



Konferencja Naukowa „re-FORMA”

Akademia Sztuk Pięknych im. E. Gepperta we Wrocławiu

Centrum Sztuk Użytkowych

Centrum Innowacyjności

Wydział Architektury Wnętrz Wzornictwa i Scenografii **12**

maja 2022

KONSPEKTY REFERATÓW:

1.

Ernest Niemczyk

prof. dr hab. inż. arch.

em. pracownik Wydziału Architektury

Politechniki Wrocławskiej

Akademickie kształcenie: obciążanie pamięci czy twórcza inspiracja?

Konspekt

Problemy tu zaprezentowane są wynikiem długoletniej obserwacji uczestniczącej a także udziału w zajęciach projektowych architektury wnętrz, najpierw jako studenta Wydziału architektury PWR w latach 1955-1965, a później pracownika dydaktycznego tej Uczelni. Od lat 90-tych prowadziłem zajęcia wykładowe na Wydziale Architektury, specjalności Ochrona Zabytków pt. *Historia architektury wnętrz i mebla*.

Dzięki znajomości procesu dydaktycznego „z obu stron”, tzn. zarówno uczącego się jak i nauczającego, przekonałem się o słuszności założeń, które postawił już w XIX w. Wilhelm von Humboldt: ścisłego związku między badaniami naukowymi a nauczaniem (bądź twórczością). W celu przedstawienia wyżej wymienionych problemów, tak aby pobudzić refleksję i dyskusję, posłużono się tu pewnymi przerysowanymi przeciwstawieniami: z jednej strony ambicji badawczych, z drugiej – celów edukacji na poziomie akademickim:

Badania historyczne w celach poznawczych	zamiast	analizy historycznej służącej pomocą projektantowi
Nadmiar materiału pamięciowego, obciążającego uczącego się i blokującego jego wyobraźnię	zamiast	zaciekawienia, krytycyzmu, inspiracji i zachęty do swobodnej interpretacji
Europocentryzm	zamiast	prezentacji zróżnicowanego bogactwa dorobku ludzkiej ekumeny
Stereotypowe omawianie poszczególnych epok historycznych i „ukrycie” metodologii w chmurze faktów	zamiast	wyposażenia słuchaczy w podstawowe umiejętności badawcze, głównie ujęcie analityczne i opisowe

Przykładem proponowanego, nowego ujęcia zagadnień architektury wnętrza i mebla będzie, prezentujący to, krótki wykład (15 min.)

2.

**doktor habilitowany Iwona Dzierżko-Bukal ,
Akademia Sztuk Pięknych w Gdańsku, Wydział Architektury i Wzornictwa**

Działania artystyczno-studialne jako wyspecjalizowane narzędzie do wyrażania idei.

Tekst ma na celu przedstawienie roli, jaką może odegrać wyższa uczelnia artystyczna w kształtowaniu wizji rozwoju przestrzeni publicznych jako fazy przedprojektowej dla projektów wielobranżowych. Artystyczno-studialny sposób oceny stanu przestrzeni i ukazania potencjalnych kierunków jej przekształceń dąży do stworzenia obrazu, który można by określić, jako „stan idealny”, niezależny od ograniczających inwencję twórczą aktualnych uwarunkowań technicznych, społecznych czy ekonomicznych. Istotą przedstawionej metody działania jest pobudzanie kreatywności uczestników – przedstawicieli różnych formacji artystycznych - sztuk plastycznych (tj. użytkowych i pięknych) - przy wykorzystaniu możliwie pełnego spektrum ich wiedzy, umiejętności i wrażliwości. Ten sposób podejścia do problemu przestrzeni publicznych wynika z ich specyfiki: wielofunkcyjności czy uniwersalności, jak też indywidualnego charakteru każdego miejsca. Z drugiej strony, przestrzenie publiczne są „laboratorium badawczym”, pozwalającym oceniać przydatność sztuk plastycznych w procesie tworzenia koncepcji formowania współczesnego otoczenia człowieka.

Badania i studia realizowane od 2017 roku pozwoliły na stworzenie i rozwinięcie autorskiej metody artystyczno-badawczej („4T”), a do 2021 obejmowały swoim zakresem małe centra usługowo-handlowe i tereny rekreacyjne, sztukę w przestrzeni publicznej oraz pojedyncze meble miejskie i obiekty wystawiennicze. Efekty jej wdrożenia zostaną zaprezentowane w formie czterech studiów przypadku.

3.

DR HAB. PROF. ASP Jan Sikora

AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH W GDAŃSKU - WYDZIAŁ ARCHITEKTURY I WZORNICTWA w Gdańsku

„10 autorskich wnętrz, 17 refleksji i 42 znaki zapytania”

Polska scena projektowania wnętrz jest podzielona na design, którego rodowód oparty jest o wykształcenie plastyczne oraz na takie, które czerpie swoje wzorce z metod znanych z projektowania architektury. To dwa różne podejścia do przestrzeni, inna metodologia projektowa, inne wzorce, inne pracownie i rezultaty. Sztuka i usługa, innowacyjność i funkcjonalizm, architekci wnętrz i architekci, akademie i politechniki. Jeśli dodamy do tego prymat takich przestrzeni społecznego i branżowego „dialogu” jak Instagram czy Homebook oraz uwzględnimy fakt silnego wpływu na rynek włoskich i lokalnych korporacji meblowych to jawi nam się portret branży oparty o sieć powiązań, której celem niekoniecznie jest estetyzacja rzeczywistości i piękno. Podczas swojego wystąpienia przedstawię 10 autorskich wnętrz oraz historii z nimi związanych, które złożą się na portret i problemy branży projektowania wnętrz. Będzie to wystąpienie w pełni stroniczne, przedstawiciela środowiska artystycznego.

4.

prof. dr hab. Weronika Węclawska-Lipowicz

UAP, Wydział Architektury Wnętrz i Scenografii w Poznaniu

Ograniczenie jest wyzwaniem dzięki wyobraźni.

Referat, którego tytuł jest parafrazą motta tegorocznej konferencji nawiązywać będzie do postawionego przez organizatorów zagadnienia innowacyjności w architekturze wnętrz. Bardzo często wydaje się, że każde ograniczenie jest przeszkodą. I jakkolwiek jest utrudnieniem, to może wyzwalać energię twórczą,

która w dużej mierze potęgowana jest chęcią przewyżczenia ograniczeń. Potrzeba jest matką wynalazku, brak - ojcem innowacyjności.

Pragnienie innowacyjności wiąże się nie tylko z potrzebą doskonalenia, ale również nowości.

Tym samym

ukierunkowane jest na przyszłość. Wiąże się też z reagowaniem na zmianę, koniecznością dostosowania

do realiów a jednocześnie generowania tych zmian i wpływaniu na rzeczywistość. W projektowaniu, które

jest procesem pewnego dialogu z odbiorcą projektowych działań, projektant odpowiada na potrzeby

adresata, ale jednocześnie te potrzeby generuje, stając się reżyserem zachowań i trendów.

Z racji osobistych zainteresowań i badań problem będzie przedstawiony i uniwersalizowany na przykładzie historycznego już zjawiska *Poznańskiej Szkoły Mebla*. Odnosić się do jej początków -

dekady *Nowoczesności* - ukazując ideowe założenia, związki z architekturą, skupiając się na koncepcji

edukacji, rozwijania u przyszłych projektantów kreatywności i wyobraźni, które w zetknięciu z ograniczeniami sierniężności czasów, realiami technologii produkcji wyzwalały pokłady innowacyjności

prowadząc do powstawania znakomitych projektów, realizacji i wdrożeń.

5.

dr hab. Jacek Kos ASP we Wrocławiu

„SZTUKA WYSTAWIENICTWA. SZTUKA PRZESTRZENI ZNACZEŃ – SZTUKA PRZESTRZENI MEDIÓW”

Sztuka wystawiennictwa – sztuka przestrzeni znaczeń – sztuka przestrzeni mediów – to pojęcia wskazujące na istotę i złożoność procesu twórczego prowadzącego do powstania kinestetycznej, multisensorycznej, czasoprzestrzennej struktury semiotycznej. Projektant tworzy sensorium oddziaływania – decyduje o polisensorycznym wymiarze doświadczenia odbiorcy – angażuje wszystkie jego zmysły. Przestrzeń wystawiennicza wyraża treści, idee, przesłania, przez zawarte w niej znaczenia przekazywane oddziaływaniem na podświadomość i świadomość odbiorców. Wszystko to, co tworzy czasoprzestrzenną strukturę wystawy, ma znaczenie – opiera się na relacjach semiotycznych, na relacjach zachodzących między – pojęciami – konotacjami – desygnatami. Świadomość semiotycznego aspektu otaczającej rzeczywistości jest podstawą dla twórcy projektanta w świadomym wyborze języka ekspresji znaczeń. Sztuka wystawiennictwa to sztuka wyboru środków wyrazu – mediów. Jest nimi wszystko – kontekst lokalizacji wystawy, układ przestrzenny determinujący scenariusz percepcji, topografia przestrzeni, wszelkie elementy materialne i niematerialne, analogowe i cyfrowe, statyczne i dynamiczne, multimedialne. Sztuką nie jest skrajna mediatyzacja przestrzeni wystawienniczej, ale wybór właściwych mediów służących ekspresji znaczeń, ekspresji idei wystawy. Prezentacja i referat, opatrzone wizualnymi przykładami, skoncentrują się na pierwszym bardzo ważnym medium otwierającym i determinującym proces projektowy – wyborze kontekstu przestrzennego dla działań z obszaru sztuki wystawiennictwa. To kluczowa decyzja twórcy-projektanta – wybór między włączeniem przestrzennej, wizualnej i

znaczeniowej intensywności oddziaływania kontekstu miejsca w budowaniu przekazu, a radykalnie inną postawą – dążeniem do całkowitej neutralizacji oddziaływania przestrzeni kontekstu – dążeniem do przestrzeni anestetycznej.

6.

dr hab. Beata Wawrzecka, ASP w Łodzi

UX w projektowaniu wystaw

- 1 Co to jest UX i do czego służy
- 2 Czy oprócz stron i aplikacji internetowych, metody badawcze UX mogą być wykorzystane w tworzeniu innych produktów jak chociażby wystaw?
- 3 UX w projektowaniu produktu na przykładzie stron internetowych
 - Czym są i jak wyglądają narzędzia UX
 - jaki jest cel projektowania pod kątem potrzeb użytkownika
 - Jak wygląda proces doboru i wykorzystania narzędzi UX przy projektowaniu np. strony internetowej
- 4 UX w projektowaniu wystaw na podstawie istniejącego projektu
 - podział procesu projektowania wystawy na etapy
 - możliwości wykorzystania narzędzi UX w poszczególnych etapach projektowych
 - możliwe korzyści
5. Zestawienie najlepszych narzędzi UX do testowania wystaw
6. Czy warto projektować i testować wystawy muzealne pod kątem User Experience.
Podsumowanie
7. Literatura

7.

Dr hab. Tomasz Matuszewicz, prof. Politechniki Poznańskiej

Kształtowanie wyobraźni przestrzennej, a innowacyjne metody projektowania wnętrz na etapie projektu technicznego (wykonawczego) budynków

W ramach zajęć przedmiotu Rzeźba na kierunku Architektura i Architektura Wnętrz w Instytucie Architektury Wnętrz i Wzornictwa Przemysłowego Wydziału Architektury Politechniki Poznańskiej prowadzone są tematy, których realizacja-odpowiedź powstaje w formie negatywowej, a efektem jest odlew pozytywowo.

Ćwiczenie wspomaga rozwój myślenia dwukierunkowego i analizowania i syntetyzowania przestrzeni pozytyw-negatyw, umiejętność ta może być wykorzystywana podczas

rzeczywistego procesu projektowego. Wzbogacenie warsztatu projektowego o sprawdzalny czynnik poznawczy, wykonywanie studium relacji: materii i pustki przestrzeni, tworzenia pozytywów i negatywów (antytezy i tezy) pozwala na poziomie projektowania wewnątrz na optymalizację rozwiązań pod względem ekonomicznym, funkcjonalnym i estetycznym.

8.

dr hab. inż. arch. Rafał Szrajber ASP w Łodzi

Przestrzeń jako źródło opowieści – proces projektowania środowisk i elementów narracyjnych

Projektowanie przestrzeni dla mediów interaktywnych ukierunkowanych na opowiadanie historii, uwzględnia w swoim procesie i iteratyzuje go przez pryzmat czasu i kolejnych użytkowników, których obecność w przestrzeni staje się elementem opowieści. Takie podejście zawiera więc w sobie kilka pętli projektowych, które razem tworzą całościową warstwę narracyjną. Badanie i analiza tak zdefiniowanego procesu doprowadziły do usystematyzowania jego przebiegu i zaproponowania graficznej reprezentacji kolejnych pętli. Odniesienie to zostało oparte na podejściu do projektowania gier, ze szczególnym uwzględnieniem głównej pętli rozgrywki i kolejnych jej przebiegów, oraz modyfikacji przestrzeni wraz z upływem czasu. Odczytywanie historii skonfrontowane zostanie z obecnością w wirtualnej przestrzeni jako zjawiskiem kształtowanym także przez elementy narracyjne. Artykuł zaprezentuje proces na wybranych przykładach oraz w szerszym ujęciu odniesie się do wykorzystania go jako elementu projektowania przyszłości i uwzględnienia oraz przewidywania zmian w projektach szeroko pojmowanej architektury w realnym świecie. Proces wraz z jego wizualizacją, może być narzędziem w uwzględnianiu zmian w projektach, ich adaptacji oraz dopasowywaniu do zmieniających się potrzeb i użytkowników.

9.

dr Tomasz Chołuj

"Innowacyjna aranżacja przestrzeni wewnątrz urbanistycznych"

Złożoność tematu jest obecna w obrębie moich zainteresowań od warsztatów zakończonych publikacją pod tytułem "humanizacja blokowisk", której byłem współautorem pod kierunkiem prof. Z. Bacia. Wraz z prof. Barbarą Wiśniewską- Paż z Wydziału Socjologii Uniwersytetu Wrocławskiego podjęliśmy próbę kreatywnej odpowiedzi na szereg pytań towarzyszących podjętym zagadnieniom popartych badaniami socjologicznymi z udziałem studentów UW. Poniżej pytania, na które twórczo staramy się odpowiedzieć:

- Erzac czy nowa jakość przestrzeni wspólnych osiedla?
- Podobieństwa i relacje pomiędzy strefami wewnątrz mieszkalnych i wewnątrz urbanistycznych
- W jakim stopniu w przestrzeni użytkowej komunikujemy się formą, kolorem i jaki może mieć to wpływ na aspekty społecznych zachowań
- Czy zadowolić wszystkich oznacza niezadowolić nikogo?
- Rewolucja czy upgrade?
- Rola edukacji w użytkowaniu przestrzeni wspólnych

Projekt oparty jest o współpracę z największą wrocławską spółdzielnią mieszkaniową Wrocław Południe. Uzyskane rezultaty w postaci graficznej, diagramy, wizualizacje zostaną zaprezentowane pod koniec kwietnia/maj w ramach konsultacji społecznych organizowanych przez Spółdzielnię Mieszkaniową a jej rezultaty uwzględnione i zaprezentowane w trakcie wystawy plenerowej organizowanej przez SM.

10.

mgr Marta Brennenstuhl-Bludnik, UA w Poznaniu

Od neuroarchitektury po neuroróżnorodność. Projektowanie inkluzywne w aspekcie zmysłów.

Celem prowadzonych rozważań jest podzielenie się refleksją dotyczącą współczesnego projektowania i odpowiedzialności jaką za sobą niesie w obszarze dostępności. Znakiem dzisiejszego świata jest tempo. Żyjemy szybko i oczekujemy szybkich wrażeń. Pragniemy oczarować, zdominować efektem, zszokować, nie zważając na percepcję wrażliwszych od nas. Rozwój nauki pozwala nam, projektantom korzystać z jej odkryć. Szczególne miejsce w pojmowaniu i tworzeniu architektury może stanowić medycyna, a zwłaszcza neurologia. Badania wykorzystujące metody obrazowania mózgu, wykazały silny związek pomiędzy ukształtowaną przestrzenią, a reakcją układu nerwowego.

Głównym obszarem moich badań jest postrzeganie architektury wewnątrz u osób w spektrum autyzmu. Mając świadomość charakteru „deficytów”, problemów z jakimi się borykają w kontakcie ze środowiskiem zbudowanym, możemy zauważyć, jak znaczna część budynków użyteczności publicznej czy samej miejskiej infrastruktury jest niedostosowana i blokująca. Jest to istotny problem, ponieważ osoby z ASD są bardziej wrażliwe na otoczenie fizyczne niż przeciętny człowiek. Myśląc o projektowaniu uwzględniającym neuroróżnorodność jawią mi się słowa takie jak wyważenie, umiar czy synteza.

Intencją wystąpienia jest zwrócenie uwagi na to, iż za ideą winna podążać wyobraźnia, rozumiana nie tylko jako inwencja, ale przede wszystkim jako rozwaga i przenikliwość.

11.

mgr. Inż. arch. Aleksander Dynarek, ASP w Łodzi

Biomorfogeneza – formy emergentne

Biomorfogeneza rozumiana jako generacja formy w oparciu o biologiczne procesy jest głównym

tematem, którym zajmuję się jako projektant instalacji, rzeźb, multimediiów i prac cyfrowych. Nowoczesne, cyfrowe narzędzia umożliwiają zaprogramowanie całego procesu wzrostu tak, by projekt powstawał niczym roślina lub organizm, dostosowując się do zadanych mu warunków i tworząc zoptymalizowane do kontekstu rozwiązania. Pozornie paradoksalne zestawienie – programowanie i komputeryzacja jako narzędzie do zbliżenia się do organiczności – umożliwia nam zasymulowanie zjawisk, które w przyrodzie tworzą kształty i formy fauny i flory dostosowane do warunków w jakich żyją. Od starożytności architekci i artyści inspirowali się naturą jako źródłem piękna, proporcji i skutecznych rozwiązań, jednak możliwości ich percepcji zawsze były ograniczone przez możliwości ówczesnej nauki, która nie była w stanie zamodelować złożoności pewnych zjawisk. Takie rozwiązania matematyczne jak inteligencja rozproszona, wzrost różnicowy czy optymalizacja genetyczna dają nam nowe narzędzia i perspektywy w tym aspekcie. Na podstawie własnych prac i poszukiwań zaprezentuję swoje propozycje w omawianym nurcie jako wykorzystanie zjawisk biologicznych i narzędzi cyfrowych do tworzenia języka form dla sztuki i projektowania.

12.

dr hab. Maciej Basałygo, prof. UAP

Przestrzenie funkcjonalne wobec nowych technologii.

Analiza ewolucji szeroko rozumianej architektury na skutek rozwoju nauki i przemysłu prowadzi do refleksji pozwalającej na otwarcie dyskusji na temat konsekwencji tych przemian. Dostrzeżenie zmian potrzeb i oczekiwań użytkowników przestrzeni funkcjonalnych stanowić może interesujący początek badań nad definicją pojęcia funkcjonalizm w kontekście współczesności jak i przyszłości projektowania.

Czy możliwe jest wyodrębnienie cech i typów przestrzeni funkcjonalnych:

- niezmiennych wobec przemian technologicznych,
- podatnych na przemiany technologiczne,
- kreujących zmiany technologiczne?

Powyższe pytanie i próby odpowiedzi staną się kluczowym tłem dla przedstawienia trójwymiarowego środowiska ilustrującego zapis myśli w kreacji układów funkcjonalnych. Interesujący potencjał przedstawionej metody wskazać może drogę do poszukiwań w tym zakresie.

Słowa kluczowe:

Potrzeby funkcjonalne, kreatywność, technologia, zapis myśli, technologia.

13.

prof. dr hab. Bartosz Jakubicki, mgr Anna Semrau-Lech ASP we Wrocławiu

Koncepcje utylitarnego zastosowania podłogi diodowej we wnętrzach publicznych

Referat przedstawia wyniki projektu badawczego podjętego przez dydaktyków i studentów wrocławskiej ASP we współpracy z firmą SLX specjalizującą się w systemach audiowizualnych.

Tematem projektu było przeanalizowanie możliwych wariantów wykorzystania podłogi diodowej do przekazywania informacji, organizowania komunikacji lub sposobów użytkowania wnętrza, czy też konstruowania przestrzennej i utylitarnej kompozycji. Celem było również osiągnięcie możliwie pełnej zgodności formy wnętrza z obrazami wyświetlanymi na ekranach podłogi, tak żeby projekcje diodowe stały się integralną częścią kompozycji przestrzennej.

Studium wybranych przypadków, wskazuje na niewykorzystany w pełni potencjał kreatywny podłóg diodowych, w rolach znacznie wybiegający ponad dekoracyjność. Organizowanie i optymalizowanie przemieszczania się ludzi oraz ostrzeżenie o niebezpieczeństwie, dobrze sygnalizowane jest za pomocą świecących i ruchomych znaków na podłodze. Natomiast w wielu typach przestrzeni architektonicznych, powierzchnia podłogi jest jedyną lub najbardziej efektywną płaszczyzną wyświetlania informacji. Nie bez znaczenia dla percepcji jest również aktywne i dynamiczne działanie projekcji 3D na pokaźnych fragmentach pomieszczenia. W projektach wskazywane są również potencjalne walory funkcjonalne w zastosowaniach edukacyjnych, rozrywkowych oraz budowania nowych kontekstów wnętrza.

W powyższym projekcie badawczym, wyobraźnia projektantów była pierwszoplanowym narzędziem do analiz hipotetycznych i nowatorskich zastosowań podłogi diodowej, wiele z nich zostało uznanych przez specjalistów z firmy SLX za godne wdrożenia lub rozpropagowania wśród komercyjnych kontrahentów.