w strefie zunifikowanej z modułowymi sufitami oraz posadzkami technicznymi lub obiektach zabytkowych, gdzie niemożliwym jest podjęcie działań ingerujących w strukturę architektoniczną obiektu"[5]. Przeprowadzenie realizacji projektu w takich okolicznościach możliwe jest wyłącznie poprzez operowanie obiektami nietrwale związanymi ze strukturą architektoniczną wnętrza, zawierającymi kompletny oraz odrębny względem otaczającej architektury kontekst kompozycyjny.

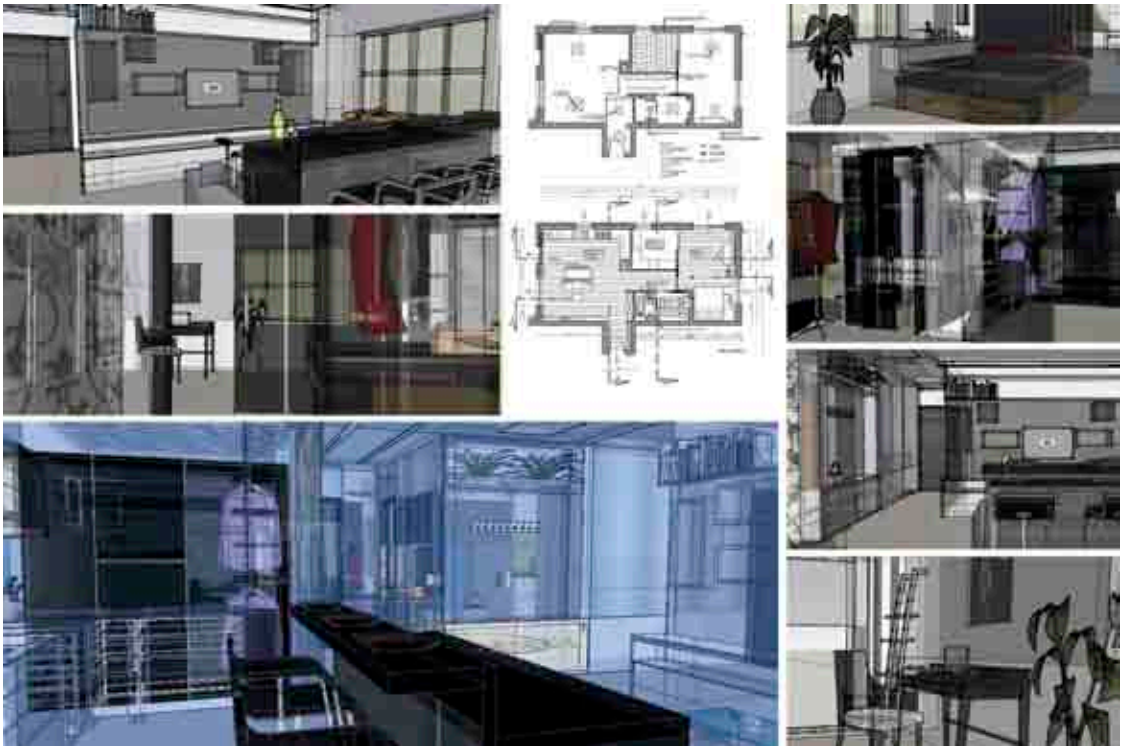
Przykładowym zadaniem realizującym powyższą problematykę jest projekt przestrzeni o funkcji informacyjno-promocyjnej „Wrocław Europejską Stolica Kultury", w określonej przestrzeni – hallu dworca lotniczego we Wrocławiu. Specyfika miejsca skupiającego przecięcie traktów komunikacyjnych oraz rozległa kubatura obiektu wymuszają posługiwanie się formą o skali znacznie przewyższającej tą, którą studenci operują podczas realizacji zadań w poprzednich semestrach. Przedmiot realizowanej w ćwiczeniu idei artystycznej stanowi tu najczęściej autorska instalacja przestrzenna o cechach rzeźbiarskich, wokół której rozbudowywana jest infrastruktura użytkowa, będąca jednocześnie dopełnieniem kompozycyjnym. Sama struktura założenia realizowanego w zadaniu ma charakter wieloosiowy, stanowiący spore wyzwanie dla początkującego projektanta, gdzie kluczowe jest uzyskanie optymalnego odbioru projektu z maksymalnej liczby ujęć. Poza stopniem ekspresji oraz indywidualizacji przekazu opisującego wydarzenie, charakterystyka ta odgrywa szczególną rolę przy ocenie zadania. Oczywiście również istotne są tu oryginalność zastosowanych rozwiązań projektowych w aspekcie funkcji obejmujących autorskie projekty siedzisk, kontuarów, obudów terminali komunikacyjnych itp., z uwzględnieniem normatywów projektowych, doborem określonych materiałów, a także przedstawieniem formy końcowej realizacji zadania. Projekty realizowane w semestrach zimowych podlegają ocenie podczas egzaminu przeprowadzonego wewnątrz pracowni, egzamin sesji letniej ma zaś formułę publicznego przeglądu, w trakcie którego prezentowane są prace z obu semestrów.

Obok sprawności w technikach prezentacyjnych, element, na który kładziony jest szczególny nacisk podczas realizacji programu pracowni, to umiejętność publicznej obrony celów zawartych w autorskim opracowaniu dzieła. Współczesny testowy system egzekwowania wypowiedzi w szkolnictwie ponad gimnazjalnym determinuje w dużej mierze problemy w swobodnym wyrażaniu idei projektowych poprzez opis werbalny. Ćwiczenia polegające na przeprowadzaniu publicznych prezentacji poddawanych krytycznej analizie mają na celu wygenerowanie postawy otwartej do konstruktywnego dialogu na temat nierzadko osobistych przemyśleń dotyczących prezentowanych idei artystycznych. Jest to wybitnie znacząca umiejętność pozwalająca odnieść sukces w procesie projektowania partycypacyjnego z przyszłym inwestorem, a co z tego wynika – umożliwiająca aktywizację zawodową działającego autonomicznie projektanta.

5 *Ibidem*, s. 10.

W ramach zajęć odbywają się też wykłady oraz spotkania plenerowe z udziałem aktywnych zawodowo projektantów, których celem jest przedstawienie możliwie jak najpełniej specyfiki prowadzenia firmy o profilu projektowym, jak również seminaria z zakresu ochrony prawa autorskiego prowadzone przez zaprzyjaźnioną kancelarię adwokacką.

Reasumując, obecnie w Katedrze Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu funkcjonują równolegle dwie pracownie podstaw Projektowania Architektury Wnętrz, realizując zbliżony program dydaktyczny. Podlega on ciągłej aktualizacji w oparciu o wymianę doświadczeń wynikających z efektów prowadzonego kształcenia. Kluczowym czynnikiem formującym zestaw instrumentów dydaktycznych jest przede wszystkim ciągła analiza aktualnej sylwetki potencjalnego kandydata na studia w kontekście jego predyspozycji warunkowanych modelem kształcenia ponadgimnazjalnego obejmującego przyswajanie w szerokim zakresie syntetycznej, mocno skonkretyzowanej wiedzy. Konsekwencją tego jest postawa zamknięta, pragmatyczna, postrzegająca w sztuce projektowania wnętrz narzędzie gwarantujące sprawne posługiwanie się zasadami organizacji przestrzeni architektonicznej, w oparciu o obfitość akcesoriów wyposażenia wnętrz, serwowaną w formie plików 3D na stronach producentów. Przełamanie takiego schematu myślowego nie następuje poprzez przeciwstawianie mu wzorców określonych postaw, należy bowiem pamiętać, że indywidualne wyczucie formy czy głębokie tło intelektualne leżące u podstaw aktu twórczego nigdy nie dają się naśladować z dobrym skutkiem, a mogą stanowić jedynie inspirację. To właśnie jeden z głównych celów prowadzonych zajęć, w trakcie których student ma stać się świadomym zbieraczem motywów, kolekcjonerem produktów własnej wyobraźni leżących u podstaw indywidualizmu twórczego. Jego zapisem jest idea artystyczna zawarta w zrealizowanym projekcie.



Projekt koncepcyjny architektury wnętrz mieszkania o powierzchni do 60m2 w oparciu o zadany podkład architektektoniczny.

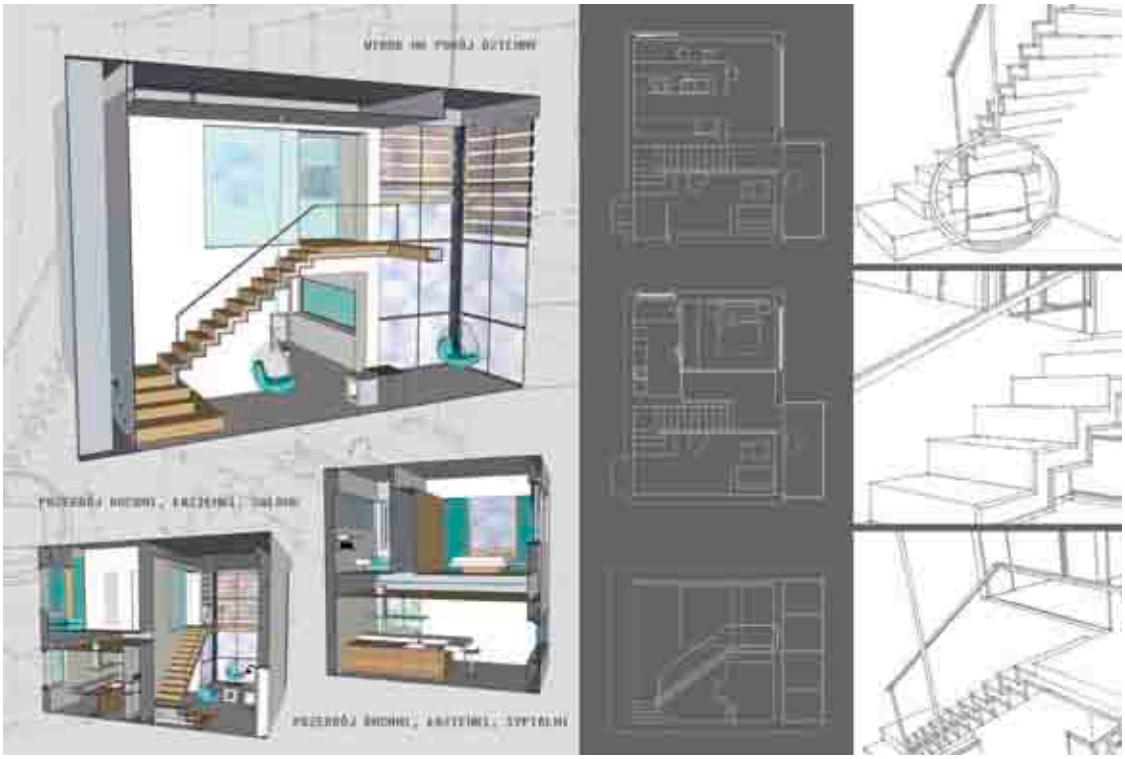
Aleksandra Herbich
Karolina Gordziewicz

Projekt koncepcyjny architektury wnętrz mieszkania o powierzchni do 60 m² w oparciu o zadany podkład architektektoniczny.

Karolina Gardzielewicz
Agata Karczewska

Projekt reorganizacji przestrzeni mieszkalnej oraz architektury wnętrz w budynku o konstrukcji słupowo-ryglowej z lat 70tych.

Paula Jabłońska
Barbara Dubel

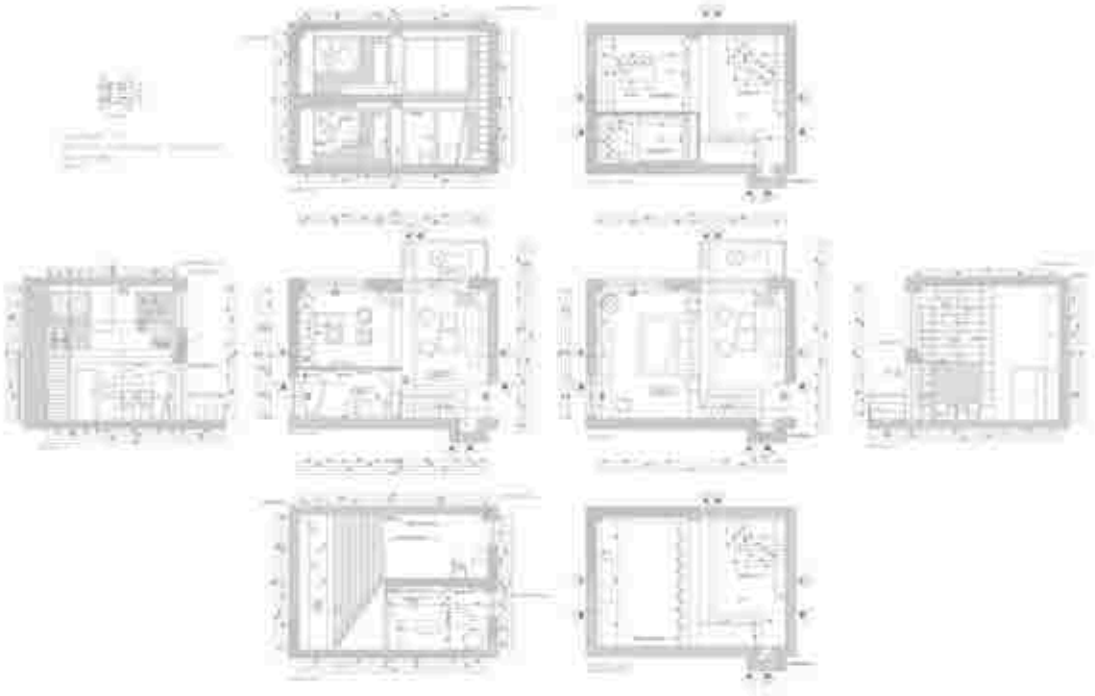


Projekt reorganizacji przestrzeni mieszkalnej oraz architektury wnętrz w budynku o konstrukcji słupowo-ryglowej z lat 70tych.

Małgorzata Wojtyczka

Projekt reorganizacji przestrzeni mieszkalnej oraz architektury wnętrz w budynku o konstrukcji słupowo-ryglowej z lat 70tych.

Karina Płonka



Projekt reorganizacji przestrzeni mieszkalnej oraz architektury wnętrz w budynku o konstrukcji słupowo-ryglowej z lat 70tych.

Maja Górowska

Autorski projekt showroomu wybranej marki.

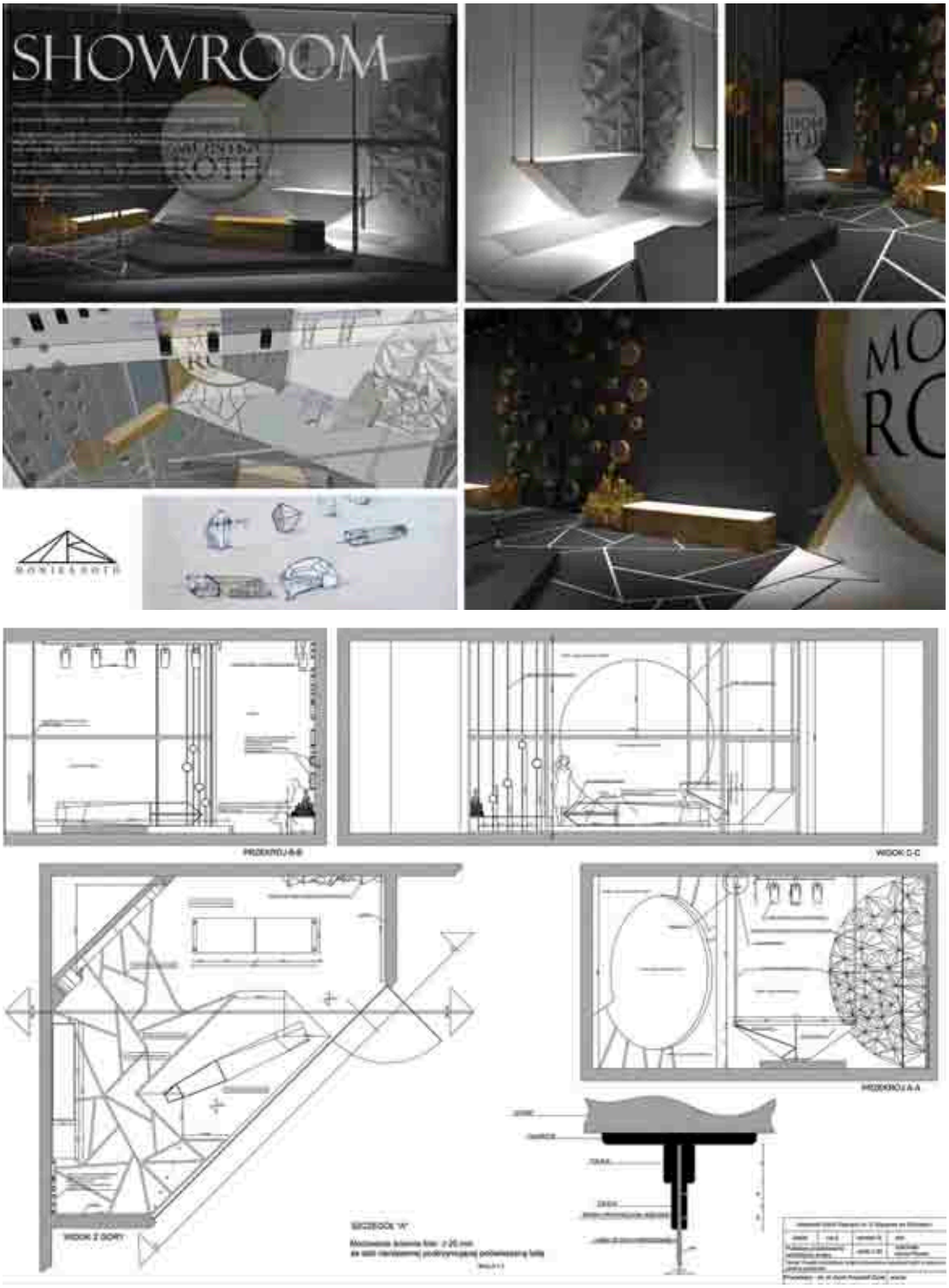
Jolanta Wołąkiewicz

Autorski projekt showroomu wybranej marki.

Daria Stanclik

Autorski projekt showroomu wybranej marki.

Elżbieta Siedlak

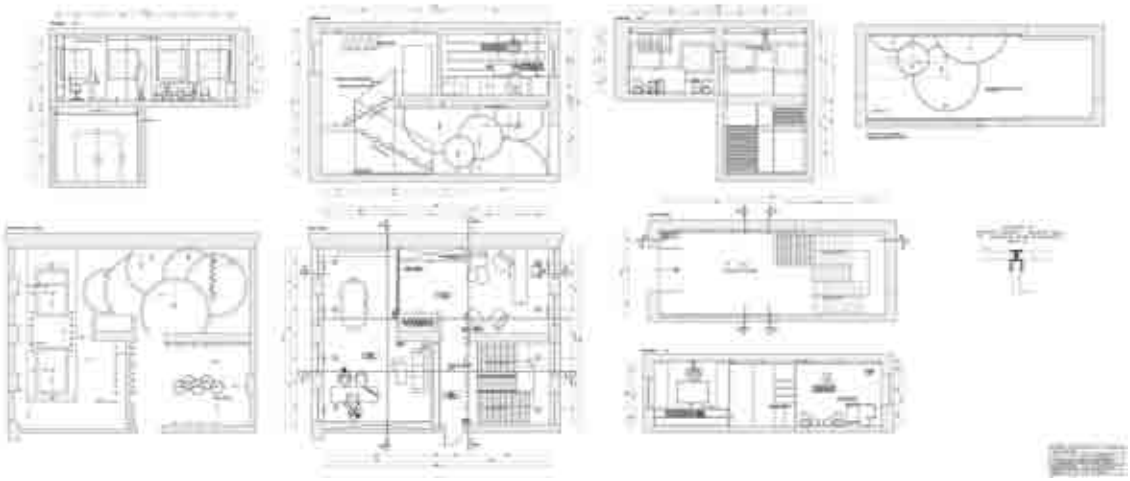


Autorski projekt showroomu wybranej marki.

Karina Płonka

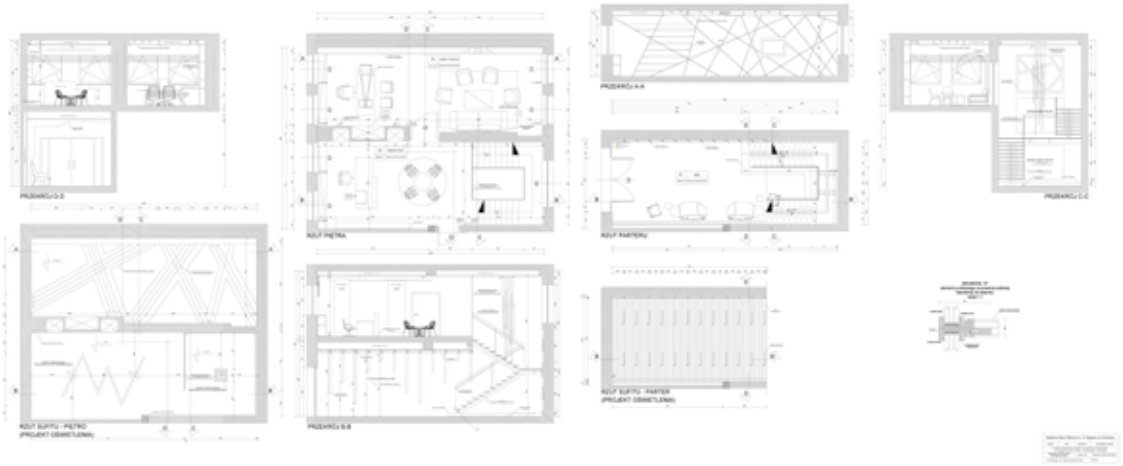
Projekt architektury wnętrz w obiekcie użyteczności publicznej z uwzględnieniem funkcji recepcyjnej oraz biurowej wybranej firmy w oparciu o zadany podkład architektoniczny.

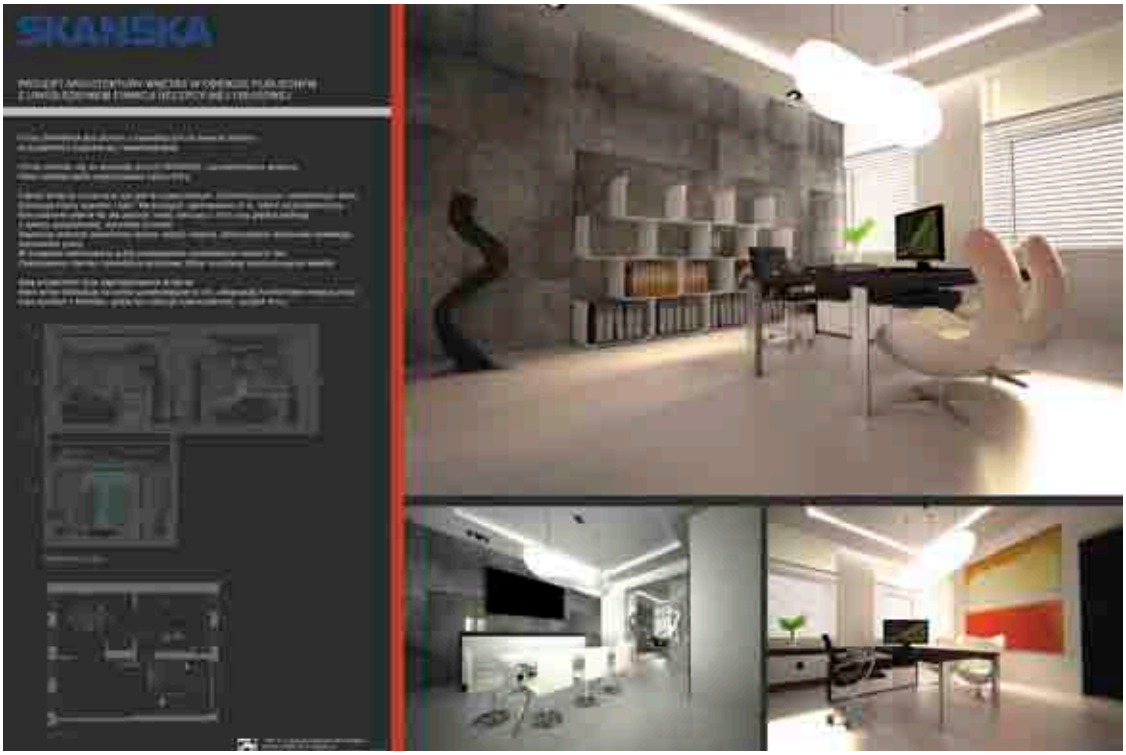
Karolina Koryniowska



Projekt architektury wnętrz w obiekcie użyteczności publicznej z uwzględnieniem funkcji recepcyjnej oraz biurowej wybranej firmy w oparciu o zadany podkład architektoniczny.

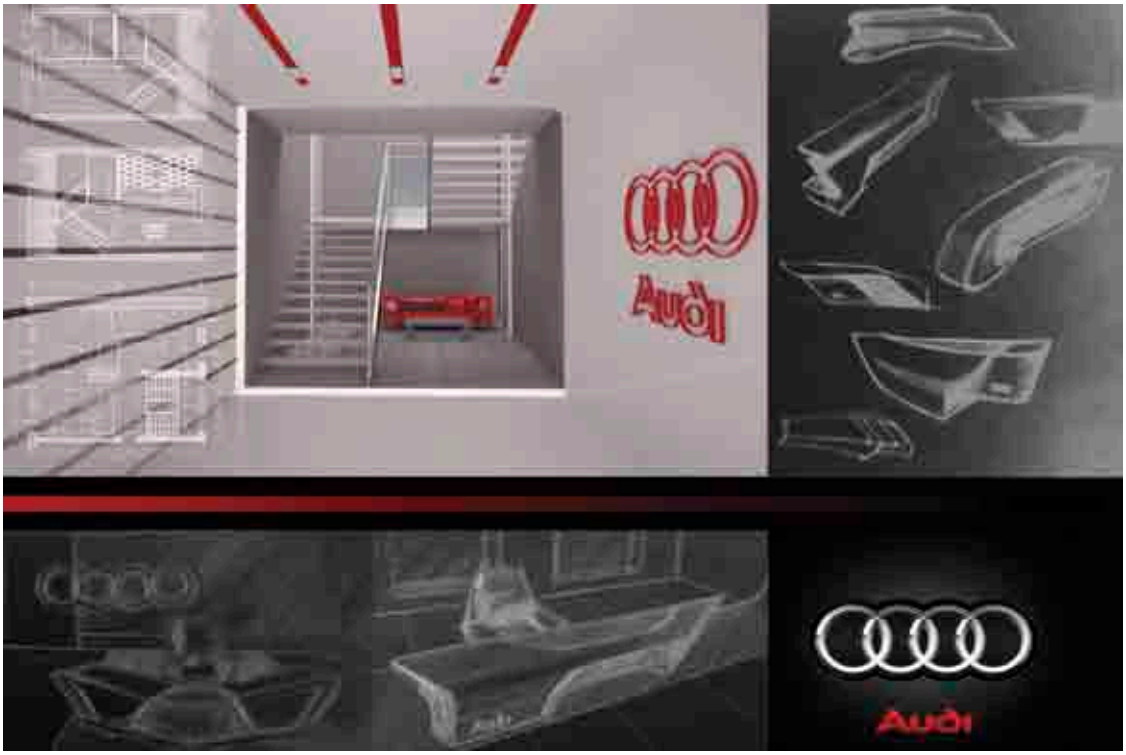
Maja Górowska


PRZEKRÓJ D-D
RZUT PIĘTRA
PRZEKRÓJ A-A
RZUT PARTERU
PRZEKRÓJ C-C
RZUT SUFITU - PIĘTRO
(PROJEKT DEMETLENIA)
PRZEKRÓJ B-B
RZUT SUFITU - PARTER
(PROJEKT DEMETLENIA)



Projekt architektury wnętrz w obiekcie użyteczności publicznej z uwzględnieniem funkcji recepcyjnej oraz biurowej wybranej firmy w oparciu o zadany podkład architektoniczny.

Martyna Krajewska



Projekt architektury wnętrz w obiekcie użyteczności publicznej z uwzględnieniem funkcji recepcyjnej oraz biurowej wybranej firmy w oparciu o zadany podkład architektoniczny.

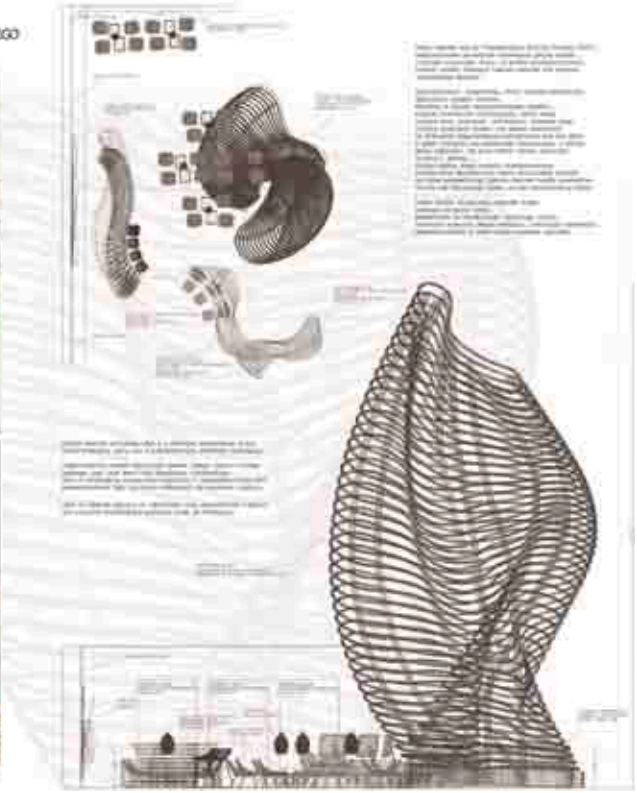
Barbara Dubel

Projekt przestrzeni informacyjno promocyjnej „Wrocław Europejską Stolicą Kultury 2016" w holu Wrocławskiego Portu Lotniczego.

Karolina Koryniowska

Projekt przestrzeni informacyjno promocyjnej „Wrocław Europejską Stolicą Kultury 2016" w holu Wrocławskiego Portu Lotniczego.

Barbara Dubel



Projekt przestrzeni informacyjno promocyjnej „Wrocław Europejską Stolicą Kultury 2016" w holu Wrocławskiego Portu Lotniczego.

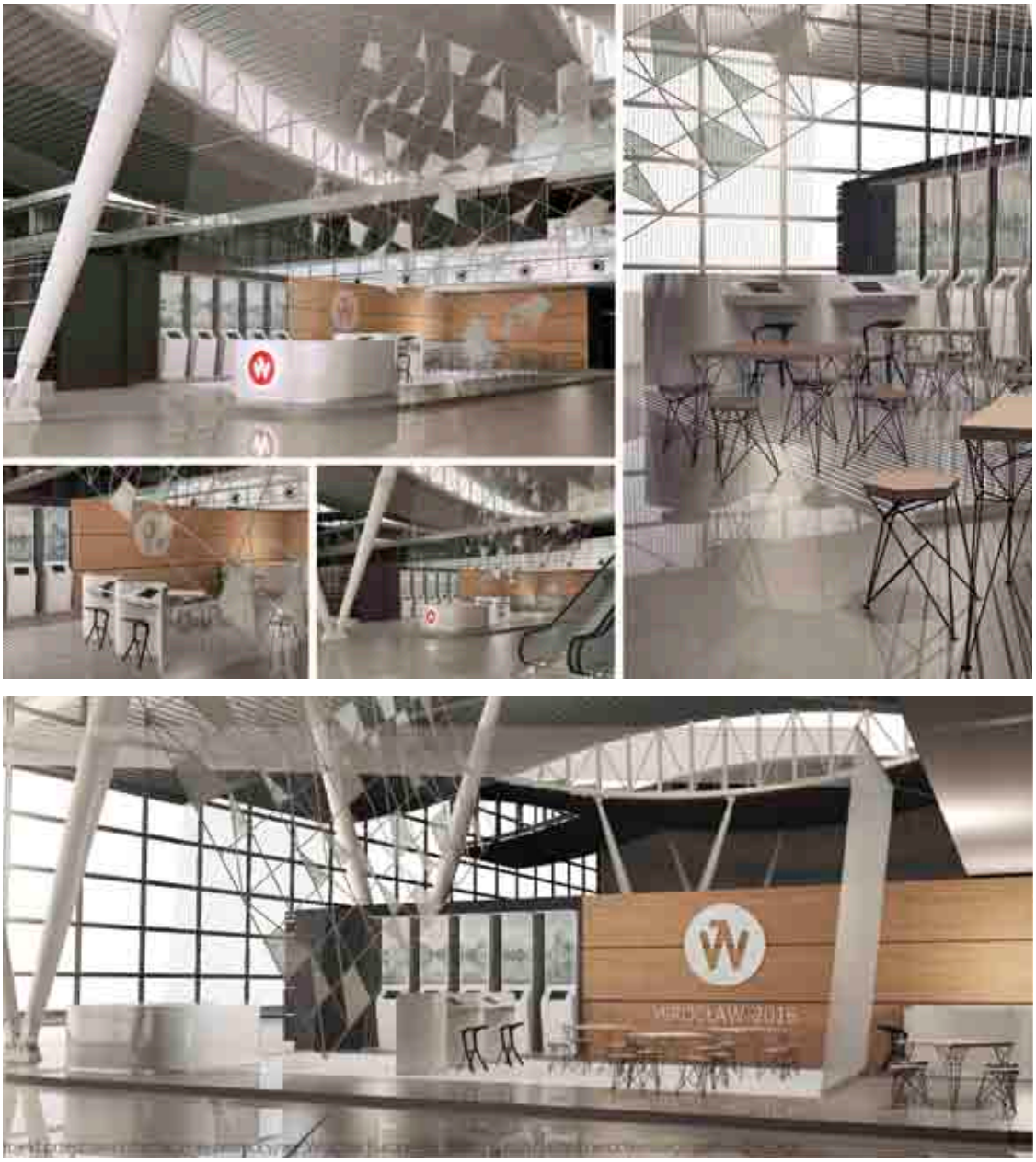
Martyna Krajewska

Projekt przestrzeni informacyjno promocyjnej „Wrocław Europejską Stolicą Kultury 2016" w holu Wrocławskiego Portu Lotniczego.

Maja Górowska

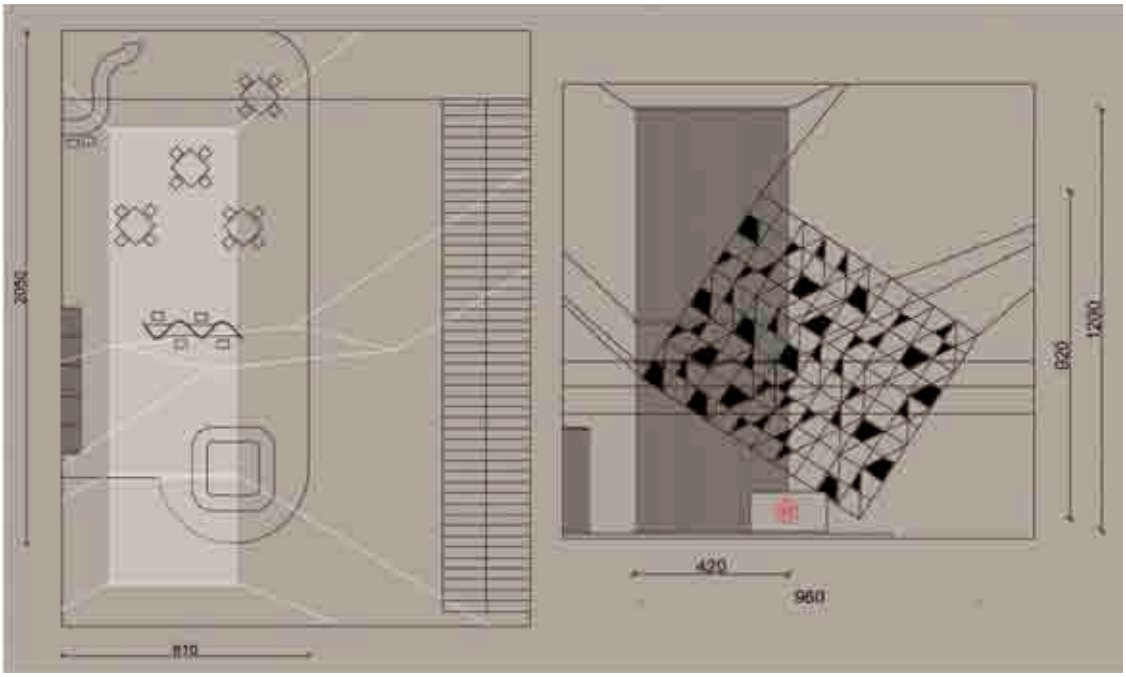
Projekt przestrzeni informacyjno promocyjnej „Wrocław Europejską Stolicą Kultury 2016"
w holu Wrocławskiego Portu Lotniczego.

Kalina Droździok



Projekt przestrzeni informacyjno promocyjnej „Wrocław Europejską Stolicą Kultury 2016”
w holu Wrocławskiego Portu Lotniczego.

Jolanta Wołąkiewicz


2050
810
420
960
820
1200

WROCŁAW 2016

Biogramy autorów

dr **Katarzyna Bucholc**, ur. 1971 we Wrocławiu. Studia na Wydziale Architektury Wnętrz, ASP w Warszawie. Dyplom w 1996. Od 1997 asystentka na Wydziale Architektury Wnętrz ASP w Warszawie w pracowni Podstaw Projektowania prowadzonej początkowo przez prof. Piotra Perepłysia, następnie przez dr Piotra Kwasieborskiego a obecnie przez prof. Lucjana Kasprzaka. W 2009 obrona pracy doktorskiej. Obszar projektowych poszukiwań to przede wszystkim wnętrza sakralne, a w szczególności wnętrza kontemplacyjne i pustelnie - w latach 1998–2008 prowadzona praca badawcza dotycząca historycznych i współczesnych pustelni i pustelnictwa w Polsce (materiały wykorzystane w pracy doktorskiej).

mgr **Marta Koniczuk**, absolwentka Wydziału Architektury i Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. W 2010 roku dyplom w pracowni prof. Huberta Smużyńskiego z aneksem scenograficznym w macierzystej uczelni. Asystentka w Pracowni Podstaw Projektowania Architektury.

dr **Szymon Nawój**, ur. w 1978 roku w Szczecinie. Dyplom magistra sztuki w zakresie architektury wnętrz uzyskał w 2002 roku w Pracowni Projektowania Architektury Wnętrz prof. Eugeniusza Matejko. Temat pracy dyplomowej: „Wnętrza Miasta - koncepcja zagospodarowania Wzgórza Św. Wojciecha w Poznaniu." W roku 2013 obronił pracę doktorską pod kierunkiem prof. Weroniki Węcławskiej-Lipowicz na Wydziale Architektury i Wzornictwa Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu. Temat pracy doktorskiej „Nowe przestrzenie wystawiennicze dla Muzeum Narodowego na Wzgórzu Przemysła - Alternatywna Koncepcja Zamku Królewskiego w Poznaniu". Od 2013 roku Adiunkt w Katedrze Architektury Wnętrz na Wydziale Architektury Wnętrz i Scenografii Uniwersytetu Artystycznego w Poznaniu. Zajmuje się projektowaniem architektury, wnętrz oraz wystaw. Obszarem działalności są zarówno przestrzenie prywatne jak i publiczne. Współautor projektu Coffee Bench, prezentowanego na Targach; Salone Del Mobile w Mediolanie, 100% Design w Londynie oraz Interieur w Kortrijk (Belgia).

dr **Magda Pińczyńska**, Dyplom na Wydziale Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie, w 2003 roku. Tytuł doktora sztuk plastycznych na Wydziale Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu, w 2008 roku. Od 2008 roku pracownik dydaktyczny na Wydziale Architektury Wnętrz Akademii Sztuk Pięknych w Krakowie; gdzie obecnie prowadzi Pracownię Podstaw Projektowania. Wykładowca Wyższej Szkoły Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie, w latach 2009–2012. Zajmuje się projektowaniem multidyscyplinarnie – począwszy od architektury wnętrz, przez projektowanie obiektów eksperymentalnych, na grafice użytkowej kończąc. Dyrektor artystyczny i organizator festiwalu audiowizualnego PATCHlab 2012–2014 oraz konferencji międzynarodowej PATCHlab Generator 2014.

dr **Jan Sikora**, dyplom i tytuł doktora sztuki uzyskane na Wydziale Architektury i Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych w Gdańsku. Od 2014 roku adiunkt w Instytucie Wzornictwa Politechniki Koszalińskiej, w latach 2009-2014 asystent profesora Remigiusza Grochala. Zajmuje się projektowaniem architektury wnętrz ze szczególnym uwzględnieniem rewitalizacji zaniedbanych przestrzeni publicznych w Polsce (autor m.in. Stacji Kultura w Rumi). Laureat m.in.Nagrody Architektonicznej Polityki i Nagrody 2. Bryła Roku 2014.

dr hab. **Maciej Świtała** (1967) po ukończeniu studiów na PWSSP w Gdańsku, pracuje od 1991 roku w Pracowni Podstaw Projektowania Architektury wnętrz. W latach 2000-2003 asystent w pracowni prof. Huberta Smużyńskiego. Od 2011 kierownik Zakładu Podstaw Projektowania Architektury.

dr inż. arch. **Rafał Szrajber**, ur. 1974 roku w Łodzi, architekt, designer, twórca gier. Studia na Politechnice Łódzkiej w Instytucie Architektury i Urbanistyki w latach 1995–2000. Studia podyplomowe Ochrona Historycznych Struktur Budowlanych w latach 2010–2011. Od 2000 roku związany z Instytutem Architektury i Urbanistyki – Zespól Projektowania Komputerowego, od 2009 roku budując nowe doświadczenia w Zespole Grafiki i Multimediów Instytutu Informatyki Politechniki Łódzkiej na specjalności Grafika Komputerowa oraz Gry Komputerowe. Od 2014 roku praca na stanowisku adiunkta w Akademii Sztuk Pięknych im. W. Strzemińskiego w Łodzi z autorskim programem Pracowni Projektowania Architektonicznego. Obszar prowadzonych przez niego badań obejmuje zagadnienia związane z procesem twórczym, technikami prezentacji oraz zapisem architektury w nowych mediach. Zajmuje się wirtualnymi rekonstrukcjami i tworzeniem gier wideo wykorzystując lokalne dziedzictwo kulturowe. Współtwórca pojęcia i teorii równowagi informacyjnej w prezentacji architektury i dzieł sztuki w nowych mediach. Jego prace można było oglądać na wystawie indywidualnej i szeregu wystaw zbiorowych. Jest laureatem konkursów architektonicznych, fotograficznych z także tych związanych z projektowaniem gier czy przedsiębiorczością w nauce.

dr **Jacek Krzysztof Żurek**, ur. 7.09.1976. Doktor sztuk pięknych w dyscyplinie sztuki projektowe, architekt, architekt wnętrz, projektant, malarz, adiunkt w Katedrze Architektury Wnętrz na wydziale Architektury Wnętrz i Wzornictwa Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu. Od 2013 roku prowadzi zajęcia w I Pracowni Podstaw Projektowania Architektury Wnętrz na macierzystym wydziale. Dorobek artystyczny obejmuje realizacje z zakresu projektowania koncepcji architektonicznych, małej architektury, architektury wnętrz, rzeźby plenerowej, plakatu oraz mebla autorskiego na zlecenie przedsiębiorstw oraz inwestorów indywidualnych. Od 2007 roku prowadzi autorską pracownię projektową we Wrocławiu.

Bibliografia

1. Program Pracowni Podstaw Projektowania opracowany przez prof. Lucjana Kasprzaka, Wydział Architektury Wnętrz ASP w Warszawie, 2014
2. Tatarkiewicz W., *Dzieje sześciu pojęć*, Warszawa, 1976
3. Ratzinger J., *Duch Liturgii*, Warszawa, 2002
4. Kawecki W., *Teologia Piękna*, Poznań, 2013
5. Michalski R., *Inspiracje w sztuce projektowania*, Akademia Sztuk Pięknych w Krakowie, 2010
6. Wencel T. K., *Milczenie*, Kraków, 2001
7. Krupińska J., *What an Architecture Student Should Know*, Routlege, Nowy Jork, 2014
8. Trzeciak P., *Zwycięstwo i zmierzch awangardy. Architektura lat 1900-1960, Sztuka Świata,* t. 9, Arkady, 2009
9. Zumthor P., *Myślenie Architekturą*, Karakter, Kraków, 2010
10. Żurek Jacek, Komentarz do pracy doktorskiej pt. *Paradygmat działań scenograficznych w kształtowaniu wnętrza na podstawie realizacji autorskich oraz wybranych przykładach.* W zbiorach archiwum Akademii Sztuk Pięknych we Wrocławiu, Wrocław, 2011
11. *Shaping design teaching; explorations into the teaching of form*, Ed. by Nicolai Steino and Mine Ozkar, Aalborg University Press, 2012

Praca u podstaw.
Architektura wnętrz

Materiały z ogólnopolskiej konferencji
metodyki nauczania wstępnego
w zakresie architektury wnętrz.
ASP Gdańsk 24.04.2015

recenzenci naukowi
prof. **Ryszard Michalski** | Wydział Architektury Wnętrz ASP Kraków
dr hab. **Piotr Szwiec** | Wydział Architektury i Wzornictwa UA w Poznaniu

redakcja naukowa
dr hab. Maciej Świtała

redakcja językowa
Michał Mikołajczak

projekt graficzny i skład
Paweł Gełesz

na okładce
Kompozycja, przestrzeń dla kuli, (fragment)
Ewelina Gryc, 2012

ISBN 978-83-62759-87-3

Wydawca:

Wydział Architektury i Wzornictwa
www.aiw.asp.pl

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku

ASP w Gdańsku

Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku
Targ Węglowy 6, 80-836 Gdańsk
www.asp.gda.pl