

Zamieszkiwanie
w strukturze architektonicznej

Zamieszkiwanie
w strukturze architektonicznej

Politechnika Krakowska im. Tadeusza Kościuszki
Wydział Architektury
Katedra Projektowania Architektonicznego
A-6

Praca doktorska opracowana na
Wydziale Architektury Politechniki Krakowskiej im. Tadeusza Kościuszki

Zamieszkiwanie w strukturze architektonicznej

Autor:
mgr inż. arch. Wojciech Cieplucha

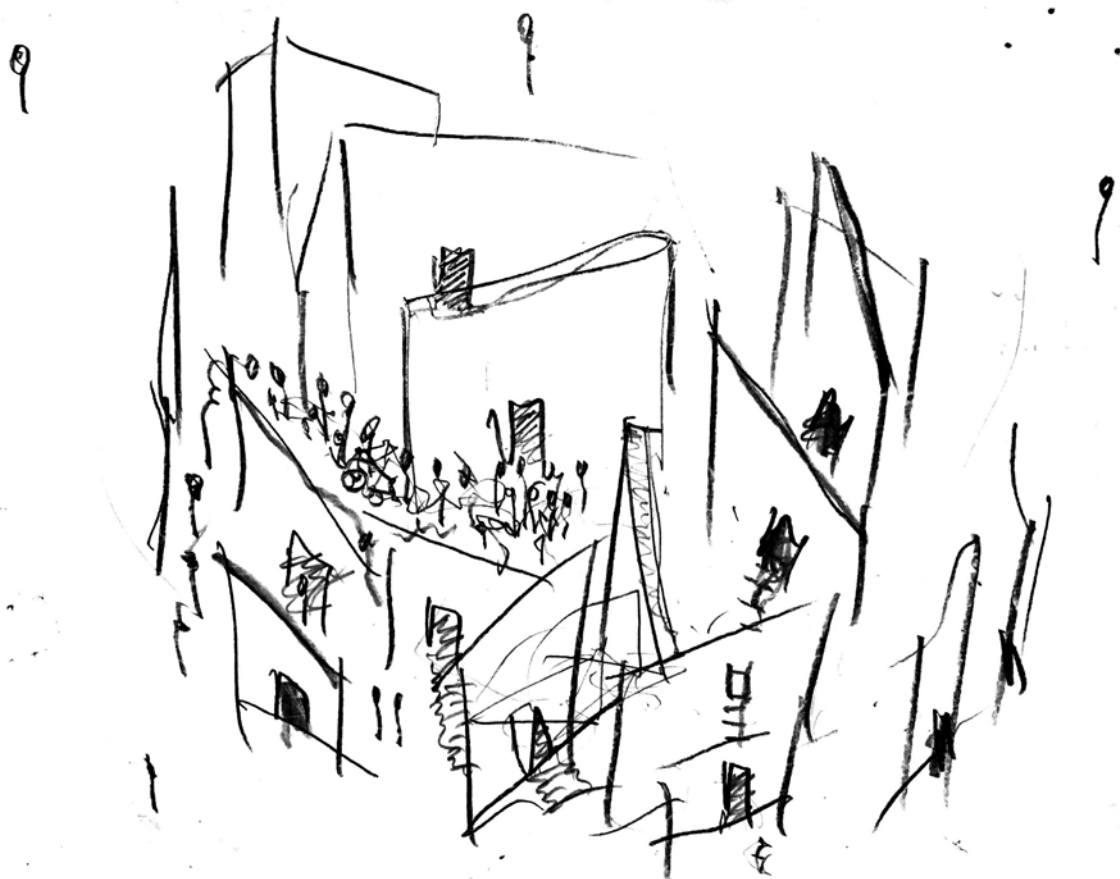
Promotor:
prof. dr hab. inż. arch. Tomasz Kozłowski

Kraków 2023

Pojęcie „zamieszkiwanie”, ujęte tak szeroko, jak czyni to Heidegger, jako życie i myślenie w miejscach i przestrzeniach, zawiera dokładną wskazówkę, co oznacza rzeczywistość dla mnie jako architekta.

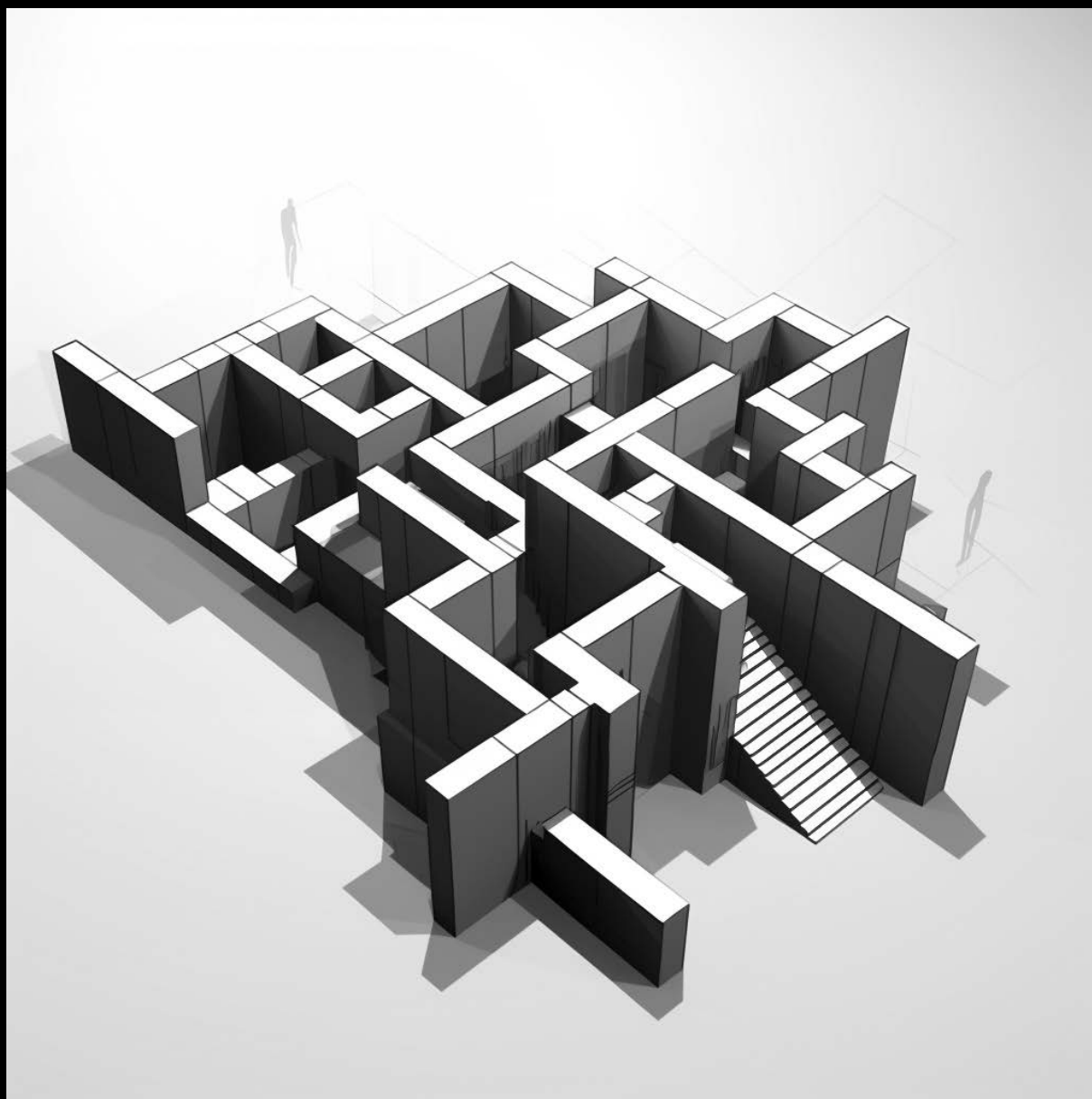
To nie rzeczywistość teorii oderwanych od rzeczy mnie ciekawi, nie ku niej chcę zwrócić swoją wyobraźnię, to rzeczywistość konkretnego zadania budowlanego, którego celem jest owo „zamieszkiwanie”. To rzeczywistość materiałów – kamienia, płótna, stali, skóry... – oraz rzeczywistość stosowanych przeze mnie do wzniesienia budynku konstrukcji, w których właściwości staram się wnikać za pomocą wyobraźni, trudząc się o sens i sensualność, aby być może zapaliła się iskra udanej budowli, która może służyć człowiekowi za dom.

Peter Zumthor
Myślenie Architekturą



Spis treści

1. Wprowadzenie	11
1.1. Powody podjęcia tematu	15
1.2. Cel pracy	19
1.3. Teza pracy.....	19
1.4. Zakres pracy	19
1.5. Ograniczenia pracy.....	21
1.6. Metody badawcze.....	23
1.7. Stan badań	25
1.8. Koncepcja pracy	27
1.9. Podstawowe pojęcia stosowane w dysertacji	27
2. Forma a budynek.....	29
2.1. Poszukiwanie sensu rzeczy	31
2.2. Ощущать – spostrzegać, odczuwać, czuć.....	35
2.3. Intencjonalność.....	39
3. Architektura notatką z zamieszkiwania	43
3.1. Problem zamieszkiwania.....	45
3.2. Architektura informuje, steruje i reguluje	45
3.3. Przygotowanie struktury architektonicznej.....	47
3.4. Wzbudzenie dążenia do zamieszkiwania	51
3.5. Eksploatacja architektury	51
3.6. Architektura jako ślad.....	53
4. Zamieszkiwanie jako możliwość w przestrzeni.....	55
4.1. Potrzeba urządzenia się	57
4.2. Potrzeba użytkowania	59
4.3. Wytaczanie przestrzeni.....	61
4.4. Przegrody a potrzeby człowieka	61
4.5. Rzeczy w przestrzeni.....	63
4.6. Zaspokojenie potrzeb	65
5. Struktura architektoniczna	69
5.1. Ściany	71
5.2. Stropy	73
5.3. Schody.....	75
5.4. Dachy	77
5.5. Otwory.....	79
5.6. Wyposażenie.....	81
5.7. Materiały	83
6. Przestrzeń do dyspozycji człowieka	87
6.1. Koncepcja Heideggera	89
6.2. Bądź i wybuduj.....	91
6.3. Możliwość w przestrzeni.....	91
6.4. Strumień projektowy	93
6.5. Zamieszkiwanie jako proces	93
7. Metody projektowe w projektowaniu architektonicznym	97
7.1. Istota procesu projektowego.....	99
7.2. Metoda ad absurdum	99
7.3. Metoda symbolowa	101
7.4. Metoda początkowego założenia	103
7.5. Metoda meta obserwatora	103
7.6. Metoda dyskretyzacji	105
7.7. Metoda znakowa	105
7.8. Metoda zamieszkiwania	107
7.9. Podsumowanie metod projektowych	107
8. Podsumowanie dysertacji.....	109
9. Bibliografia i spis ilustracji	117
9.1. Bibliografia.....	118
9.2. Spis ilustracji	122



Wprowadzenie

Il. 3, Hermann Pitz, *Wedding Therese*, Berlin, 1984, Fot.: Wojciech Cieplucha



1. Wprowadzenie

Architektura, jako dziedzina sztuki, nauki i techniki, odgrywa kluczową rolę w życiu społeczeństw i jednostek, wpływając na funkcjonowanie codziennego życia, jakość mieszkań, a także na rozwój kulturowy, społeczny i ekonomiczny. W niniejszej pracy doktorskiej podjęto próbę zbadania i analizy złożonych relacji pomiędzy zamieszkiwaniem w strukturze architektonicznej a decyzjami projektowymi, które wpływają na postać architektury. Zrozumienie tych relacji jest niezbędne dla opracowania odpowiednich strategii projektowania, które pozwolą na stworzenie przestrzeni najlepiej odpowiadających potrzebom użytkowników.

W pierwszym rozdziale pracy doktorskiej, autor analizuje teoretycznej związki pomiędzy zamieszkiwaniem a projektowaniem architektonicznym. Omówiono koncepcje zamieszkiwania jako istoty i celu architektury, a także jako wyznacznika tożsamości miejsca. Przedstawiono także różne perspektywy na zamieszkiwanie, które jest wynikiem relacji między człowiekiem a jego otoczeniem.

W drugim rozdziale, autor podkreśla, że forma sama w sobie nie stanowi budynku architektonicznego, ale pełni kluczową rolę w procesie estetycznym kreowania przestrzeni. Twórcy nadają formom znaczenie poprzez proces nazwany „transmutacją”, dzięki czemu materia staje się prawdziwym budynkiem, który można zamieszkać. Wrażliwość na szczegóły materii, takie jak kształt, faktura czy kolor, ma zasadnicze znaczenie dla efektywności tego procesu. Na przestrzeń można patrzeć jako na coś więcej niż tylko zbiór form i funkcji – to miejsce, które daje poczucie bezpieczeństwa, wolności i które można uczynić swoim. Pojęcie „dobra” jest omawiane w kontekście tego, co powinno być celem architektonicznym, podkreślając rolę indywidualnych wyborów i osądów w kształtowaniu naszego otoczenia.

W rozdziale trzecim, autor koncentruje się na problemie zamieszkiwania i roli, jaką architektura pełni w jego kształtowaniu. Architekt powinien zrozumieć potrzeby i preferencje inwestora, a także wpływ, jaki przestrzeń architektoniczna może mieć na pola świadomości mieszkaniowej użytkowników. W kontekście funkcji informacyjnej, sterującej i regulującej architektury, omówione jest jak różne elementy architektoniczne ułatwiają użytkowanie przestrzeni.

W rozdziale czwartym, autor podkreśla rolę struktury architektonicznej jako podstawy formy architektonicznej i jej wpływu na przestrzeń zamieszkiwania. Architekci mają kluczową rolę w decydowaniu, gdzie umieszczone będą elementy budowlane a ich decyzje kształtują przestrzeń i sposób jej użytkowania. Podkreślone jest, że potrzeby użytkownika, zarówno podstawowe jak i te bardziej skomplikowane, estetyczne czy duchowe, powinny być przemyślane i zaspokojone w procesie projektowania. Zamieszkiwanie jest przedstawiane jako aktywny i nieustannie ewoluujący proces, w którym użytkownik doświadcza i adaptuje przestrzeń do swoich potrzeb. Przestrzeń, jak sugeruje autor, staje się czymś więcej niż prostym miejscem – nabiera znaczenia i staje się indywidualną i osobistą dla każdego użytkownika.

W piątym rozdziale, autor eksploruje zrozumienie elementów architektonicznych i ich zmieniające się znaczenie w kontekście projektowania i użytkowania. Rozdział zaczyna się od omówienia ścian, które początkowo służą do wytyczania przestrzeni, ale mogą zyskać dodatkowe funkcje w akcie użycia. Rozdział podkreśla, że elementy architektoniczne nie są statyczne, ale dynamiczne i zmienne, podlegające ciągłemu procesowi interpretacji i adaptacji.

W rozdziale szóstym, autor skupia się na związku między architekturą a ludzkimi decyzjami i emocjami. Podkreślone jest, jak technologia ułatwia podejmowanie decyzji i komunikację, ale także jak architektura wpływa na nasze emocje, decyzje i samopoczucie. Architektura jest ukazana jako forma wyrażania naszych emocji i osobowości, jako narzędzie, które pomaga nam w rozwoju. Autor zwraca się do konceptu „dwelling” (miejsca zamieszkania) Martina Heideggera z 1951 roku, sugerując, że powinniśmy bardziej dogłębnie zrozumieć znaczenie i wpływ naszego środowiska na nasze działania i decyzje. Architektura powinna, być tworzona w taki sposób, aby sprzyjała ludziom, stwarzając przestrzenie, które są „do naszej dyspozycji” i w których chętnie przebywamy.

W rozdziale siódmym, autor koncentruje się na problematyce nieporozumień występujących w komunikacji pomiędzy różnymi specjalistami zaangażowanymi w proces projektowy, jak architekci i inżynierowie. Niejednoznaczność i różnorodne interpretacje terminów technicznych oraz brak porozumienia co do priorytetów mogą prowadzić do konfliktów. Ponadto, różne metody pracy, takie jak podejście intuicyjne w porównaniu do analitycznego, mogą być źródłem napięć. Autor podkreśla, że

Il. 4, Peter Zumthor, *Muzeum Kolumba*, Kolonia, 2007, Fot.: Wojciech Cieplucha



ważne jest wyjaśnianie terminów, szanowanie różnych perspektyw, dążenie do współpracy i otwartość na dyskusję o projektowaniu, aby poprawić komunikację i efektywność procesu projektowego. Na koniec, autor przywołuje myśl B. Archera, który uznaje projektowanie za sztukę godzenia czynników z różnych dziedzin, takich jak funkcja, wymagania rynku i proces produkcyjny, które stanowią fundament projektowania architektonicznego.

Rozdział ósmy, jest podsumowaniem pracy doktorskiej. Rozdział omawia wpływ architektury na ludzkie doświadczenia. Obejmuje to zarówno indywidualne jak i kolektywne interakcje z przestrzenią, a także różnorodne konteksty kulturowe i geograficzne. Spójnie omawia całość pracy, pokazując, jak indywidualne przypadki wpisują się w postawioną tezę. Synetyzuje kluczowe punkty i wnioski, ukazując jednocześnie, jak różne aspekty badania współgrają ze sobą w celu zbudowania koherentnej argumentacji.

Autor pracy wnosi istotny wkład w dyskusję nad rolą architektury i projektowania przestrzeni w kontekście zaspokajania potrzeb mieszkańców oraz wpływie tych działań na jakość życia ludzi. Przez analizę teoretyczną, badania przypadków i badania empiryczne, autor pracy dostarcza architektom i projektantom narzędzi do głębszego zrozumienia zależności pomiędzy zamieszkiwaniem a decyzjami projektowymi. Pozwala to na podejmowanie świadomych decyzji w procesie projektowania, które sprzyjają tworzeniu przestrzeni zgodnych z potrzebami i oczekiwaniami użytkowników oraz dążeniu do zrównoważonego rozwoju.

1.1. Powody podjęcia tematu

Zamieszkiwanie, jako jeden z podstawowych aspektów ludzkiego życia, stanowi kluczowe zagadnienie w dziedzinie architektury. Poruszona zostanie kwestia związana z celami budowania, tworzenia struktury architektonicznej, użyteczności przestrzeni, a także wpływu tradycji, miejsc i emocji na proces zamieszkiwania. Praca dąży do odpowiedzi na pytania dotyczące tego, kiedy można powiedzieć, że człowiek zamieszkuje, jakie są problemy do rozwiązania w architekturze, jakie cechy przeszłych dzieł sztuki sprawiają, że wydają się piękne i oczywiste, jakie są podstawy tworzenia przedmiotów użytkowych oraz jakie znaczenie ma samotność i jednostkowość w procesie zamieszkiwania.

Budowanie ma na celu stworzenie przestrzeni, w której ludzie mogą zamieszkiwać, choć nie wszystkie budowle są jednoznacznie mieszkaniami. Zbadanie tych zagadnień, jak również analiza roli miejsca i emocji w zamieszkiwaniu, pozwoli na zrozumienie, co sprawia, że przestrzeń jest użyteczna i komfortowa dla jej użytkowników. Wrażliwość, samotność i jednostkowość odgrywają ważną rolę w procesie zamieszkiwania, gdyż to one umożliwiają poznanie siebie i swoich upodobań oraz zrozumienie relacji z otaczającymi nas rzeczami.

Niniejsza praca doktorska dąży do zbadania istniejących zależności pomiędzy zamieszkiwaniem a jakością struktury budowlanej w obiektach architektonicznych, z uwzględnieniem dzieł uznanych architektów XX i XXI wieku. Badania te mają na celu zrozumienie, jak funkcje, odczucia funkcji i relacje emocjonalne wpływają na kształtowanie przestrzeni zamieszkiwanej, jak projektować architekturę, która sprzyja zamieszkiwaniu, oraz jakie są współczesne i przyszłe wyzwania w dziedzinie architektury, które mają wpływ na jakość zamieszkiwania.

Jaki jest cel budowania? Jaki jest cel tworzenia struktury architektonicznej?

Do zamieszkiwania dochodzimy dopiero przez budowanie. Budowanie ma na celu zamieszkiwanie. Jednakże nie wszystkie budowle są także mieszkaniami. Most i hangar, stadion i elektrownia są budowlami, ale nie mieszkaniami; dworzec i autostrada, zaporą i hala targowa są budowlami, ale nie mieszkaniami. Niemniej wymienione budowle znajdują się w obszarze, który zamieszkujemy. (...) Kierowca ciężarówki jest u siebie w domu, gdy znajduje się na autostradzie, ale nie ma tam swego kąta; robotnica jest u siebie w domu w przędzalni, a przecież przędzalnia nie jest jej mieszkaniem; główny inżynier jest u siebie w domu w elektrowni, ale tam nie mieszka.¹

Problem: Kiedy można powiedzieć, że człowiek zamieszkuje?

¹ M. Heidegger, *Budować, Mieszkać, Myśleć. Eseje wybrane*, Państwowa Galeria Sztuki, Łódź 1996.

Il. 5, Peter Zumthor, *Muzeum Kolumba*, Kolonia, 2007, Fot.: Wojciech Cieplucha



Zamieszkiwanie w tym co nie rzutem, planem, elewacją

Dziś nie ma problemu dachu, podobnie jak nie ma problemu elewacji, problemu planu... Pozostaje problem architektury – tego nie da się rozstrzygnąć dogmatem.²

Problem: Co projektować w architekturze?

Użytkowość, przydatność rzeczy

Wszystko, co znajduje się w muzeach, świadczy niedwuznacznie o tym, że żadna „rzecz” nie jest naprawdę praktyczna (tzn. wygodna); inaczej nie byłaby przecież w muzeum! A jeśli kiedyś, dawno temu, wydawała się wygodna i praktyczna, to tylko dlatego, że naówczas nie znano jeszcze nic wygodniejszego...³

Problem: Co jest takiego w dziełach sztuki sprzed wieków, że dziś wydają się piękne i oczywiste?

Dzieło sztuki dzisiaj

Dzieło sztuki jest zawsze dzieckiem swego czasu, często kolebką naszych uczuć. Każdy etap rozwoju kultury rodzi własną sztukę, która już nigdy nie powtórzy się. Próba ożywienia zasad minionego okresu rodzi rzeczy prawie zawsze poronione. Nie możemy dziś czuć tak, jak starożytni Grecy i żyć ich wewnętrznym życiem. Usiłowanie przywrócenia np. greckiego kanonu rzeźbiarskiego da w efekcie dzieła do greckiej podobne, ale zawsze bezduszne.⁴

Problem: Ile przeszłości w terażniejszości?

Użyteczne

Powodem powstawania tak zwanych przedmiotów użytkowych, czynnikiem wpływającym na ich kształt, twierdzi Malewicz, nie są funkcje, ale „odczucia funkcji”, na przykład „funkcji siedzenia”. Píše: „Krzeseł, łóżko, stół nie są >>celowo ukształtowanymi przedmiotami<<, ale postacią odczuć plastycznych, tak że u podstaw powszechnie uznanego poglądu, iż wszystkie przedmioty codziennego użytku są rezultatem praktycznych rozważań, tkwi założenie fałszywe (...).”⁵

Problem: Akt siedzenia konstytuuje przedmiot

Tradycja

Nie można nosić wszędzie ze sobą zwłok swego ojca. Pozostawia się je w towarzystwie innych zmarłych. I pamięta się o tym ojcu, wspomina się go z żalem, mówi się o nim z podziwem. Kiedy zaś samemu zostaje się ojcem nie należy oczekiwać, że jedno z naszych dzieci zachce obarczać się na całe życie naszymi zwłokami. Ale na próżno próbowalibyśmy oderwać stopy od ziemi, która kryje zmarłych.⁶

Poznawaniu dobra towarzyszy, pewnego rodzaju nazwijmy to, „twórcza niepewność” i samotność, bo tylko my jesteśmy zdolni fizycznie lub psychicznie potwierdzić słuszność rzeczy. Samotność i własne upodobania towarzyszą poznawaniu tego co dobre. Samotność i jednostkowość jest przymiotem zamieszkiwania. Jeśli jesteśmy sami, wtedy mamy możliwość poznać siebie i swoje upodobania – nic nie zakłóca odbioru rzeczy, nie sugerujemy się prawdami innych, jesteśmy zdani tylko na siebie. Aby zrozumieć rzecz, potrzebujemy wrażliwości. Wrażliwie spędzony czas, to czas potrzebny na dogłębne odkrywanie rzeczy. Wrażliwość wzmacnia zamieszkiwanie.

Rola miejsca

Ludzkość kocha wszystko, co zapewnia jej komfort. Nienawidzi wszystkiego, co chce ją wyrwać ze zwyczajowej i bezpiecznej pozycji i co ją niepokoi (...).⁷

Czyż nie poszukujemy miejsc, w których chcemy przebywać? Zamieszkujemy wśród tych rzeczy, które dla nas są dobre. Jeśli odnajdziemy rzeczy, które są dla nas dobre, rzeczy te będą nas wspierać. Złączeni relacją emocjonalną z rzeczą, nienawidzimy jej lub zakochujemy się w niej. Relacja emocjonalna jest nieodłączna w procesie zamieszkiwania.

² D. Kozłowski, *Plaski dach w krajobrazie*, Wystawa Architektury, Kraków 2000.

³ K. Malewicz, *Suprematyzm, [w:] Artyści o sztuce. Od van Gogha do Picassa*, Warszawa 1963.

⁴ W. Kandinsky, *O duchowości w sztuce*, Państwowa Galeria Sztuki w Łodzi, Łódź 1996, s. 23.

⁵ J. Krupiński, *Filozofia kultury designu. W kręgu myśli Andrzeja Pawłowskiego*, Wyd. ASP, Kraków 2014, s.114-115.

⁶ G. Apollinaire, *Kubiści. Rozważania estetyczne*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1959, s. 9.

⁷ A. Loos, *Loos*, Taschen, 2016, s. 1.



1.2. Cel pracy

Celem pracy jest uchwycenie relacji pomiędzy zamieszkiwaniem w strukturze architektonicznej a decyzjami projektowymi, które wpływają na kształt architektury. Użytkownik nie zmieni powstałej struktury architektonicznej, może ją zamieszkać lub nie. Jakie decyzje powinno się podejmować w trakcie procesu projektowego i co powinno wpływać na te decyzje?

Projektowanie architektoniczne powinno koncentrować się na obmyśleniu różnych wizji zamieszkiwania i służyć określeniu najlepszego rozwiązania dla podjęcia słusznych decyzji. Projektowanie architektoniczne jest przygotowaniem odpowiedzi na potrzebę użytkownika. Przedmiotem projektowania architektonicznego jest (1) przygotowanie struktury architektonicznej, (2) wzbudzenie dążenia do zamieszkania oraz umożliwienie urządzenia się, (3) eksploatacja architektury.

Architekci projektują przestrzenie, w których ludzie żyją, współdziałają, w których uczą się, kształtują swoje relacje, tworzą społeczności, organizacje, państwa. Na tym polega doniosłość pracy architekta.

Celem pracy jest uchwycenie zależności pomiędzy przegrodami, pomiędzy którymi jest przestrzeń a funkcją jaką pełni dana przestrzeń. Należy pamiętać, że zamieszkiwanie jest jedną z możliwości w przestrzeni. Możliwość tą stwarza człowiek i jego relacja do miejsca. Relacja ta jest zawiązywana przez przebywanie, myślenie w danej przestrzeni i rzeczy, które w danej przestrzeni człowiek umieszcza. Ogół spraw towarzyszących rozmieszczaniu rzeczy: jak i jakie rzeczy rozmieszczać, jakie stawiać pomiędzy nimi przegrody, jaką dobrać strukturę nośną, gdzie zostawiać pustą przestrzeń na przyszłe rzeczy, jakie relacje tworzyć pomiędzy rzeczami, nazwiemy projektowaniem architektonicznym. Poniższa praca proponuje nową formę zrozumienia czym jest projektowanie architektoniczne i jakie decyzje powinno się podejmować, aby tworzyć dobre projekty architektoniczne. Architekt powinien świadomie sięgać po takie rozwiązania, które sprzyjają bytowaniu człowieka. Literatura i projekty wskazują zależności pomiędzy strukturą budowlaną a aktem nadawania nowego znaczenia obiektom przez np. jego zamieszkiwanie.

1.3. Teza pracy

Architektura kształtowana przez architekta stanowi o sposobie zamieszkiwania, o charakterze przestrzeni zamieszkiwanej. Struktura architektoniczna umożliwia zamieszkiwanie. Możemy mówić o zamieszkiwaniu jeśli uznamy rzeczy wśród których przebywamy. Zamieszkiwanie jest jednym ze sposobów użytkowania formy. W zamieszkiwaniu *sensu stricto* architekt odsuwa się na bok i umożliwia stworzenie scenarii, którą człowiek wypełnia sobą.

Architektura jako wyraz kultury i społeczeństwa, odgrywa kluczową rolę w kształtowaniu przestrzeni zamieszkiwanej. Zaprojektowana przez architekta struktura architektoniczna, poprzez zdefiniowanie różnych przestrzeni, funkcji i relacji, stwarza możliwość zamieszkiwania przez człowieka. W tym kontekście, architektura jest nie tylko oprawą dla codziennego życia, ale także środkiem kształtującym sposób, w jaki ludzie zamieszkują i korzystają z przestrzeni.

Rola architekta w tworzeniu struktury architektonicznej jest nieoceniona, gdyż to on decyduje o funkcjonowaniu przestrzeni, jej kształcie, ergonomii i estetyce. W procesie projektowania architekt musi uwzględnić potrzeby i oczekiwania przyszłych mieszkańców, uwzględniając zarówno ich codzienne potrzeby, jak i długoterminowe perspektywy rozwoju.

Zamieszkiwanie jako jeden ze sposobów użytkowania formy, jest kluczowym elementem, który ujawnia się w momencie, gdy architekt „odsuwa się na bok” i przekazuje przestrzeń do dyspozycji mieszkańca. Wówczas człowiek zaczyna wypełniać architekturę swoją obecnością, wprowadza rzeczy, które są dla niego ważne, i zaczyna kształtować swoje otoczenie zgodnie z własnymi potrzebami i oczekiwaniami. W rezultacie, przestrzeń zamieszkiwana jest nie tylko wytworem architektonicznym, ale także kontekstem społecznym, kulturowym i indywidualnym.

1.4. Zakres pracy

Praca doktorska skupia się na analizie wybranych dzieł architektów i projektantów form przemysłowych XX i XXI wieku, które jednoznacznie ukazują problematykę związku między



zamieszkiwaniem a znaczeniami struktury architektonicznej w obiektach architektonicznych. Przedstawione zostaną dzieła z dziedziny architektury i form przemysłowych, ze szczególnym naciskiem na interakcje między formą a funkcją, przestrzenią publiczną a prywatną oraz tradycją a nowoczesnością.

Analiza obejmie następujące aspekty:

- **Koncepcja przestrzenna:** W ramach analizy zostanie zbadane, w jaki sposób poszczególni architekci i projektanci form przemysłowych podejmowali kwestie zamieszkiwania i struktury architektonicznej w swoich projektach, jakie były ich założenia teoretyczne oraz jak te założenia przekładały się na konkretną realizację przestrzeni.
- **Wykorzystanie materiałów i technologii:** Praca doktorska będzie się koncentrować na analizie zastosowania materiałów i technologii w wybranych dziełach, a także na ocenie wpływu tych wyborów na znaczenia struktury architektonicznej.
- **Adaptacja do kontekstu:** Analiza uwzględni kontekst lokalny i kulturowy poszczególnych projektów, a także sposób, w jaki architekci starali się dostosować swoje projekty do specyfiki miejsca.
- **Elementy funkcjonalne i przestrzenne:** W pracy zostanie zbadane, w jaki sposób poszczególne elementy struktury architektonicznej wpłynęły na funkcjonalność i użyteczność przestrzeni.

W analizie zostaną również uwzględnione wystawy w ramach Biennale Architektury w Wenecji, które poruszały tematykę związaną z zamieszkiwaniem i strukturą architektoniczną.

Badanie koncentruje się na wybranych fragmentach budynków, które jednoznacznie ukazują, jak dana przestrzeń jest użytkowana przez to, jak została wybudowana. Analiza tych fragmentów pozwoli na zrozumienie istotnych zależności między strukturą budowlaną a zamieszkiwaniem oraz na wyodrębnienie najlepszych praktyk i innowacyjnych rozwiązań, które mogą być zastosowane w przyszłości w projektowaniu przestrzeni architektonicznej.

1.5. Ograniczenia pracy

Prezentowane zagadnienia w pracy rozpatruje się z punktu widzenia dziedziny architektury i zawodu architekta. W badaniach skoncentrowano się na najbardziej cenionych i klasycznych rozwiązaniach uznanych architektów.

- **Perspektywa dziedziny architektury:** Prezentowane zagadnienia w pracy rozpatruje się z punktu widzenia dziedziny architektury, co oznacza, że badanie koncentruje się na aspektach architektonicznych związanych z zamieszkiwaniem i strukturą architektoniczną. Możliwe jest, że inne perspektywy, takie jak psychologia środowiskowa, socjologia, urbanistyka czy ekologia, mogłyby dostarczyć dodatkowych informacji na temat problematyki zamieszkiwania i jakości struktury budowlanej.
- **Ograniczenie do zawodu architekta:** Praca koncentruje się na roli architekta w projektowaniu przestrzeni mieszkalnych i wpływie ich decyzji na jakość struktury architektonicznej. W praktyce jednak, proces projektowania i realizacji budynków obejmuje wiele innych profesjonalistów, takich jak inżynierowie, planiści przestrzenni, deweloperzy czy wykonawcy, których wkład również wpływa na ostateczne rezultaty.
- **Skupienie na cenionych i klasycznych rozwiązaniach:** W pracy doktorskiej skoncentrowano się na najbardziej cenionych i klasycznych rozwiązaniach uznanych architektów, co może prowadzić do nieuwzględnienia mniej znanych, ale równie wartościowych projektów oraz innowacyjnych podejść do zagadnienia zamieszkiwania i struktury architektonicznej.
- **Ograniczona liczba analizowanych przypadków:** Ze względu na ograniczenia czasowe i zakres pracy, możliwe jest, że niektóre istotne projekty czy koncepcje nie zostały uwzględnione w badaniu. Przegląd literatury i analiza przypadków mają na celu przedstawienie obrazu problematyki, jednak nie można wykluczyć, że dodatkowe badania mogłyby dostarczyć więcej informacji na temat omawianych zagadnień.
- **Subiektywizm oceny:** W ocenie jakości struktury budowlanej oraz jej wpływu na zamieszkiwanie istnieje pewien stopień subiektywizmu, gdyż percepcja przestrzeni i doświadczenia mieszkańców mogą być różne w zależności od kontekstu kulturowego, osobistych preferencji

Il. 8, Peter Zumthor, *Model Centrum Sztuki*, 2010, źródło: <https://creativestadtleiden.blogspot.com>

Il. 9, Vilhelm Wohlert, Jørgen Bo, *Muzeum Sztuki Współczesnej Louisiana*, Humlebaek, 1958, Fot.: Wojciech Cieplucha



czy doświadczeń. W pracy doktorskiej starano się uwzględnić różnorodne perspektywy i opinie, jednakże nie można wykluczyć wpływu subiektywnych ocen na wyniki badania.

Pomimo tych ograniczeń, praca doktorska dostarcza istotnych informacji na temat związku między zamieszkiwaniem a jakością struktury architektonicznych w obiektach architektonicznych, a także wskazuje na możliwości poprawy w praktyce projektowej. Wyniki badania mogą posłużyć jako punkt wyjścia do dalszych badań, które uwzględniają różne perspektywy, nowe podejścia i rozwiązania, a także większą liczbę analizowanych przypadków.

1.6. Metody badawcze

W niniejszej pracy doktorskiej zastosowano różnorodne metody badawcze, aby uzyskać dogłębne zrozumienie zależności pomiędzy zamieszkiwaniem a jakością struktury budowlanej w obiektach architektonicznych o szczególnych cechach. Badanie zostało podzielone na dwie części: teoretyczną i praktyczną.

Część teoretyczna:

- **Badania literaturowe:** W pierwszej części badania przeprowadzono przegląd istniejącej literatury naukowej dotyczącej zamieszkiwania i struktury budowlanej. Analiza obejmowała publikacje z zakresu architektury, psychologii środowiskowej, zrównoważonego rozwoju, technologii w architekturze oraz adaptacji przestrzeni miejskich. Celem tego etapu było zrozumienie kluczowych zagadnień, teorii i trendów w dziedzinie zamieszkiwania w kontekście struktury architektonicznej.
- **Badania archiwalne:** W celu zgłębienia historycznych aspektów związanych ze strukturą budowlaną i zamieszkiwaniem, przeprowadzono analizę archiwalnych źródeł, takich jak rysunki architektoniczne i fotografie. Analiza ta pozwoliła na zrozumienie ewolucji i zmian w podejściu do projektowania przestrzeni mieszkalnych oraz ich wpływu na jakość struktury budowlanej.

Część praktyczna:

- **Analiza przypadków:** W celu zbadania istniejących zależności pomiędzy zamieszkiwaniem a znaczeniami struktury budowlanej w obiektach architektonicznych o szczególnych cechach, przeprowadzono analizę wybranych przypadków. Wybrane obiekty zostały poddane szczegółowej analizie pod kątem zastosowanych rozwiązań architektonicznych i adaptacji przestrzeni do potrzeb mieszkańców.
- **Obserwacja terenowa:** W ramach praktycznej części badania przeprowadzono obserwację terenową w wybranych obiektach architektonicznych. Celem tego etapu było zrozumienie, jak różne elementy struktury budowlanej wpływają na funkcję przestrzeni i jakość życia mieszkańców. Obserwacje obejmowały analizę relacji między przestrzenią a użytkownikami, jak również funkcjonowanie przestrzeni i jej wpływ na doświadczenia mieszkańców.
- **Analiza danych:** Zebrane dane z badań literaturowych, archiwalnych, analizy przypadków, obserwacji terenowych zostały poddane analizie statystycznej i jakościowej. Celem tego etapu było zidentyfikowanie wzorców i zależności pomiędzy elementami struktury budowlanej a funkcją przestrzeni oraz jakością życia mieszkańców. Wyniki analizy pozwoliły na sformułowanie wniosków dotyczących wpływu struktury budowlanej na zamieszkiwanie oraz na wskazanie obszarów, w których projektanci mogą dążyć do poprawy jakości przestrzeni mieszkalnych.
- **Weryfikacja wyników:** W celu sprawdzenia wiarygodności uzyskanych wyników, przeprowadzono proces weryfikacji, który obejmował porównanie wyników badań oraz dyskusję z ekspertami z dziedziny architektury. Proces ten pozwolił na identyfikację potencjalnych ograniczeń badania oraz na sformułowanie rekomendacji dotyczących dalszych badań i praktyki projektowej.

Zastosowane metody badawcze pozwoliły na uzyskanie dogłębnego zrozumienia zależności pomiędzy zamieszkiwaniem a jakością struktury architektonicznej w obiektach architektonicznych

Il. 10, George Trakas, *Self Passage*, Muzeum Sztuki Współczesnej Louisiana, Humlebaek, 1986, Fot.: Wojciech Ciepłucha



o szczególnych cechach. Wyniki badania stanowią istotny wkład w teorię i praktykę architektoniczną, a także wskazują na potencjalne obszary poprawy w projektowaniu przestrzeni mieszkalnych, które mogą przyczynić się do zwiększenia jakości życia mieszkańców.

1.7. Stan badań

Stan badań nad zamieszkiwaniem w strukturze architektonicznej jest szeroki i dynamicznie się rozwija. Na ten temat zostało stworzonych wiele publikacji naukowych. Literatura i projekty wskazują zależności pomiędzy potrzebami człowieka, strukturą architektoniczną, która wyznacza przestrzeń, a funkcją budynku. Kilka istotnych aspektów związanych z tym zagadnieniem.

- **Teoria architektury:** Badania nad zamieszkiwaniem w strukturze architektonicznej często odnoszą się do teorii architektury, w tym do zrozumienia relacji między ludźmi a przestrzenią, oraz do analizy filozofii architektonicznej i jej wpływu na kształtowanie przestrzeni mieszkalnych.
- **Psychologia środowiskowa:** Badania w tej dziedzinie koncentrują się na zrozumieniu, jak ludzie reagują na swoje otoczenie, jakie elementy architektoniczne mają wpływ na samopoczucie, zachowanie, poczucie bezpieczeństwa i tożsamość.
- **Zrównoważony rozwój:** W obliczu kryzysu klimatycznego, wiele badań koncentruje się na poszukiwaniu rozwiązań, które łączą zrównoważony rozwój z komfortem mieszkańców. Architekci dążą do tworzenia budynków o niskim zużyciu energii, wykorzystujących odnawialne źródła energii i naturalne materiały.
- **Technologia w architekturze:** Postęp technologiczny wpływa na sposób, w jaki projektowane są budynki, zarówno pod względem strukturalnym, jak i funkcjonalnym. Badania w tej dziedzinie obejmują wykorzystanie nowoczesnych materiałów, technologii prefabrykacji, automatyzacji i inteligentnych systemów do tworzenia bardziej efektywnych i komfortowych przestrzeni mieszkalnych.
- **Adaptacja przestrzeni miejskich:** W miarę jak miasta rosną i zmieniają się, istotne staje się zrozumienie, jak przestrzenie architektoniczne mogą być dostosowywane do różnych potrzeb społeczności lokalnych. Badania nad tym zagadnieniem obejmują rewitalizację i adaptację istniejących budynków, a także projektowanie nowych struktur, które mogą być łatwo modyfikowane w przyszłości.
- **Integracja społeczna i kulturowa:** Badania w tym obszarze koncentrują się na tworzeniu przestrzeni mieszkalnych, które uwzględniają potrzeby różnorodnych grup społecznych i kulturowych, promując integrację i wzajemne zrozumienie. W ramach tych badań, architekci i urbaniści analizują, jak różne aspekty architektoniczne wpływają na życie społeczne i interakcje między mieszkańcami.
- **Partycypacja społeczna w planowaniu i projektowaniu:** Współczesne podejście do projektowania przestrzeni zakłada coraz większe zaangażowanie społeczności lokalnych w proces decyzyjny. Badania w tej dziedzinie dotyczą tego, jak wykorzystać partycypację społeczną w celu tworzenia bardziej inkluzywnych i zrównoważonych przestrzeni mieszkalnych, które odpowiadają na potrzeby mieszkańców.
- **Biophilic design:** Koncepcja biophilic design opiera się na teorii, że ludzie mają naturalną potrzebę kontaktu z naturą, co wpływa na ich dobrostan i zdrowie. Badania w tej dziedzinie koncentrują się na zastosowaniu tych zasad w projektowaniu przestrzeni mieszkalnych, w celu promowania zdrowego i zrównoważonego stylu życia.
- **Projektowanie uniwersalne:** Uniwersalne projektowanie to podejście, które dąży do stworzenia przestrzeni, które są użyteczne i dostępne dla wszystkich niezależnie od wieku, zdolności czy innych czynników. Badania w tej dziedzinie skupiają się na zrozumieniu, jak projektować przestrzenie, które są elastyczne, wielofunkcyjne i łatwo dostosowywane do potrzeb użytkowników.

Stan badań nad zamieszkiwaniem w strukturze architektonicznej jest szeroki i różnorodny, a naukowcy i praktycy z różnych dziedzin współpracują, aby opracować nowe metody, teorie i podejścia



do projektowania przestrzeni. Biorąc pod uwagę dynamiczny rozwój nauki i technologii, ważne jest, aby pozostać na bieżąco z najnowszymi osiągnięciami w tej dziedzinie, aby móc tworzyć przestrzenie, które są komfortowe, zrównoważone i odpowiadają na potrzeby współczesnego społeczeństwa.

1.8. Koncepcja pracy

Niniejsza praca doktorska koncentruje się na zagadnieniu zamieszkiwania w strukturze architektonicznej, badając istniejące zależności między jakością struktury budowlanej a funkcją przestrzeni stworzonej przez te elementy. Praca została podzielona na trzy części, które razem mają na celu zrozumienie kluczowych aspektów zamieszkiwania oraz wykorzystanie tej wiedzy w praktyce projektowej.

Część I: Teoretyczne podstawy zamieszkiwania

Pierwsza część pracy dotyczy teorii zamieszkiwania, analizując jego istotę, charakterystykę oraz kryteria, które muszą zostać spełnione, aby można było mówić o zamieszkiwaniu. W tej części przedstawione zostaną koncepcje związane z celami budowania, tworzenia struktury architektonicznej, a także wpływem tradycji, miejsc i emocji na proces zamieszkiwania.

Część II: Przykłady przestrzeni zamieszkiwanych

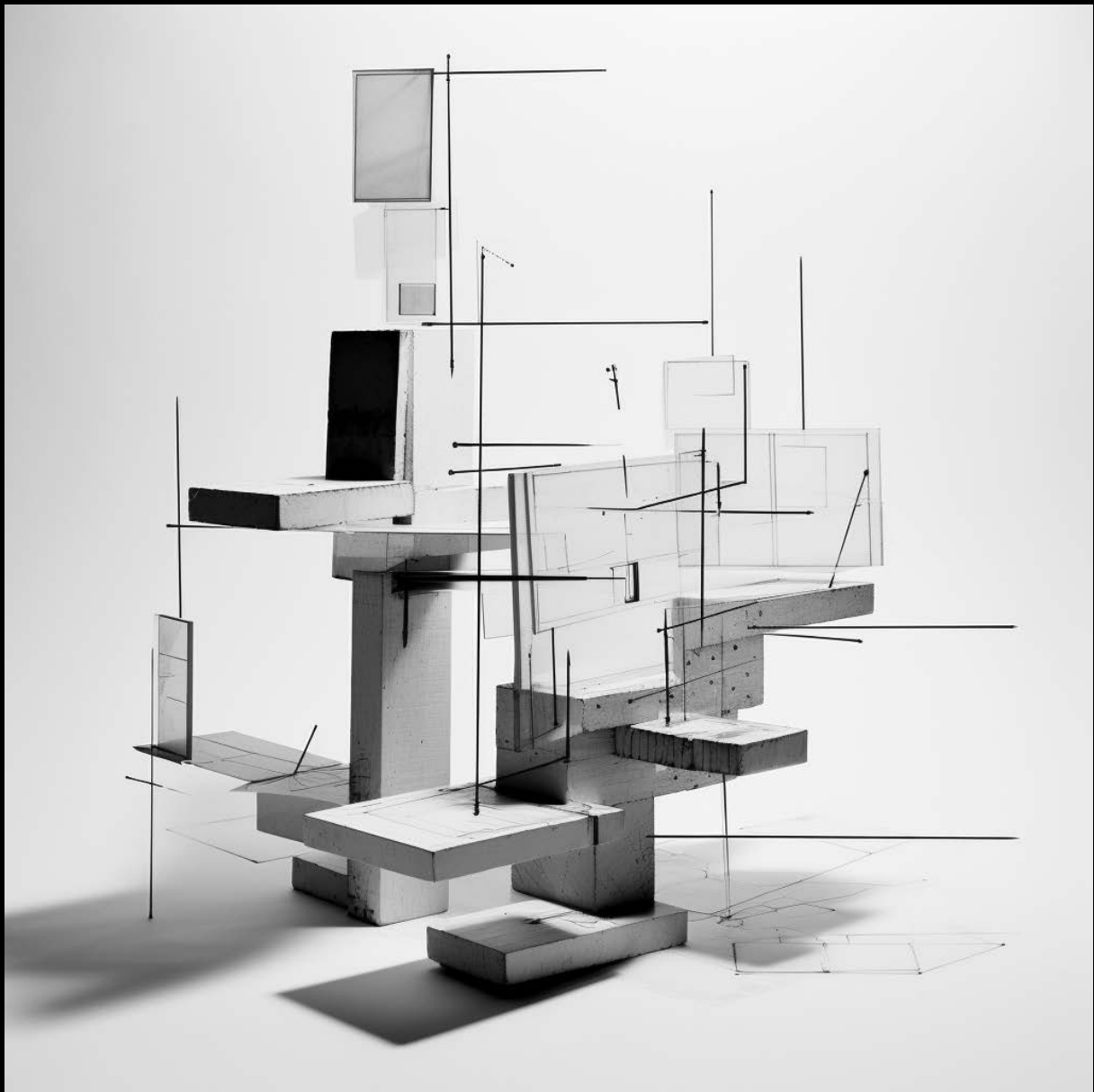
Druga część pracy skupia się na analizie wybranych fragmentów obiektów architektonicznych, które w szczególności ilustrują problematykę zamieszkiwania. Omówione zostaną dzieła uznanych architektów i projektantów form przemysłowych, które pozwalają zrozumieć, jak różne elementy struktury architektonicznej wpływają na funkcję przestrzeni i jakość zamieszkiwania. Zostaną omówione przykłady przestrzeni, o których możemy powiedzieć, że je zamieszkujemy i co wpływa na jakość zamieszkiwania.

Część III: Metody projektowania architektury zgodnej z koncepcją zamieszkiwania

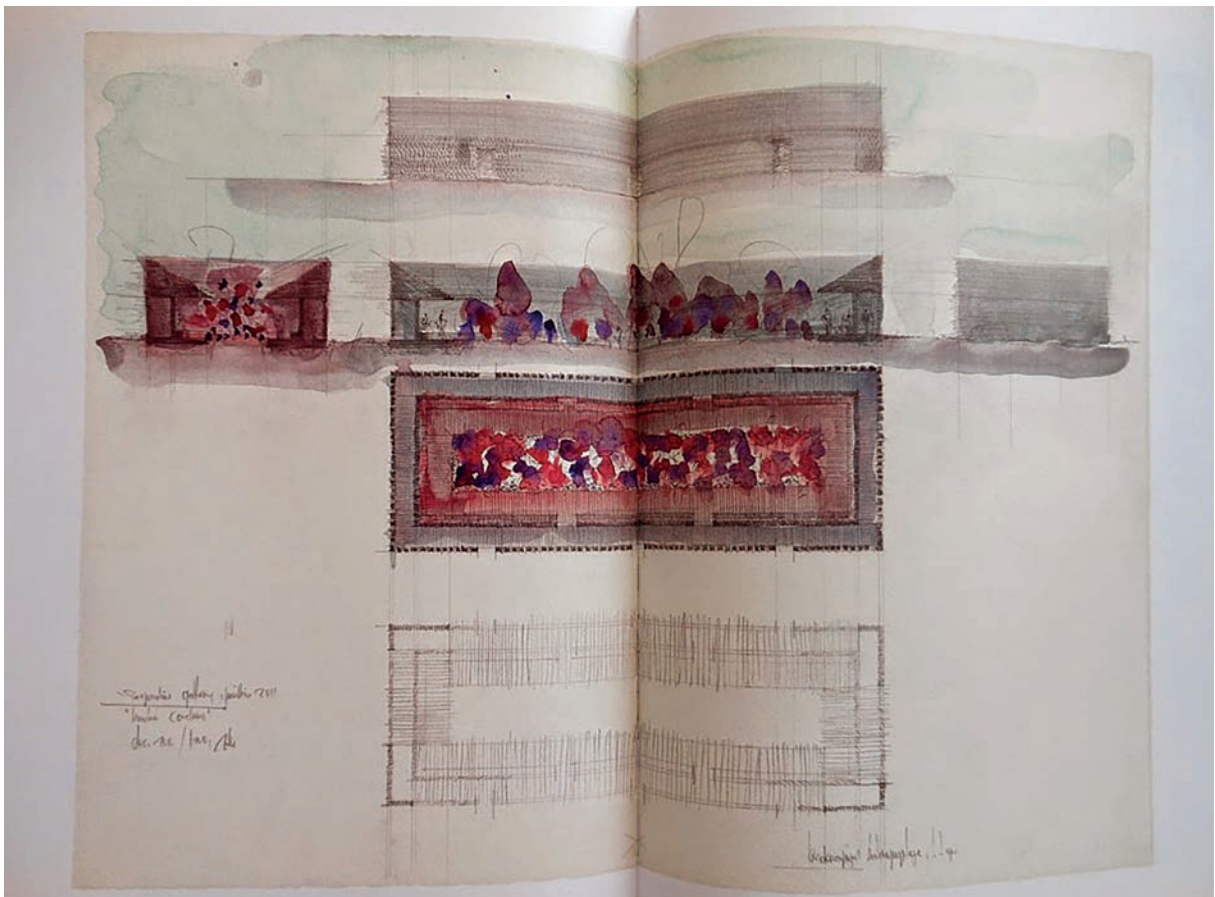
Trzecia część pracy koncentruje się na wybranych metodach projektowych, które mają na celu wsparcie architektów w tworzeniu przestrzeni sprzyjających zamieszkiwaniu. W tej części zostaną przedstawione strategie i narzędzia, które umożliwiają integrację koncepcji zamieszkiwania z procesem projektowania architektonicznego, takie jak uwzględnianie funkcji, odczuć funkcji i relacji emocjonalnych, wykorzystanie doświadczeń z przeszłości oraz adaptacja do współczesnych i przyszłych wyzwań w dziedzinie architektury.

1.9. Podstawowe pojęcia stosowane w dysertacji

- Akt: nadanie formie pierwotnej sposobu użytkowania.
- Desensualizacja: nadanie rzeczy innego sposobu użytkowania niż ten pierwotny.
- Forma: to co ukształtowane, to co estetyczne, ale nie jest przedmiotem.
- Przedmiot: to co ukształtowane z nadanym sensem przez twórcę.
- Rzecz: przedmiot celowo użyty przez użytkownika, sens może być zmieniony.
- Mieszkać: zajmować jakieś pomieszczenie i traktować je jako główne miejsce swojego pobytu.
- Mieszkanie: pomieszczenie, w którym się mieszka.
- **Zamieszkiwanie: życie i myślenie w miejscach i przestrzeniach.**
- Proste: trywialne stało się proste przez zrozumienie tego, że kroki dotyczyły istotnych założeń, procesowi projektowemu towarzyszyła dyscyplina w redukcji projektowania do kilku kroków.
- Wrażliwość: zdolność przeżywania wrażeń, emocji.
- Zasada: prawo rządzące jakimiś procesami, zjawiskami; też: formuła wyjaśniająca to prawo.
- Metoda: świadomie stosowany sposób działania prowadzący do uzyskania planowanego rezultatu.
- Reguła: zasada postępowania ustalona przez kogoś lub przyjęta na mocy zwyczaju.
- Projektowanie: spostrzeżenie potrzeby i jej zaspokojenie; obmyślanie przyszłości.
- Projekt: dokument zawierający obliczenia, rysunki itp. dotyczące wykonania jakiegoś obiektu lub urządzenia.
- Struktura: układ i wzajemne relacje elementów stanowiących całość.



Forma a budynek



2. Forma a budynek

Piękno odnosi się do tego co już uformowane, ukształtowane, a nie do budynku architektonicznego. Sama forma nie jest jeszcze budynkiem architektonicznym, ale dopiero tym co estetyczne. Zakładając, że forma jest już stworzona, twórca stoi na progu. Z jednej strony jest to, co uformowane, z drugiej strony budynek architektoniczny. Czynność, która polega na nadaniu formie znaczenia, nazwiemy transmutacją. Im wrażliwiej transmutujemy materię, z której jest zbudowana forma, tym bardziej zamieszkujemy. Herbert Read pisał: „Początki formy w plastyce analizuje Read na przykładzie ewolucji przedmiotów najprostszych: młota, topora, garnka. Początkowo posiadały one funkcję ściśle użytkową, forma podlegała procesowi doskonalenia w ramach tej funkcji. Proces postąpił jednak dalej, „optymalny moment funkcjonalności” został przekroczony. Twórca przedmiotu zdobył się na ujawnienie, że topór jest nie tylko toporem, garnek nie tylko garnkiem. Topór staje się symbolem płodności, wreszcie – otwarcie – przedmiotem rytualnym. Zmienia się tworzywo, z jakiego jest wykonywany – na bardziej wyszukane, kosztowne. Komplikuje się i nabiera symbolicznego wyrazu jego forma.”⁸

Forma sama w sobie nie jest jeszcze budynkiem architektonicznym, ale to co estetyczne towarzyszy procesowi tworzenia budynku architektonicznego i ma wpływ na jego odbiór i percepcję przez użytkowników. Transmutacja, czyli proces nadania formie znaczenia, jest istotnym elementem procesu zamieszkiwania. Dzięki transmutacji, materia użyta do kształtowania elementów struktury architektonicznej staje się budynkiem architektonicznym, a budynek architektoniczny wydobywa przestrzeń, którą użytkownicy mogą zasiedlić i wypełnić swoimi potrzebami. W tym procesie, wrażliwość na przedmiot i materiał, z którego jest stworzony, jest kluczowa – wrażliwość na kształt, fakturę, kolor, strukturę i inne cechy, które nadają materii jej charakterystyczne właściwości. Im wrażliwiej dokonujemy transmutacji, tym bardziej przestrzeń staje się naszą własną, zamieszkujemy ją i tworzymy w niej miejsce dla siebie. Wtedy przestrzeń przestaje być tylko zbiorem form i funkcji, staje się czymś więcej – miejscem, w którym czujemy się komfortowo i swobodnie, które przynależy do nas i w którym możemy realizować swoje potrzeby i cele. „Grzegorz Nawrot w swoich pismach wspomina słowa Heideggera: zamieszkiwanie, strzec, pokój, wolność, pierwotnie były ze sobą spokrewnione. Wolność wciąż zakłada bezpieczeństwo, a bezpieczeństwo możliwe jest jedynie przez tożsamość człowieka, której elementem jest przestrzeń egzystencjalna. Dla Heideggera nie ma wolności bez poczucia bezpieczeństwa. Mieszkanie wiąże się z poszukiwaniem tego poczucia bądź z jego posiadaniem. Może być definiowane dwojako. W pierwszym przypadku – jako wydzielona i określona parametrami przestrzeń, jako *miejsce*, gdzie odbywają się czynności określające *mieszkanie* rozumiane jako *stan bycia*. W drugim – jako tenże stan. Dla obu interpretacji nasuwa się skojarzenie: mieszkanie jest związane z poczuciem bezpieczeństwa, z wolnością osobistych wyborów, ze spokojem domu, czyli z mirem domowym.”⁹

W tym kontekście, proces transmutacji jest jednym z kluczowych elementów tworzenia budynków architektonicznych, które będą nie tylko funkcjonalne, ale również, o których powiemy, że je zamieszkujemy.

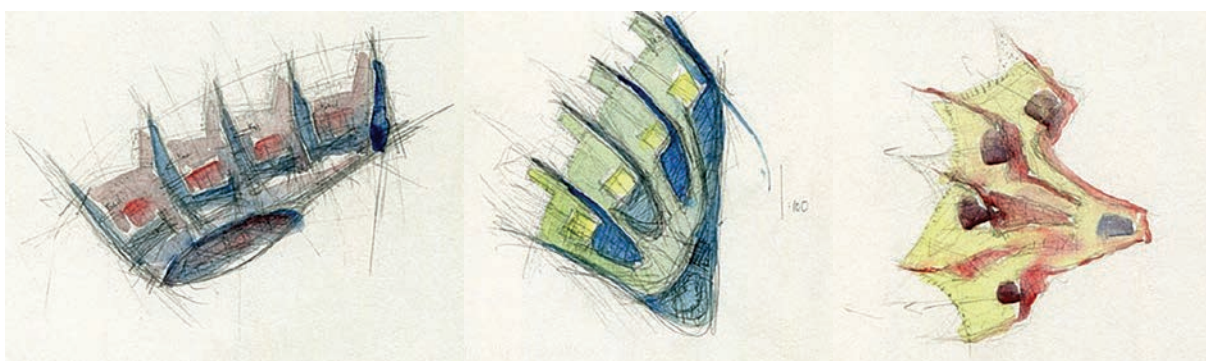
2.1. Poszukiwanie sensu rzeczy

Struktura budowlana wyznacza przestrzeń, którą będziemy zamieszkiwać. Kiedy możemy powiedzieć, że przestrzeń jest zamieszkiwana? Czy wystarczy wlać beton w szalunek i cel, jakim jest zamieszkiwanie, zostaje zrealizowany? Poszukajmy środków, które umożliwią nam zrealizowanie celu. Franz Brentano opisuje to w ten sposób: „Gdy cel jest ustalony i chodzi jedynie o wybór środków, powiemy: wybierz środki, które rzeczywiście prowadzą do celu. Gdy chodzi o wybór celów, powiemy: wybierz cel, o którym rozumnie można sądzić, że jest rzeczywiście osiągalny. Ale odpowiedź ta nie wystarcza – od niejednej rzeczy osiągalnej trzeba raczej uciekać, nie zaś dążyć do niej. Wybierz spośród rzeczy osiągalnych to, co najlepsze! Tak tylko brzmieć będzie trafna odpowiedź.” Brentano w dalszej części zastanawia się czym jest: „to, co najlepsze”? Zastanawia się nad tym, co w ogóle nazywamy „dobrym”? I w jaki sposób zdobywamy wiedzę o tym, że coś jest dobre a lepsze niż coś innego?¹⁰

⁸ H. Read, *O pochodzeniu formy w sztuce*, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1973, s. 7.

⁹ G. Nawrot, *O współczesnych formach zamieszkiwania w mieście*, Wydawnictwo Politechniki Śląskiej, Gliwice 2015, s. 59.

¹⁰ F. Brentano, *O źródle poznania moralnego*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1989, s. 16-17.



Brentano wyróżnia treści fizyczne i psychiczne. Treści fizyczne ukazują nam się, można je usłyszeć, być w nich itd. Z ich przedstawień możemy wydobywać treści psychiczne. Powiemy, że to przedstawienie jest dla nas dobre, że nam się podoba lub nie, wzbudza emocje, napięcie lub nie. Brentano pisze: „Nie ma słuchania bez tego, co się słyszy, wierzenia bez tego, w co się wierzy, spodziewania się bez tego, czego się spodziewamy, dążenia bez tego, do czego dążymy, cieszenia się bez tego, z czego się cieszymy i podobnie dalej.” Oprócz odbierania zmysłami, intencjonalnie odnosimy się do przedstawień. „Co zatem wyróżnia przypadki, w których nie tylko przedstawiam sobie coś, ale także sądzę? Do przedstawiania dołącza się tu kolejna relacja intencjonalna wobec przedstawianego przedmiotu, relacja uznawania bądź odrzucania. Ktoś, kto wymienia Boga, wyraża przedstawienie Boga, ktoś, kto mówi: istnieje Bóg, wyraża wiarę w Boga.”¹¹ Do rzeczy możemy odnieść się także emocjonalnie: „(...) poczynając od najprostszej skłonności lub awersji wzbudzonej przez samą myśl, aż do w przekonaniach ugruntowanej radości bądź smutku (...).”¹² W relacji intencjonalnej było uznawanie lub odrzucenie, w relacji emocjonalnej jest miłowanie lub nienawidzenie.

Mamy trzy zjawiska, lub jak to określa Brentano „trzy klasy”: przedstawienia, relacji intencjonalnej (osądu) i relację emocjonalną. W dwóch ostatnich klasach wyróżniamy przeciwstawne relacje, w przypadku pierwszej klasy nie możemy wyróżnić przeciwstawnych relacji. „Mogę sobie przedstawiać rzeczy przeciwstawne jak np. biel i czerń. Nie mogę jednak tej samej czerni sobie przeciwstawić, choć mogę ją na przeciwstawne sposoby osądzać w zależności od tego, czy ją przyjmuję, czy ją odrzucam i mogę też emocjonalnie odnosić się do niej na przeciwstawne sposoby w zależności od tego, czy mi się podoba, czy nie.”¹³ Nie możemy o przedstawianiu powiedzieć czy jest słuszne czy nie.” Natomiast w każdym przypadku należącym do drugiej klasy jedna z dwóch przeciwstawnych relacji – uznawania bądź odrzucenie – będzie słuszna, a druga niesłuszna, jak to od dawna stwierdza logika. Coś podobnego dotyczy też naturalnie trzeciej klasy. Spośród dwóch przeciwstawnych sposobów zachowania się – miłowania i nienawidzenia, znajdowania upodobania i odczuwania niechęci – w każdym przypadku jeden i tylko jeden jest słuszny, drugi – niesłuszny.”¹⁴ Czym jest dobre a czym jest złe, oraz czym jest pojęcie prawdy i fałszu? „Rzecz (*etwas*) nazywamy prawdziwą, gdy słuszne jest skierowane ku niej uznanie. Rzecz nazywamy dobrą, gdy słuszna jest skierowana ku niej miłość. To, co należy kochać słuszną miłością, to, co godne kochania, jest dobrem w najszerszym sensie tego słowa.”¹⁵

Nie możemy w samym przedstawieniu dowieść czy rzecz jest prawdziwa czy fałszywa, musimy ją osądzić, czyli uznać lub nie. Intencjonalnie odnosimy się do rzeczy, obcujemy z nią i używamy jej. My jako jednostki decydujemy o prawdziwości lub fałszu rzeczy w akcie wyboru – uznania lub nie. Dokonujemy transmutacji materii w akcie wyboru. Materiał nabiera znaczenia. Nie jest już tylko tworzywem, jest przedmiotem, formą z nadaną przez użytkownika funkcją. Możemy ściąć drzewo i użyć drewna do rozpalenia ogniska. Możemy to samo drewno użyć do stworzenia wygodnego fotela. Jeśli wyciągniemy tafłę szkła z okna, obrócimy ją o kąt 90° i umieścimy na dwóch drewnianych klockach o tej samej wysokości, stworzymy stół. Jeśli położymy kubek z herbatą na oparciu fotela, stworzymy mały, podręczny stół. Wlany beton do szalunku możemy uznać za ścianę lub dach. Sąsiedztwo ścian, brak ściany, możemy uznać za okno lub drzwi. Możemy uznać blachę ułożoną na rąbek stojący za dach lub za ścianę. *Cur non?* Rzecz nam się jawi a to my decydujemy o jej przeznaczeniu. Możemy mówić o zamieszkiwaniu jeśli uznamy rzeczy, wśród których przebywamy.

Ale czy to co uznamy za prawdziwe jest dla nas dobre, najlepsze? „Ponieważ każda rzecz podoba się albo ze względu na nią samą, albo ze względu na to, co może ona sprawić, zachować lub uprawdopodobnić, dobro dzieli się na dobro pierwotne (*das primär Gute*) i dobro wtórne (*das sekundär Gute*), tj. na to, co dobre samo w sobie, i to, co dobre ze względu na coś innego, jak to jest zwłaszcza w przypadku rzeczy użytecznych.”¹⁶ Osądzamy na podstawie odbioru przez nasze zmysły i porównujemy osądy z tym co już nam znane i wyrażamy swoją opinię. Im obraz jest bardziej klarowny i zrozumiały, osąd jest trafniejszy, a co za tym idzie podejmowane decyzje są trafniejsze. Po wielu próbach zetknięć

¹¹ F. Brentano, *O źródle poznania moralnego*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1989, s. 19.

¹² Ibid., s. 19.

¹³ Ibid., s. 20.

¹⁴ Ibid., s. 20.

¹⁵ Ibid., s. 21.

¹⁶ Ibid., s. 21.



z rzeczami, odkrywamy co jest dla nas dobre, a co nie. Instynktownie znajdujemy naturalne upodobanie w pewnych rzeczach, inne natomiast budzą nasz wstręt. „Ludzkość kocha wszystko, co zapewnia jej komfort. Nienawidzi wszystkiego, co chce ją wyrwać ze zwyczajowej i bezpiecznej pozycji i co ją niepokoi (...)” – pisze Adolf Loos.¹⁷ Czyż nie poszukujemy miejsc, w których chcemy przebywać? Jeśli odnajdziemy rzeczy, które są dla nas dobre, rzeczy te będą nas wspierać. Starajmy się zamieszkiwać wśród tych rzeczy, które są dla nas dobre.

Złączeni relacją emocjonalną z rzeczą, nienawidzimy jej lub zakochujemy się w niej. Relacja emocjonalna jest nieodłączna w procesie zamieszkiwania. „Zauważmy więc, gdy odnajdujemy w sobie taką miłość, że przedmiot kochania nie tylko jest kochany, nie tylko daje się kochać, a jego brak i przeciwieństwo są znieawidzone i budzą nienawiść, ale też, że jedno jest godne miłości, drugie natomiast godne nienawiści, a więc jedno jest dobre, drugie – złe.”¹⁸ Proces poznawania, osądzania i emocjonalnego wiązania się z rzeczą jest aktem, dzięki któremu dochodzi do zamieszkiwania.

Zamieszkiwaniu towarzyszy uczucie przynależności do rzeczy. Proces poznawania i zrozumienia otoczenia ma kluczowe znaczenie dla osiągnięcia pełni tej przynależności. Gdy człowiek angażuje się w swoje otoczenie, otwiera się na nie i dąży do zrozumienia jego natury, rośnie jego poczucie przynależności. Tym, którzy nie poznają, rzeczy się nie odkrywają, nie będzie im się dobrze mieszkało. Brak prób zamieszkiwania i rozumienia tego, co przez twórców w interpretacji natury stworzone, prowadzi do braku obecności w rzeczach, przestrzeniach rzeczy i świecie. Człowiek, który nie próbuje zrozumieć swojego otoczenia, może czuć się odizolowany, niezwiązany z miejscem, w którym mieszka. Taka postawa może prowadzić do poczucia dyskomfortu i braku spełnienia. Aby osiągnąć pełnię uczucia przynależności do rzeczy warto otworzyć się na otaczającą nas przestrzeń, uczyć się ją rozumieć i doceniać jej wartość. W miarę jak poznajemy rzeczy, przestrzenie i związane z nimi historie, zyskujemy większe poczucie obecności i łączności z miejscem, w którym żyjemy. Dzięki temu będziemy mogli czerpać radość i satysfakcję z zamieszkiwania.

Na odkrywanie rzeczy ma wpływ sama rzecz, rzecz zaprojektowana przez projektanta. Na odkrywanie rzeczy ma wpływ ona sama i nasza wrażliwość. Umberto Eco tak pisze: „W terminach teorii komunikacji zasada głosząca, że forma idzie za funkcją, oznacza, że forma przedmiotu ma nie tylko umożliwiać jego funkcję, lecz także denotować ją w sposób tak jasny, by ją nie tylko ułatwić, lecz i uatrakcyjnić, a ponadto sugerować ruchy najodpowiedniejsze do jej realizacji.”¹⁹ Dobry projekt sprzyja jego poznawaniu, chcemy zamieszkiwać w budynkach zbudowanych z dobrych projektów. Umberto Eco w swoich pracach podkreśla, że forma rzeczy powinna nie tylko umożliwiać jej funkcję, ale również ją komunikować w sposób jasny i atrakcyjny. Dobry projekt to taki, który przyciąga uwagę i pobudza naszą ciekawość, a jednocześnie ułatwia korzystanie z danego budynku. Wrażliwość na jakość projektowania ma zatem istotny wpływ na nasze odkrywanie rzeczy. Otaczając się dobrze zaprojektowanymi rzeczami, jesteśmy bardziej skłonni do eksploracji ich funkcji i doceniania ich wartości. To wpływa na nasze poczucie przynależności i zadowolenia z zamieszkiwania wśród tych rzeczy. Dobry projekt uwzględnia nie tylko aspekty funkcjonalne, ale także estetyczne, ergonomiczne i emocjonalne. Rzeczy takie zachęcają do interakcji i sprzyjają poznawaniu ich właściwości, będziemy chcieli się w nich urządzić. W rezultacie, osoba otoczona dobrze zaprojektowanymi rzeczami będzie chciała się z nimi zaznajomić, co przyczynia się do większej harmonii z otoczeniem i poczucia zamieszkiwania w danej przestrzeni.

2.2. Ощущать – spostrzegać, odczuwać, czuć

Często jednak, zamiast odkrywać i szukać tego co dla nas dobre, trzymamy się przeszłości swojej lub innych, zapożyczamy od innych prawdy i uznajemy je za własne. Guillaume Apollinaire pisze: „Nie można nosić wszędzie ze sobą zwłok swego ojca. Pozostawia się je w towarzystwie innych zmarłych. I pamięta się o tym ojcu, wspomina się go z żalem, mówi się o nim z podziwem. Kiedy zaś samemu zostaje się ojcem nie należy oczekiwać, że jedno z naszych dzieci zachce obarczać się na całe życie naszymi zwłokami. Ale na próżno próbowałibyśmy oderwać stopy od ziemi, która kryje zmarłych.”²⁰

¹⁷ A. Loos, *Loos*, Taschen, 2016, s. 1.

¹⁸ F. Brentano, *O źródle poznania moralnego*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1989, s. 25.

¹⁹ U. Eco, *Pejzaż semiotyczny*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1972, s. 287.

²⁰ G. Apollinaire, *Kubiści. Rozważania estetyczne*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1959, s. 9.

Il. 21, *Garaż dla motorówki*, Como, Włochy, Fot.: Wojciech Cieplucha



Poznawaniu dobra towarzyszy „twórcza niepewność” i samotność, bo tylko my jesteśmy zdolni fizycznie lub psychicznie potwierdzić słusność rzeczy. Samotność i własne upodobania towarzyszą poznawaniu tego, co dobre. Samotność i jednostkowość jest przymiotem zamieszkiwania. Jeśli jesteśmy sami, wtedy mamy możliwość poznać siebie i swoje upodobania – nic nie zakłóca odbioru rzeczy, nie realizujemy czyichś upodobań, jesteśmy zdani tylko na siebie. Aby zrozumieć rzecz, potrzebujemy wrażliwości. Wrażliwie spędzony czas, to czas potrzebny na dogłębne odkrywanie rzeczy. Wrażliwość wzmacnia zamieszkiwanie. Andrzej Pawłowski pisze: „powstawaniu uczucia i pobudzeniu wyobraźni sprzyja wrażliwość.”²¹ Dla Pawłowskiego wrażliwość to zdolność rozróżniania, subtelność, czułość na, wnikliwość, przenikliwość, bystrość, ostrożność, uważność, baczenie, zdolność reagowania na zmiany, na różnice, troskliwość, delikatność, czułość dla, zdolność wczucia się, empatyczność, zdolność odczuwania...

Zostańmy przez chwilę przy odczuciu i przyglądnijmy się jaką ważną rolę odgrywa. Ludwig Wittgenstein widzi podobieństwo między „pracą nad filozofią” a „pracą architekta”, a uogólniając: między pracą filozofa a pracą designera czy artysty. Pisze on: *Die Arbeit an der Philosophie ist – wie vielfach die Arbeit in der Architektur – eigentlich mehr die Arbeit an Einem selbst [sei]. An der eigenen Auffassung. Daran, wie man die Dinge sieht (und was man von ihnen verlangt)*. W angielskim przekładzie: *Work on philosophy – like work in architecture in many respects – is really more work on oneself. On one's own conception. On how one sees things. (And what one expects of them.)*. W polskim przekładzie: *Praca w filozofii jest – jak pod wieloma względami pracą w architekturze – właściwie bardziej pracą nad samym sobą. Nad należyтым pojmowaniem. Nad tym, jak postrzega się rzeczy. (I czego się od nich wymaga)*.²² Ludwig Wittgenstein używa w swojej notatce słowa *Auffassung*. Janusz Krupiński dokładnie analizuje notatkę²³ – słowo to ma „charakter idiomatyczny” i „uogólniając sens *Auffassung* to sposób odnoszenia się (do czegoś). Za sposób odnoszenia się, w którym spełnia się akt twórczy, za istotę twórczości uważam od-czuwanie.” Janusz Krupiński dalej pisze, że „W teorii sztuki Kazimierza Malewicza główną rolę odgrywa kategoria „odczucia”. Można wskazać odpowiedniość pomiędzy koncepcją Wittgensteina na temat znaczenia pracy nad *Auffassung* w projektowaniu architektonicznym a przekonaniem Malewicza o roli *ощущение*. W polskim przekładzie słowem „odczucie” oddano niemieckie *Empfindung*.” Krupiński dalej pisze: „Jego [Malewicza] suprematyzm głosi „supremację”. Czego? Odczucia. Największe znaczenie w twórczości ma właśnie *ощущение* (ros. *ощущать* – spostrzegać, odczuwać, czuć). W języku rosyjskim wśród synonimów *ощущение* jest także *чувство* (*чувствовать* – odczuwać). To czucie, odczucie – od spostrzegania zmysłowego po wrażliwość emocjonalną, serca. Powodem powstania tak zwanych przedmiotów użytkowych, czynnikiem wpływającym na ich kształt, twierdzi Malewicz, nie są funkcje, ale „odczucia funkcji”, na przykład „funkcji siedzenia”. Pisze: „Krzesło, łóżko, stół nie są celowo ukształtowanymi przedmiotami, ale postacią odczuć plastycznych, tak że u podstaw powszechnie uznanego poglądu, iż wszystkie przedmioty codziennego użytku są rezultatem praktycznych rozważań, tkwi założenie fałszywe.”²⁴ W przypadku krzesła nawet odczucie krzesła przez siedzącego byłoby pochodne wobec jego stosunku do czynności siedzenia, na przykład do relacji ciała z krzesłem. Wobec powyższego: forma nie wynika bezpośrednio z funkcji, ale ze stosunku, jaki do tej funkcji ma człowiek. Powiedziałbym: ze sposobu jej odczuwania.”²⁵ Aktowość przyczynia się do nazywania rzeczami takimi jakimi są. Jeśli częściej siadam na łóżku, to czy jest ono krzesłem? Jeśli częściej leżę na stole, czy ona nabiera nowego znaczenia i jest łóżkiem w rozumieniu: tam mi wygodnie kiedy leżę i śpię?

We wrażliwym zamieszkiwaniu wiele odczuwamy. Odczucia te natomiast prowadzą nas do nowych potrzeb. Więż emocjonalna z rzeczą jest fundamentalna, jest fundamentem twórczości. Twórczości w rozumieniu tego co dobre, tego co możemy uważać za słuszne i tego co wychodzi naprzeciw naszym potrzebom. „Dzieło sztuki jest zawsze dzieckiem swego czasu, często kolebką naszych uczuć.” – tak zaczyna Wassily Kandyński wprowadzeniem do *O duchowości w sztuce* – „Każdy etap rozwoju kultury rodzi własną sztukę, która już nigdy nie powtórzy się. Próba ożywienia zasad minionego okresu rodzi

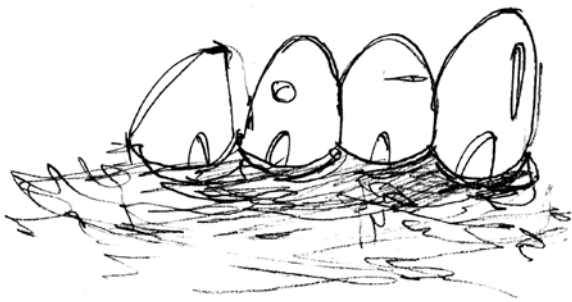
²¹ A. Pawłowski, *Zagadnienia kształcenia plastycznego dla potrzeb wzornictwa przemysłowego*, Wyd. ASP, Kraków, s. 3.

²² J. Krupiński, *Filozofia kultury designu. W kręgu myśli Andrzeja Pawłowskiego*, Wyd. ASP, Kraków 2014, s. 109.

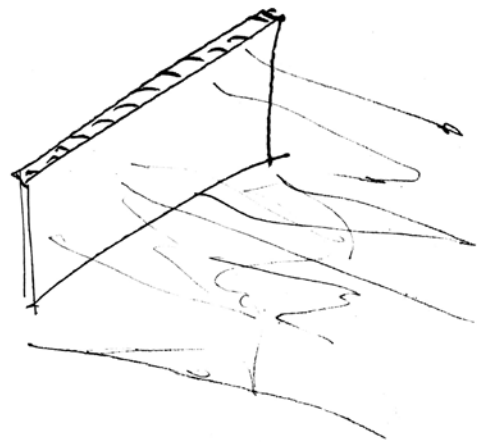
²³ Odsyłam do tejże książki na s. 110-113.

²⁴ K. Malewicz, *Suprematyzm, [w:] Artyści o sztuce. Od van Gogha do Picassa*, Warszawa 1963, s. 398.

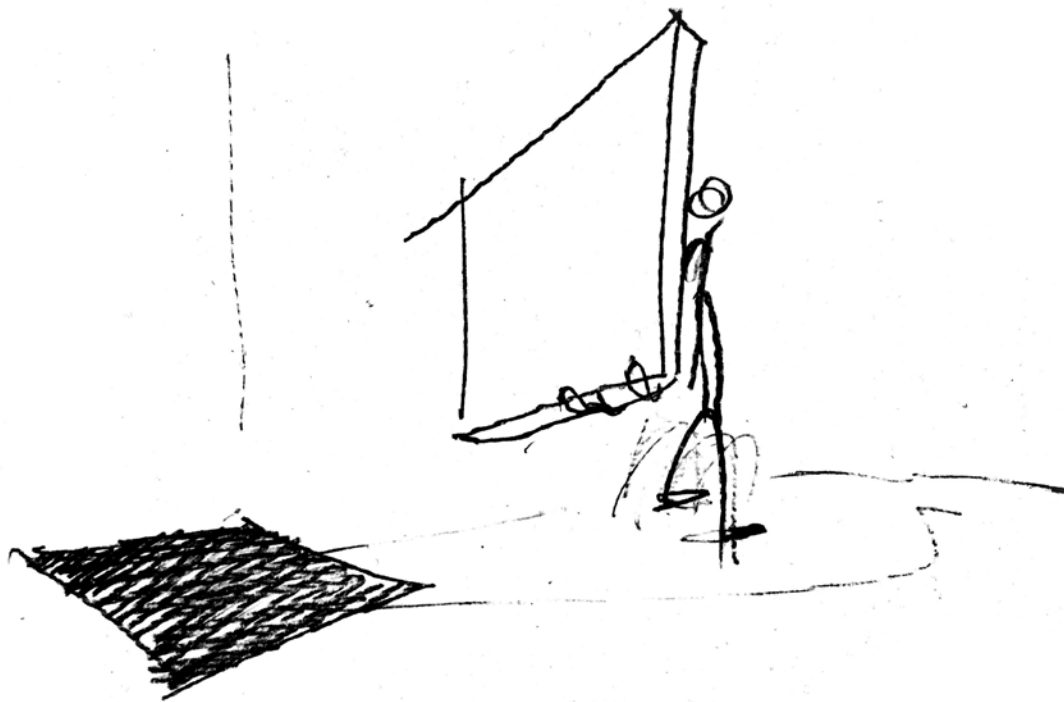
²⁵ J. Krupiński, *Filozofia kultury designu. W kręgu myśli Andrzeja Pawłowskiego*, Wyd. ASP, Kraków 2014, s. 113-114.



Il. 22, Wojciech Ciepłucha, *Jakoś się urządzimy*, 2020



Il. 23, Wojciech Ciepłucha, *Urządzmy się*, 2020



Il. 24, Wojciech Ciepłucha, *Człowiek niosący ścianę*, 2020. Rysunek przedstawiający człowieka niosącego ścianę ma znaczenie alegoryczne. Człowiek jako symbol potrzeb, jako przyszły mieszkaniec, jako przyszły użytkownik. Ściana jako symbol struktury budowlanej, symbol przegród, ochrony przed warunkami atmosferycznymi. Cień jako symbol warunków atmosferycznych, które wpływają na postać budynku, jego strukturę budowlaną. Lekki kontur człowieka zarysowany na ziemi jako symbol relacji człowieka z naturą, z miejscem, które będzie zamieszkiwał. Linia unosząca się do góry jako symbol zmieniających się potrzeb w przestrzeni, od potrzeb fizjologicznych do potrzeb duchowych, samorealizacji.

rzeczy prawie zawsze poronione. Nie możemy dziś czuć tak, jak starożytni Grecy i żyć ich wewnętrznym życiem. Usiłowanie przywrócenia np. greckiego kanonu rzeźbiarskiego da w efekcie dzieła do greckich podobne, ale zawsze bezduszne. Takie naśladownictwo jest raczej małpowaniem. Zachowanie się małpy jest na pozór podobne do ludzkiego – siedzi, trzyma książkę przed nosem, kartkuje ją, robi zafrasowaną minę – brak w tym jednakże jakiegokolwiek wewnętrznego sensu.”²⁶

Moralnie martwe będzie wszystko to, co nie kryje w sobie naszych uczuć i przyszłych możliwości. W psychologii rozwinęła się teoria, która mówi że: „procesy zmysłowe są w umyśle zorganizowane na podstawie jednorodnych i ustrukturuowanych konfiguracji (*Gestalt*) zgodnie z zasadą holistyczną, wedle której „całość jest czymś więcej aniżeli sumą części”. Melodia jest czymś więcej niż sumą dźwięków, tym bardziej, że może być wykonana w innej tonacji lub innym kluczu, pozostając w dalszym ciągu tą samą melodią, mimo że jej akustyczne składniki uległy zmianie.”²⁷ Ściana jest czymś więcej niż wylanym do szalunku betonem, budynek jest czym więcej niż sumą przegród. Nie wystarczy, że ściany są i już, nie wystarczy, że ułożymy cegłę na cegle, nie będziemy mogli powiedzieć, że: „tak, ja tutaj mieszkam, ja to miejsce zamieszkuję”. „Francuski filozof [Maurice Merleau-Ponty] określa świat jako obszar doświadczeń, dzięki któremu Ja poznaje siebie. To w związkach ze światem nadajemy sens naszej egzystencji i ustanawiamy naszą jednostkową tożsamość. Świat stanowi źródło i obszar sensów ujmowany jako s y t u a c j a . Zarazem świata nie można rozumieć poza sensami nadawanymi mu przez człowieka, ani poza relacją, która funduje samopoznanie jednostki na rozpoznaniu świata. Wiąże się to z pojęciem *reversibilite*, o d w r a c a l n o ś c i.”²⁸ Co rusz w zamieszkiwaniu spotykamy się ze światem. Nawiązując do słów Maurice Merleau-Ponty: „Jakże malarz czy poeta mogliby mówić o czymś innym niż o swym spotkaniu ze światem? O czym mówi sztuka abstrakcyjna, jeśli nie o pewnym sposobie, w jaki neguje lub odrzuca świat? Jej surowość, natręctwo powierzchni i form geometrycznych, zachowuje nadal zapach życia, choćby wstydlivego czy pełnego rozpacz. Malarstwo porządkuje na nowo świat prozaiczny, dokonuje jakby całopalenia rzeczy, tak jak poezja niszczy język potoczny. Ale w dziełach, do których lubimy powracać, nieład jest zawsze ładem innego rodzaju, nowy system równoważności wymaga właśnie tego wstrząsu i zwykłe związki między przedmiotami są obalone w imię ich prawdziwych stosunków.”²⁹

2.3. Intencjonalność

W zamieszkiwaniu użytkujemy rzecz. Zamieszkiwanie wypełnia strukturę architektoniczną. Zamieszkiwanie to akt na rzeczach, wśród których jesteśmy, to przedstawianie rzeczy z miejsca na miejsce, to włączanie monitora, przygotowywanie posiłku, wieszanie obrazu na ścianie, noszenie wiadra z wodą, odkręcanie kurka z ciepłą wodą pod prysznicem, otwieranie drzwi, zapalanie świec, zasłanianie okien, podlewanie kwiatów. Zachowania te i czynności składają się na zamieszkiwanie. Codziennie w przenoszeniu, wieszaniu obrazu, wbijaniu gwoźdźca, wierceniu dziury, wieszaniu półki transmutujemy materiał budowlany, w rzecz zamieszkiwaną, rzecz która uzyskuje nowe znaczenie. To znaczenie nadajemy my, użytkownicy. Intencjonalnie odnosząc się do rzeczy stworzonej z materiału budowlanego. Struktura budowlana podlega procesowi przekształcenia z formy, która chroni nas przed zmiennymi warunkami atmosferycznymi w formę zamieszkiwaną. Decydujemy czym będzie element struktury budowlanej, czy będzie podtrzymywał regał, czy nad nami wisiał, czy odgradzał nas od innego pokoju, czy ochraniał od deszczu, czy tworzył wewnętrzny ogród, czy będziemy mogli pod nim przejść, czy będzie miał dziurę na okno lub drzwi, czy będzie pionowy czy pochyły, czy będzie silny czy rachityczny, jakiego będzie koloru, jakie kształty będzie tworzyć i gdzie będzie stał. Krok po kroku, miejsce koło miejsca, wypełniamy zamieszkiwaniem nasze otoczenie.

Czasami wydaje nam się, że wszystko to co jest wokół nas, jest nam znane. Zapominamy o pięknych kieliszkach do wina schowanych za zamkniętymi drzwiczkami komody, obce są nam talerze na najwyższej półce w kuchni, zapalamy tylko jeden palnik gazu, bo jesteśmy do niego przyzwyczajeni, wtedy nie zamieszkujemy. Przedmioty nieużywane są dla nas obce, zapominamy o ich przeznaczeniu, są jakby

²⁶ W. Kandyński, *O duchowości w sztuce*, Państwowa Galeria Sztuki w Łodzi, Łódź 1996, s. 23.

²⁷ U. Nicola, *Filozofia*, Świat Książki, Warszawa 2006, s. 552.

²⁸ M. Gołębiwska, *Sensotwórcza rola ciała w samopoznaniu według Maurice'a Merleau-Ponty'ego*, IBL PAN, Warszawa 2004, s. 237-251.

²⁹ M. Merleau-Ponty, *Proza Świata, Eseje o Mowie*, Wyd. Czytelnik, 1999, s. 196.



porzucone. Kiedy nie wypełniamy przestrzeni naszym zachowaniem, nie próbujemy zamieszkiwać.

Zaniedbujemy rzeczy i przedmioty wokół nas, a to może wpłynąć na naszą percepcję i relację z przestrzenią. Nie używamy pewnych rzeczy, zapominamy o nich, co powoduje, że przestają dla nas mieć wartość i stają się jedynie elementami dekoracyjnymi lub niepotrzebnymi przedmiotami. Jednakże, to co sprawia, że przestrzeń staje się zamieszкана, to nie tylko użytkowanie przedmiotów, ale także interakcja z nimi. To, jak korzystamy z przestrzeni, jak ją modyfikujemy, jak się w niej poruszamy i co robimy, wpływa na to, czy czujemy się w niej jak w domu i czy jest to dla nas miejsce zamieszkania. Przedmioty, które nie są używane, mogą nadal wpływać na naszą percepcję przestrzeni. Mogą dodawać charakteru i stylu, a także wpływać na emocje, jakie towarzyszą użytkowaniu danej przestrzeni. W ten sposób nawet przedmioty, które nie są bezpośrednio używane, mogą wpłynąć na odczucie przestrzeni i uczynić ją bardziej przytulną i przyjemną.

Ostatecznie, to nasze podejście do przestrzeni i przedmiotów znajdujących się w niej decyduje o tym, czy ją zamieszkujemy czy nie. Nawet pozornie nieistotne przedmioty i elementy struktury budowlanej, gdy zostaną wrażliwie transmutowane, mogą stać się kluczowymi elementami w procesie zamieszkiwania i tworzenia domowego klimatu.

Zamieszkiwanie to zatem nie tylko fizyczna obecność w danym miejscu, ale także aktywna interakcja z jego elementami. Nie chodzi tylko o to, że włączamy światło czy otwieramy okno, ale również o to, jakie myśli, emocje i wartości te czynności w nas wywołują. Elementy, które na pierwszy rzut oka wydają się nieistotne – jak na przykład kolor ścian, rodzaj podłogi czy wystrój wnętrza – mają głęboki wpływ na nasze postrzeganie i emocje. Niewykorzystane talerze na najwyższej półce w kuchni, choć nieużywane, nie są neutralne. Mogą symbolizować pewien rodzaj niedostępności lub zaniedbania, ale mogą też działać jako element dekoracyjny, dodający przestrzeni unikatowego charakteru.

Ostateczne znaczenie, jakie nadajemy przestrzeni i jej elementom, zależy więc nie tylko od naszych działań, ale również od naszej percepcji i interakcji z tymi elementami. W tym kontekście, koncept zamieszkiwania jest związany z ciągłym procesem negocjacji między nami a naszą przestrzenią. Negocjujemy, które elementy mają dla nas znaczenie, które zostaną wykorzystane, a które zaniedbane. I to nie jest proces jednorazowy, zmienia się w miarę jak zmieniają się nasze potrzeby, priorytety i stosunki z otoczeniem.

Warto również zauważyć, że zamieszkiwanie nie jest procesem wyłącznie indywidualnym. W domach, mieszkaniach czy biurach często współdziałamy z innymi ludźmi, i to, jak korzystamy z przestrzeni, wpływa także na ich odczucia i interakcje z nią. Ostateczny kształt przestrzeni, jaki uda nam się wypracować, jest więc wynikiem zbiorowego działania i negocjacji.

Zamieszkiwanie jest więc złożonym, dynamicznym procesem, który odbywa się na wielu poziomach: fizycznym, emocjonalnym i społecznym. To nie tylko kwestia funkcjonalności, ale też emocji, wartości i współdziałania.



Architektura notatką z zamieszkiwania

Il. 28, Wolf Vostell, *VOAEX*, Malpartida, Hiszpania, 1976, Źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Wolf_Vostell
Il. 29, Berlin, Niemcy, Fot.: Wojciech Cieplucha



3. Architektura notatką z zamieszkiwania

3.1. Problem zamieszkiwania

Architekt powinien dysponować wiedzą, którą posiada inwestor, i zastosować ją do stworzenia przestrzeni, które w przyszłości będą zamieszkiwane, ponieważ pierwsze decyzje dotyczące struktury budowlanej przesądzą o jakości zamieszkiwania w niej. Chciałoby się najpierw zamieszkać, a dopiero następnie stworzyć strukturę architektoniczną, ponieważ architektura to nie tylko materiał budowlany. Optymalny scenariusz potrzeb użytkownika powinien zatem zapewniać mu poczucie komfortu w przestrzeni docelowej; wolna struktura architektoniczna umożliwi mu urządzenie się i komfortowe życie.

Architekt powinien posiadać wiedzę na temat potrzeb i preferencji inwestora, aby móc stworzyć przestrzeń, która będzie dla niego funkcjonalna, komfortowa i przyjazna dla mieszkańców. Pierwsze decyzje dotyczące struktury budowlanej, takie jak kształt, rozmiar, aranżacja i materiały budowlane, będą miały kluczowe znaczenie dla jakości zamieszkiwania w przyszłości. Optymalny scenariusz projektowania przestrzeni powinien uwzględniać potrzeby i preferencje użytkowników, aby stworzyć miejsce, które będzie dla nich przyjazne i pozwoli na swobodne funkcjonowanie. Wolna struktura architektoniczna umożliwi użytkownikom dostosowanie przestrzeni do swoich potrzeb i preferencji, co zwiększy komfort ich zamieszkiwania. Ważne jest, aby architektura była nie tylko funkcjonalna, ale także estetyczna i harmonijna, co przyczyni się do lepszego odczuwania przestrzeni przez użytkowników. Dlatego, podczas projektowania budynków architektonicznych, należy uwzględnić nie tylko potrzeby i preferencje inwestora, ale również zastanowić się, jak stworzyć przestrzeń, która będzie harmonijnie wpisywała się w otoczenie i stanowić będzie przyjemne miejsce dla mieszkańców.

Użytkownik przynależący do danej przestrzeni ulega sugestii pola świadomości mieszkaniowej. Wyznaczone, przemyślane i opracowane pole świadomości mieszkaniowej wyzwala u użytkownika nowe, dotąd nieznanne, zamiary. W pewne miejsca będzie się bał wejść, w innych będzie chętnie przyjmował gości, inne będą bardziej sprzyjać uczeniu się. Architektura nie tylko zaspokaja potrzeby użytkownika, ale tworzy nowe zjawiska.

Przestrzeń architektoniczna może wpływać na zachowania i emocje użytkowników, a zatem na ich pola świadomości mieszkaniowej. Projektowanie przestrzeni z myślą o użytkownikach może prowadzić do stworzenia pól świadomości, które przyczynią się do wyzwolenia nowych, dotąd nieznanych, zamiarów. Przykładowo, dobrze zaprojektowana przestrzeń może pobudzać do nauki, co może wpłynąć na rozwój i poszerzanie wiedzy użytkowników. Natomiast przestrzeń, która nie jest przemyślana, może powodować lęk i niepewność, co ogranicza możliwości zamieszkiwania i odczuwania komfortu. Architektura jest zatem nie tylko narzędziem do zaspokojenia potrzeb użytkowników, ale również może wpływać na ich zachowania, emocje i wyzwalać nowe zjawiska, takie jak rozwój, nauka czy twórczość. Dlatego ważne jest, aby architekt projektujący przestrzeń brał pod uwagę potrzeby i preferencje użytkowników oraz ich pola świadomości mieszkaniowej, aby stworzyć przestrzeń, która będzie funkcjonalna, przyjazna i pobudzająca do działań, a jednocześnie estetyczna i harmonijna.

Architektura, która jest rozpoznawalna ułatwia użytkowanie: schody podpowiadają, że tu znajduje się wejście na górę, dach zapewnia poczucie bezpieczeństwa, a próg wskazuje sąsiednią przestrzeń.

3.2. Architektura informuje, steruje i reguluje

Architektura może pełnić funkcję informacyjną, sterującą i regulującą, co ułatwia użytkowanie przestrzeni. Charakterystyczne elementy architektoniczne, takie jak schody, dach czy próg, mogą pomóc użytkownikom w orientacji w przestrzeni i ułatwić im dostęp do poszczególnych obszarów budynku. Schody są jednym z najważniejszych elementów architektonicznych, ponieważ umożliwiają dostęp do różnych poziomów budynku. Ich charakterystyczna forma, położenie i kształt pomagają użytkownikom zorientować się w przestrzeni i odnaleźć właściwe pomieszczenia. Dach, jako najwyższa część budynku, zapewnia poczucie bezpieczeństwa, chroniąc użytkowników przed zmiennymi warunkami atmosferycznymi. Charakterystyczna forma dachu może również wpłynąć na estetykę i styl całej budowli. Progi, jako elementy oddzielające poszczególne przestrzenie, pomagają użytkownikom zorientować się

Il. 30, Le Corbusier, *Willa Savoye*, Francja, 1931, Źródło: <https://insideinside.org/project/bathroom-villa-savoye>
Il. 31, Zurych, Szwajcaria, Fot.: Wojciech Cieplucha



w przestrzeni i odnaleźć właściwe pomieszczenia. Mogą również stanowić rodzaj granicy pomiędzy przestrzeniami prywatnymi a publicznymi.

Wszystkie te elementy architektoniczne pełnią funkcję informacyjną, sterującą i regulującą, co ułatwia użytkowanie przestrzeni i zwiększa jej funkcjonalność. Dlatego ważne jest, aby architekci projektujący budynki brali pod uwagę nie tylko estetykę i styl, ale również funkcjonalność i łatwość użytkowania przestrzeni.

3.3. Przygotowanie struktury architektonicznej

Projektowanie to spostrzeżenie potrzeby, a następnie jej zaspokojenie. Potrzeby mogą być różne i mogą dotyczyć inwestora, użytkownika czy architekta. Choć niemożliwe jest zaspokojenie wszystkich potrzeb i wyjście naprzeciw przyszłemu, podejmując działania projektowe architekt powinien przede wszystkim poznać potrzeby swojego klienta i starać się je zaspokoić. Nie zawsze będzie to jedyny czynnik wpływający na powstającą budowlę. Architekt będzie wplatał potrzeby klienta w uwarunkowania lokalizacyjne, właściwości materiałów i przestrzeń, która będzie ograniczona przez prawo i obowiązujące normy. Zamieszkiwanie jest próbą wydobycia z lokalizacji, z ukształtowania terenu, drzew, krzewów czy warunków atmosferycznych tego co potrzebne klientowi do spokojnego życia. Zamieszkiwanie jest próbą zrozumienia miejsca i umieszczenia w nim przedmiotów, które będą klientowi służyć. Ich otoczka i przegrody powstają wynikowo. Jeśli jest zbyt zimno, buduje się ściany aby odgradzić się od mrozu, a jeśli pada deszcz, przedmioty się zadasza – wykorzystując trwałe materiały. Zamieszkując, człowiek chce czuć się dobrze, chce czuć się jak u siebie.

Projektowanie architektury dla użytkowników to podejście, które stawia na pierwszym miejscu potrzeby i wymagania ludzi, którzy będą zamieszkiwać daną przestrzeń. Oznacza to, że architekt musi poznać potrzeby swoich klientów, zrozumieć ich styl życia, preferencje estetyczne, zwyczaje, zwyczaje kulturowe i wiele innych czynników, które wpływają na to, jak ludzie zamieszkują i korzystają z przestrzeni. Projektowanie architektury dla użytkowników oznacza także uwzględnianie konkretnych warunków lokalizacyjnych, jakie panują w danym miejscu. Oznacza to zrozumienie specyfiki terenu, topografii, klimatu i innych czynników, które wpływają na budowę i funkcjonowanie budynku. Architektura dla użytkowników powinna być zaprojektowana w sposób, który pozwala na jak największą elastyczność w wykorzystaniu przestrzeni. Powinna to być architektura, która nie jest skostniała, ale którą można dostosować do zmieniających się potrzeb i wymagań użytkowników. Projektowanie architektury wymaga także uwzględnienia zagadnień związanych z bezpieczeństwem i wygodą użytkowników. Oznacza to projektowanie przestrzeni, które są łatwe w obsłudze, ergonomiczne i pozbawione elementów, które mogą stanowić zagrożenie dla zdrowia i życia ludzi. Wszystkie te elementy składają się na projektowanie architektury dla użytkowników, czyli podejście, które pozwala na tworzenie przestrzeni, które są dopasowane do potrzeb ludzi, którzy będą tam mieszkać i pracować. To podejście pozwala na tworzenie budynków, które są nie tylko piękne i efektowne, ale przede wszystkim funkcjonalne, bezpieczne i komfortowe w użytkowaniu.

Jednym z celów projektowania architektonicznego jest porządkowanie i kształtowanie stale zwiększającego się pola działalności człowieka. Wciąż zmieniające się wzorce użytkowe, migracje, sposób pracy, internet, łatwy dostęp do informacji umożliwia przeglądanie nowych rozwiązań. W ułamku sekundy można podglądać, jak żyją ludzie na drugiej półkuli Ziemi, jak wygląda schronisko na najwyższym górskim szczycie lub podwodne miasto. Człowiek zapożycza od innych zachowania i próbuje je samemu praktykować, starając się niejako sprawdzić jak będzie się czuć w nowej roli. Architektura stwarza przestrzeń, w której będą miały miejsce nowe wzorce zachowania. Zamieszkiwanie to przewidywanie przyszłych wydarzeń, które człowiek będzie w danej przestrzeni kreował. To zaspokajanie potrzeb klienta z wyprzedzeniem – tych, które zarówno jemu, jak i użytkownikom są nieznane w momencie przygotowywania struktury budowlanej, konstrukcji, przegród, szachtów, klatek schodowych. Architekt, dzięki swojemu doświadczeniu przewiduje przyszłe problemy i wychodzi im naprzeciw.

Projektowanie architektoniczne ma na celu stworzenie przestrzeni, która spełni potrzeby i oczekiwania klienta, ale również będzie przewidywać przyszłe potrzeby użytkowników. Architektura powinna być zaprojektowana z myślą o tym, że będą w niej zamieszkiwać ludzie i zmieniające się

Il. 32, *Amager Strandpark*, Kopenhaga, Dania, Fot.: Wojciech Cieplucha
Il. 33, *Przestrzeń publiczna*, Kopenhaga, Dania, Fot.: Wojciech Cieplucha



wzorce zachowań. W dzisiejszych czasach, gdy zmieniają się potrzeby i preferencje użytkowników, architektura musi być elastyczna i dostosowana do różnych funkcji i celów. Projektowanie przestrzeni musi uwzględniać przewidywane przyszłe wydarzenia, takie jak zmiana liczby mieszkańców, zmiany stylu życia i potrzeb, a także technologiczne zmiany i postęp. Architektura musi zapewnić odpowiednie przestrzenie do pracy, odpoczynku, relaksu, rekreacji i innych działań. Przestrzenie powinny być elastyczne, aby można było je dostosować do różnych funkcji i potrzeb. W projektowaniu architektonicznym ważne jest, aby architekt był świadomy zmieniających się trendów i wzorców zachowań ludzkich. Architektura powinna być zaprojektowana w taki sposób, aby mogła sprostać przyszłym potrzebom użytkowników i zmianom społecznym. Na przykład, ze względu na rosnącą liczbę pracowników zdalnych, powstające przestrzenie biurowe powinny być bardziej elastyczne i zapewniać prywatność oraz przestrzeń do pracy z dala od domu. W projektowaniu architektonicznym ważne jest, aby architekt był w stanie przewidzieć przyszłe problemy i wychodził im naprzeciw. Musi mieć wizję przyszłych potrzeb użytkowników i uwzględniać je w projekcie. W ten sposób architektura może być zaprojektowana z myślą o przyszłych zmianach i potrzebach, co przyczynia się do trwałości i elastyczności budynków. W dzisiejszych czasach projektowanie architektoniczne wymaga elastyczności i otwartości na zmiany, a architektura powinna być projektowana z myślą o przyszłych potrzebach użytkowników. Powinna być to przestrzeń, która jest zarówno funkcjonalna, jak i estetyczna, spełniająca potrzeby i oczekiwania klienta oraz użytkowników, a także przewidująca przyszłe zmiany i potrzeby.

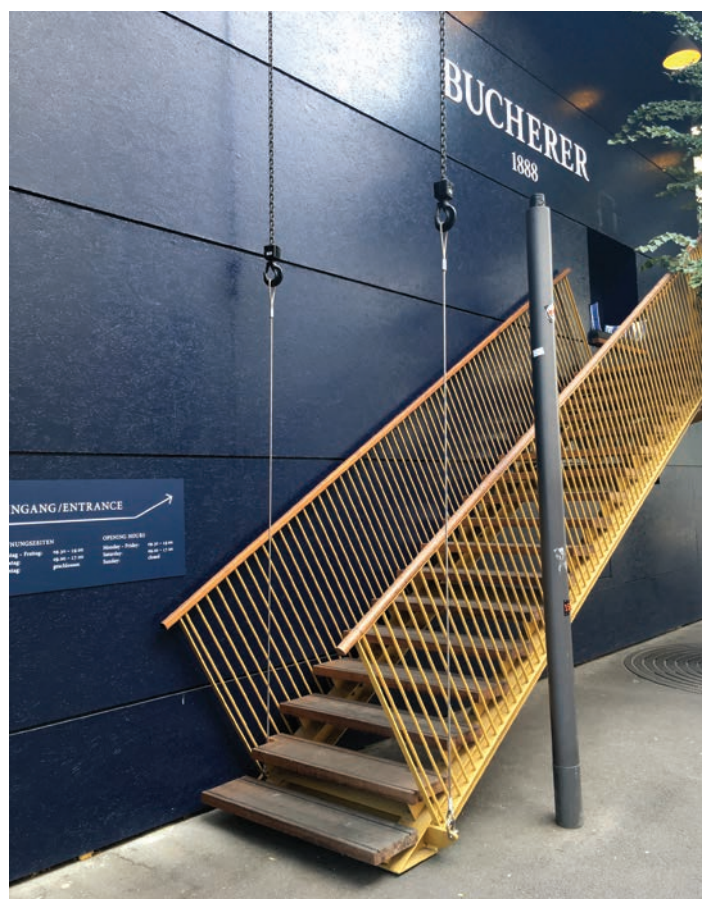
Otwarty plan, który Mies van der Rohe wykorzystał w projekcie Farnsworth House, a Philip Johnson w Glass House, umożliwia dowolne użytkowanie przestrzeni, ograniczone jedynie przez słupy i dach. W zastanej przestrzeni możemy urządzić się, tzn. nadać jej sens. Przedmioty w przestrzeni ograniczonej przez słupy i dach stabilizują jej sens. Przestrzeń ograniczona, jednak bez wypełniających ją przedmiotów, jest niestabilna. Przykładowo, przed pustym budynkiem Glass House widać dwa stropy i kilka słupów. Obok, ale nie w budynku, stoją różne przedmioty: kilka obrazów, sztaluga, łóżko, kanapa, zabytkowy fotel, kilka luster, kuchenka na gaz, dwa stoliki, krzesło, leżak, drzwi, 1000 cegieł, 30 pustaków kominowych, ustęp, umywalka, wanna i 6 kranów.

Te przedmioty umieszczone w przestrzeni stworzonej w Glass House nabierają znaczenia i wypełniają ją, umożliwiając użytkownikom przyszłe zamieszkiwanie. Bez nich przestrzeń byłaby pusta i nieprzyjazna. Architektura ma wpływ na nasze zachowania, ale również na to, jak czujemy się w przestrzeni i jak ją postrzegamy. Właściwe umieszczenie przedmiotów w przestrzeni może stworzyć poczucie harmonii i równowagi, co przyczynia się do lepszego samopoczucia użytkowników. To, jak architekt zaprojektuje przestrzeń, będzie wpływało na to, jak ludzie będą ją wykorzystywać, co będzie się w niej działo, jakie będą w niej zachowania. Dlatego ważne jest, aby architekt nie tylko projektował formę budynku, ale również przemyślał, jak będą w niej zamieszkiwali użytkownicy i jakie będą ich potrzeby.

Przestrzeń nabiera znaczenia, kiedy jest celowo zagospodarowana i wykorzystywana w określony sposób. To, jak przestrzeń jest wykorzystywana, zależy od potrzeb i celów użytkowników oraz od projektu architektonicznego. Przestrzeń może służyć do mieszkania, pracy, odpoczynku, spotkań, rozrywki, edukacji czy kultury. Każde z tych zastosowań wymaga innej organizacji przestrzeni, różnych rozwiązań architektonicznych i wykorzystania odpowiednich materiałów. Przestrzeń nabiera znaczenia także wtedy, gdy jest wykorzystywana w sposób nieoczekiwany lub nieszablonowy. W takich przypadkach może powstać coś nowego, coś co przekracza granice tradycyjnego wykorzystania przestrzeni i staje się źródłem inspiracji dla innych projektów. Przykłady takich przestrzeni to np. miejsca coworkingowe, przestrzenie artystyczne, miejskie ogrody czy pomieszczenia wielofunkcyjne. Dodatkowo przestrzeń nabiera znaczenia, kiedy jest zaprojektowana z uwzględnieniem potrzeb i preferencji użytkowników oraz w kontekście otaczającego krajobrazu i środowiska naturalnego. Przestrzeń, która harmonijnie łączy te elementy, staje się atrakcyjna i przyjazna dla użytkowników, a jednocześnie dba o ochronę środowiska i wpisuje się w kontekst miejsca. Wszystkie te czynniki sprawiają, że przestrzeń nabiera znaczenia jako ważny element w życiu społecznym, kulturowym i gospodarczym. Architektura, projektowanie i zagospodarowywanie przestrzeni mają kluczowe znaczenie w tworzeniu funkcjonalnych i atrakcyjnych dla użytkowników przestrzeni, które będą odpowiadały ich potrzebom i spełniały ich oczekiwania.

Il. 34, Mies van der Rohe, *Neue Nationalgalerie*, Berlin, Niemcy, 1968, Fot.: Wojciech Cieplucha

Il. 35, *Przestrzeń publiczna*, Kopenhaga, Dania, Fot.: Wojciech Cieplucha



3.4. Wzbudzenie dążenia do zamieszkiwania

Dokładne przemyślenie potrzeb użytkownika i odpowiednie zaspokojenie ich przez projektanta ma kluczowe znaczenie dla uzyskania satysfakcjonującego efektu końcowego. Właściwe wykorzystanie przestrzeni i umieszczenie w niej odpowiednich przedmiotów sprawia, że przestrzeń ta nabiera sensu i staje się miejscem zamieszkania. Stabilność przestrzeni zależy od umiejętnego umieszczenia przedmiotów, które będą ją wypełniać i od ich funkcjonalności. Zatem dobór przedmiotów, ich umiejscowienie i wykorzystanie to klucz do tworzenia komfortowych warunków do życia w danej przestrzeni. Projekty architektoniczne, które umożliwiają użytkownikom swobodne podejmowanie decyzji w zakresie wykorzystania przestrzeni, zyskują na popularności, ponieważ pozwalają użytkownikom na dopasowanie przestrzeni do swoich potrzeb i upodobań, co przekłada się na wygodne i funkcjonalne warunki zamieszkiwania.

Planując przebywać w budynku przez jakiś czas, należy przemyśleć jakie przedmioty są potrzebne: jeśli (1) chce się od czasu do czasu zapraszać gości, a nocować gdzie indziej, (2) tylko nocować, (3) malować lub pracować twórczo, (4) urządzić sobie pokój kąpielowy z daleka od rezydencji (5) tylko wypalić cygaro i zrelaksować się. Można usiąść na podłodze, ale jeśli chce się żyć komfortowo, poczuć że jest się we własnych czterech kątach, potrzebny będzie fotel. Wtedy przestrzeń ta stanie się pokojem do relaksu, (1) przestrzenią gdzie przyjmuje się gości. Stawiając w tej przestrzeni łóżko, można nocować, w pojedynkę lub ze współmałżonkiem, a dla dziecka potrzebne będzie jeszcze jedno łóżko. Wtedy przestrzeń ta zostanie nazwana sypialnią, (2) miejscem do noclegu. Chcąc malować dzieła sztuki, należy postawić na środku np. sztalugę, (3) i można nazwać przestrzeń pracownią. Chcąc zażyć gorącej kąpieli, należy zamontować wannę i doprowadzić do niej wodę, (4) a wtedy można nazwać przestrzeń pokojem kąpielowym. Aby nazwać przestrzeń palarnią (5) być może wystarczy tylko popielniczka?

Człowiek jest istotą bardzo zmienną, zarówno w swoim zachowaniu jak i w potrzebach, jakie chce zaspokajać. Dlatego też projektowanie architektoniczne powinno uwzględniać tę zmienność i dawać użytkownikowi możliwość dostosowania przestrzeni do swoich aktualnych potrzeb. W otwartym planie architektonicznym, takim jak np. w *Glass House*, użytkownik ma możliwość swobodnego urządzenia przestrzeni i nadania jej różnych sensów w zależności od aktualnych potrzeb. Przestrzeń ta może pełnić rolę salonu, sypialni, pracowni czy nawet palarni, w zależności od tego, jakie przedmioty zostaną w niej umieszczone. Jednakże projektowanie przestrzeni nie powinno ograniczać się tylko do stworzenia otwartego planu. W projekcie architektonicznym należy uwzględnić także potrzeby użytkowników, które mogą ulec zmianie w ciągu czasu, oraz zaprojektować przestrzeń tak, aby można ją było łatwo i elastycznie dostosować do zmieniających się potrzeb. W ten sposób projektowanie przestrzeni może stać się procesem dynamicznym i otwartym na zmiany, dając użytkownikom możliwość swobodnego kształtowania swojego otoczenia i dostosowywania go do swoich potrzeb.

Zamieszkiwanie byłoby wówczas stabilizowaniem przestrzeni dzięki przedmiotom tam umieszczanym. Dąży ono do komfortu życia użytkownika na wyznaczonym przez architekta obszarze, a plan otwarty umożliwia mu swobodne podejmowanie decyzji.

3.5. Eksploatacja architektury

W *Pejzażu semiotycznym* Umberto Eco zwraca uwagę na architekturę i jak dane elementy wpływają na nasze postrzeganie. Przykładowo, schody działają jak bodziec; pobudzają wchodzenie na nie. Cytując Eco: „W tym sensie korzystanie z architektury (przechodzenie, wchodzenie, przystawanie, wspinanie się, siadanie, wychylanie się, opieranie się, czepianie się itd.) jest możliwe nie tylko dzięki potencjalnym funkcjom obiektów, lecz przede wszystkim dzięki ich znaczeniom, które skłaniają nas do ich funkcjonalnego użycia – do takiego stopnia, że widząc obiekt obliczony na złudzenie (*trompe-l'oeil*), skłonni jesteśmy go użyć, choć spełnienie przez niego funkcji jest niemożliwe. Jeśli funkcji jakiegoś obiektu nie dostrzegamy jako bodźca (ponieważ polega ona na eliminowaniu innych bodźców, jak np. funkcja sklepienia jako ochrony przed niepogodą), to możemy nie zauważyć także funkcjonalności tego obiektu (korzystając z niego nieświadomie, z przyzwyczajenia); natomiast zauważamy jego działanie komunikatywne: wywoływane przez niego poczucie bezpieczeństwa, przestronności itp.”

Właśnie dlatego architektura jest tak ważna dla naszego codziennego życia i funkcjonowania w przestrzeni. To nie tylko materiałowa konstrukcja, ale również nośnik znaczeń, które wpływają na

Il. 36, *Wystawa mebli*, Muzeum Sztuki, Zurych, Fot.: Wojciech Cieplucha
Il. 37, *Ławka przed Teatrem Narodowym*, Londyn, Fot.: Wojciech Cieplucha



nasze zachowania i sposób użytkowania przestrzeni. Architekt, projektując budynek, powinien zatem nie tylko myśleć o jego funkcjonalności i estetyce, ale również o znaczeniach, jakie będą z nim kojarzone i jakie będą wpływać na jego użytkowników.

Znaczenia w architekturze to pewne skojarzenia, jakie budowle wywołują u ludzi. Mogą to być skojarzenia pozytywne, takie jak poczucie bezpieczeństwa, spokoju, wygody czy harmonii, ale także negatywne, takie jak niepokój, niebezpieczeństwo czy dyskomfort. Znaczenia te mogą być powiązane z funkcją budynku, z jego kształtem, proporcjami, a także z zastosowanymi materiałami czy kolorami. Nietypowe znaczenia w architekturze to te, które są nieoczywiste lub nietypowe. Mogą to być na przykład skojarzenia związane z historią budynku, jego kontekstem kulturowym czy społecznym. Przykładem może być budynek zaprojektowany w taki sposób, aby nawiązywał do określonej kultury lub tradycji. Na przykład wiele budynków sakralnych jest zaprojektowanych w taki sposób, aby symbolizować ważne wartości religijne, takie jak pokora, prostota czy jedność. Znaczenia w architekturze mogą także wynikać z lokalizacji budynku. Budynek zlokalizowany w pobliżu parku lub lasu może kojarzyć się z naturą i relaksem, podczas gdy ten w centrum miasta związany jest z życiem miejskim i zgiełkiem. Warto zwrócić uwagę, że znaczenia w architekturze mogą być subiektywne i zależne od indywidualnych doświadczeń i wyobrażeń każdej osoby. Dlatego architekt powinien w miarę możliwości uwzględnić różnorodne punkty widzenia i doświadczenia użytkowników w swoim projekcie.

Jedną z ról architekta jest zaspokajanie potrzeb społecznych. Nie ulega wątpliwości, że projektowanie architektury ma udział w realizacji potrzeb, które pojawiają się u każdego człowieka, w ciągu całego cyklu życia, od narodzin do śmierci, od wschodu do zachodu, architektura towarzyszy nam zawsze. Architekt projektuje przestrzeń, które będą zamieszkałe a te będziemy mogli nazwać „miejscami”.

Pojęcie „miejsca” w architekturze i urbanistyce odnosi się nie tylko do fizycznej przestrzeni, ale także do złożonych związków emocjonalnych, społecznych i kulturowych, które łączą ludzi z daną przestrzenią. To, co sprawia, że miejsce staje się dla nas ważne i przyciągające, to nie tylko jego wygląd czy funkcjonalność, ale także nasze doświadczenia, wspomnienia i relacje z innymi ludźmi w danym miejscu. Dlatego też, projektowanie miejsca musi uwzględniać nie tylko aspekty funkcjonalne, ale także aspekty emocjonalne i społeczne. Architekt powinien zrozumieć potrzeby i oczekiwania użytkowników miejsca, a także uwzględnić kontekst historyczny, kulturowy i społeczny. Tylko w ten sposób można stworzyć miejsce, które będzie nie tylko piękne i funkcjonalne, ale także pozytywnie wpływać na życie i dobre samopoczucie ludzi, którzy będą z niego korzystać. Przykłady takich miejsc to np. place publiczne, parki czy zabytkowe centra miast. Są to miejsca, które w naturalny sposób przyciągają ludzi i stanowią ośrodki życia społecznego, kulturalnego i gospodarczego. Projekty takich miejsc powinny uwzględniać potrzeby różnych grup społecznych, takie jak dzieci, osoby starsze czy niepełnosprawne, a także promować zrównoważony rozwój i ochronę środowiska. Ważne jest, aby architektura i urbanistyka były zorientowane na człowieka i jego potrzeby, a nie tylko na estetykę czy korzyści ekonomiczne. Projekty powinny być tworzone w dialogu z mieszkańcami i użytkownikami, a nie tylko z inwestorami czy decydentami. Tylko wtedy możliwe jest stworzenie miejsc, które będą miały pozytywny wpływ na jakość życia ludzi i przyczynią się do budowania lepszej przyszłości.

3.6. Architektura jako ślad

Architektura to ślady, które człowiek zostawia na Ziemi zamieszkując ją: co rusz umieszcza przedmioty w przestrzeni, podejmuje działania, które umożliwią mu sprawne przyrządzenie śniadania czy wygodny odpoczynek. Architektura jest wtórna względem zamieszkiwania. Zamieszkując, odnotowujemy na Ziemi swoją obecność za pomocą przedmiotów: odgradzamy się od sąsiadów, łączymy się z naturą, tworzymy zadaszenia chroniące od deszczu lub zbieramy jego krople, jeśli lubimy, gdy pada. Ślady zostawione przez każdego z nas są mniej lub bardziej czytelne dla innych, np. sąsiad zaglądnie i pochwali, że przyjemnie mu się spędza czas na naszym tarasie. Czasami jednak owe ślady pozostawione przez architektów stają się ważniejsze od śladów pozostawionych przez użytkowników. Mówi się wtedy, że architekt stworzył dzieło sztuki; jest rozpoznawany, kojarzony, ma swój styl. Jednak architekt powinien w swoim zawodzie zachować dystans, ponieważ takie odnotowywanie obecności nie jest zamieszkiwaniem. W zamieszkiwaniu *sensu stricto* architekt odsuwa się na bok i umożliwia stworzenie scenarii, którą człowiek wypełnia sobą.



Zamieszkiwanie jako możliwość w przestrzeni

Il. 39, Daniel Libeskind, *Klatka schodowa w Muzeum Żydowskim*, Berlin, 2001, Fot.: Wojciech Cieplucha
Il. 40, Frank Ghery, *Walt Disney Muzeum*, Los Angeles, 2003, Źródło: <https://www.dezeen.com>



4. Zamieszkiwanie jako możliwość w przestrzeni

Struktura architektoniczna jest podstawą stworzenia formy architektonicznej. Nie możemy mówić o projektowaniu architektonicznym, jeśli zamieszkiwanie i struktura architektoniczna nie są brane pod uwagę w trakcie procesu projektowego. Architekci podejmują decyzje dotyczące tego, gdzie w przestrzeni będą umieszczone elementy budowlane. Te elementy tworzą przyszłe przestrzenie zamieszkiwania. Architektura ma być trafną odpowiedzią na potrzebę użytkownika. Potrzeby użytkownika mogą być różne, od tych najbardziej podstawowych wynikających z funkcji życiowych, do potrzeb wyższego poziomu, duchowych, przeżyć estetycznych. Użytkowanie formy będzie dotyczyło zaspokajania najbardziej podstawowych potrzeb, zaspokajania potrzeb duchowych i aktywizowania nowych potrzeb.

Zamieszkiwanie to spostrzeżenie i zaakceptowanie darów świata: blasku słońca, chłodu cienia, chlupoczącej wody, śpiewu ptaków, faktury materiałów. Zamieszkiwanie jest ciągłym poszukiwaniem miejsca, które będzie służyć użytkownikowi. Zamieszkiwania nie wyobrazimy sobie, jeśli go nie doświadczymy w danej przestrzeni, w danej formie, dotykając materiału, przekraczając próg domu. Zamieszkiwanie jest możliwością w przestrzeni, jest rozwiązaniem, które przychodzi do nas w sposób niezaplanowany, nawet długo po tym jak architekt zrobił swoje i opuścił scenę.

Zamieszkiwanie jest związane z adaptacją przestrzeni do potrzeb i sposobu życia użytkowników. Choć architekt może przewidzieć niektóre potrzeby i zaprojektować przestrzeń z myślą o nich, to w końcu to użytkownicy decydują, jak ta przestrzeń zostanie wykorzystana i przystosowana do ich potrzeb. W ten sposób przestrzeń staje się czymś więcej niż tylko zbiorem ścian i dachu – staje się miejscem do życia, relaksu, pracy czy zabawy. Przykładem mogą być otwarte plany, które dają użytkownikom dużą swobodę w aranżacji przestrzeni. Architekt może zaprojektować otwartą przestrzeń, która może służyć jako salon i jadalnia, ale to użytkownicy będą decydować, jakie meble postawią, gdzie będą je ustawiać, jakie kolory i dodatki wykorzystają, aby stworzyć dla siebie idealne miejsce do spędzania czasu. W ten sposób przestrzeń nabiera nowego znaczenia i staje się bardziej osobista i unikalna dla każdego użytkownika. Zamieszkiwanie w takiej przestrzeni staje się procesem nieustannego dostosowywania się do nowych potrzeb i sytuacji, co może prowadzić do powstawania nowych rozwiązań i pomysłów.

Powinniśmy na nowo zrozumieć czym jest projektowanie architektoniczne i jakie decyzje powinno się podejmować, aby tworzyć dobre projekty architektoniczne. Architekt powinien świadomie sięgać po takie rozwiązania, które sprzyjają bytowaniu człowieka.

4.1. Potrzeba urządzenia się

Przypomnijmy do czego służy dom. Dom służy do mieszkania. Wyobraźmy sobie dom, w którym jest jasno i przestronnie, ale nie ma drzwi wejściowych. Do środka dochodzi światło słoneczne, ale równocześnie pada deszcz na nowo ułożony parkiet. Jest ogromny, ma kilka pięter, ale należy pokonać dziesiątki schodów i zmęczyć się, aby dojść do sypialni. Posiada wewnątrz piękne drzwi, ale dopiero siłą pięciu osób można je otworzyć. Sufity są pięknie ozdobione, wiszą na nich kryształowe żyrandole, ale słychać z góry każdy krok. Przechodnie zachwycają się blaskiem i szykownym materiałem blachy na dachu, co z tego, jeśli jest dziurawa a poddasze zalane. Droga do domu wybrukowana, ale nie ma miejsca na zaparkowanie samochodu.

Dom powinien być odpowiedzią na potrzeby człowieka. Dom powinien być schronieniem przed upałem, mrozem, deszczem. Dom powinien zamykać się na to czego nie potrzebujemy, to co budzi nasz wstręt i odrazę. Otwierać się na te miejsca, które chętnie byśmy obserwowali, gdzie byśmy chętnie przyjmowali gości, bawili się z dziećmi, spacerowali z aparatem w ręce.³⁰ Dom jest odbiornikiem światła, deszczu i energii słonecznej. Powinien mieć miejsce na piec kuchenny, miejsce na pracownię i miejsce do życia intymnego. Pomieszczenia do jedzenia, spania, mycia, zabawy, przyjmowania gości i czytania.³¹ W odpowiednich miejscach, które nam się podobają, powinny znajdować się łóżka, szafy, krzesła, stoły. Powinny być wolne przestrzenie na nowe przedmioty, które niedługo kupimy.

Kiedy człowiek dojrzewa i żyje wśród rzeczy, poznaje ich możliwości. Możliwości te na początku są niewidoczne, zamglone, ale istnieją. Dojrzewając zaczynamy dostrzegać wartości wewnętrzne rzeczy. Kandinsky określa te wartości jako „wewnętrzny głos”, który posiada każdy przedmiot. Niektóre

³⁰ Le Corbusier, *Vers une architecture*, Fundacja Centrum Architektury, Warszawa 2012, s. 120-140

³¹ J. Czarniecki, *O rodzinie i przestrzeni jej zamieszkiwania*, Wydawnictwo Politechniki Śląskiej, Gliwice 2016.

Il. 41, *Wystawa w Berlin Hamburger Bahnhof*, Fot.: Wojciech Ciepłucha



przedmioty dostarczają nam wrażeń, które szybko się kończą, natomiast inne budzą ciekawość na dłużej. U ludzi wrażliwszych elementarne działania powodują głębsze poruszenie umysłu.³²


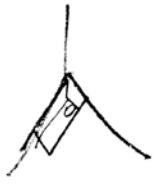
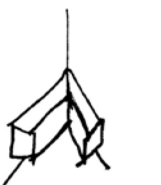


Rzeczy, z którymi codziennie się stykamy, nabierają dla nas wartości symbolicznych. Wpływają na nasze życie emocjonalne, budząc w nas różne emocje i reakcje. Zaczynamy je traktować jakby miały duszę i postrzegać je w sposób metafizyczny. Na przykład, dla jednego człowieka kawałek drewna to zwykły kawałek drewna, ale dla innego, który wykorzystuje go do rzeźbienia, może on stać się przedmiotem pełnym znaczenia. Wartości te nie są uniwersalne i mogą być różne dla różnych ludzi, ale dla każdego z nas są one ważne. Architektura, podobnie jak rzeczy codziennego użytku, może mieć dla nas wartości symboliczne. Budynek nie jest tylko miejscem, w którym się mieszka czy pracuje, ale może też wpływać na nasze emocje i postrzeganie świata. Zamieszkiwanie, czyli nasze życie w przestrzeni, pozwala nam doświadczać różnych wartości symbolicznych i emocjonalnych. Przestrzeń, w której przebywamy, wpływa na nasze samopoczucie i postrzeganie siebie oraz świata. Dlatego ważne jest, aby architektura była projektowana z uwzględnieniem tych wartości i aby pozwalała na tworzenie przestrzeni, które będą pobudzać nasze emocje i zachęcać do życia w nich.

4.2. Potrzeba użytkowania

„Dziś nie ma problemu dachu, podobnie jak nie ma problemu elewacji, problemu planu... Pozostaje problem architektury – tego nie da się rozstrzygnąć dogmatem.”³³ Ta wypowiedź Karla Friedricha Schinkela, niemieckiego architekta i teoretyka sztuki, jest ważna w kontekście dzisiejszej architektury, która często skupia się na formie i kształcie, a zapomina o funkcjonalności i kontekście społecznym. Współczesna architektura powinna być bardziej elastyczna i otwarta na różne potrzeby i wymagania użytkowników, a nie tylko na zaspokojenie estetycznych aspiracji architekta. Współczesne wyzwania architektury to nie tylko tworzenie budynków, ale także podejmowanie działań, które wpłyną na poprawę jakości życia ludzi w mieście. Problemem architektury nie jest tylko stworzenie pięknych budynków, ale także stworzenie przestrzeni, które spełnią potrzeby ludzi i będą służyć jako punkty centralne dla społeczności. Architektura powinna być projektowana w oparciu o potrzeby ludzi, a nie tylko o trendy estetyczne, aby poprawić jakość życia ludzi i przyczynić się do tworzenia bardziej zrównoważonych i przyjaznych dla ludzi miast. Wspomniane trendy pojawią się na nowo same, jeśli to architektura u swoich podstaw rozwiąże potrzeby użytkowników.

Zamieszkiwanie ma swój początek w potrzebie użytkowania. Zamieszkiwanie objawia się w byciu w przestrzeni, którą tworzą rzeczy. Zamieszkiwanie zaistnieje jeśli wybierzemy do danej przestrzeni te rzeczy, które będą nam sprzyjać. Zamieszkiwanie objawia się w akcie użycia rzeczy. W zamieszkiwaniu rzeczy są narzędziem do realizacji potrzeby. Zamieszkiwanie odnosi się do konkretnego miejsca, w konkretnym czasie. Zamieszkiwanie nie może być to samo w różnych miejscach. Nie można zamieszkiwania powtórzyć, skopiować, cofnąć, rozpocząć na nowo. Zamieszkiwanie raz rozpoczęte nie kończy się. Trwa w jednej epoce, a w następnej nazywane jest tradycją. Z pokolenia na pokolenie przekazywane są sposoby zamieszkiwania, a te potocznie nazywane nawykami mieszkaniowymi lub rozwiązaniami pokoleniowymi.

Tab. 1. Spotkanie się dwóch ścian i rzecz, która do nich przynależy.

					
Rzecz:	Obraz	Wanna	Blat	Łóżko	Okno
Przestrzeń:	Galeria	Łazienka	Kuchnia	Sypialnia	Pokój

³² W. Kandinsky, *Über das Geistige in der Kunst. Insbesondere in der Malerei*, Zurych 2009, s. 64-75.

³³ T. Kozłowski, *Expressionist space in the art: selected issues and reflection*, Wydawnictwo PK, Kraków 2016.

Il. 42, Peter Zumthor, *Werkraum Haus*, Wiedeń, 2013, Źródło: <https://hicarquitectura.com>
Il. 43, Peter Zumthor, *Termy Vals*, Vals, 1996, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects



Należy pamiętać, że zamieszkiwanie jest jedną z możliwości w przestrzeni. Możliwość tę stwarza człowiek i jego relacja do miejsca. Relacja ta jest zawiązywana przez rzeczy, które w danej przestrzeni człowiek umieszcza. Ogół spraw towarzyszących rozmieszczaniu rzeczy: jak i jakie rzeczy rozmieszczać, jakie stawiać pomiędzy nimi przegrody, jaką dobrać strukturę nośną, gdzie zostawiać pustą przestrzeń na przyszłe rzeczy, jakie relacje tworzyć pomiędzy rzeczami.

4.3. Wytyczanie przestrzeni

Architektura nabiera znaczenia w rysunkach, które tworzy architekt. Architekt przelewa na papier swoje wyobrażenia o przyszłym miejscu zamieszkiwania. Myśleniu o projekcie towarzyszy wizyta w miejscu przyszłego domu oraz zaznajomienie się z oczekiwaniami przyszłych użytkowników. Postać przyszłego miejsca przybliżana jest szkicami odręcznymi, modelami, rzutami, przekrojami, obrazami, wizualizacjami, filmami.

Przestrzeń, w której będą znajdować się przyszłe przedmioty, w której będzie żył człowiek, powinna być starannie wytyczona. Powinno się pamiętać, że nie jesteśmy pierwsi w tym miejscu, tu jest już życie. „(...) O ile podstawą humanizmu europejskiego jest stwierdzenie, że człowiek stanowi miarę wszechrzeczy, o tyle humanizm chiński stoi na całkowicie przeciwnym stanowisku: miarą wszystkich rzeczy jest natura (której prawem jest dao, najwyższe prawo, a człowiek to wyłącznie część kosmosu, przyrody, świata, obok nieba i ziemi trzecia siła (sancai)).”³⁴ Użytkowanie tego miejsca przez nową rodzinę powinno uszanować otoczenie, miejsce, w którym powstanie dom. Fikuśne pomysły architekta nie będą zwiększały wartości domu. Wartość domu, wartość użytkowa przestrzeni, będzie tym większa, im z większą starannością zostaną dobrane rzeczy. Rzeczy w następnym etapie należy odpowiednio, za pomocą przegród, rozdzielić lub połączyć. Wartość domu nie zwiększa się wraz z ilością szkiców, kolorowych elewacji, formatem plansz czy wielkością opracowania. Wartość domu jest określona przez jakość zamieszkiwania.

Narzędzie pracy architekta nie powinno przesądzać o końcowej postaci budynku architektonicznego. „(...) architekt wyparł rzemieślnika budowlanego. Nauczył się rysować, a ponieważ nie nauczył się niczego innego, umiał tylko to. Tego z kolei nie potrafił rzemieślnik. Jego ręka stała się ciężka. Kreska starego mistrza jest ociążała, każdy uczeń szkoły budowlanej umie robić to lepiej. A cóż dopiero sprawny odtwórca, poszukiwany i dobrze opłacany przez wszystkie biura architektoniczne! Sztuka budowlana przez architektów zbliżyła się do poziomu sztuki graficznej. Najwięcej zleceń dostaje nie ten, kto potrafi najlepiej budować, lecz ten, czyje prace wyglądają najlepiej na papierze. A to są antypody. Gdyby chciał ustawić w jednym szeregu sztuki poczynając od grafiki, odkryć można przejście do malarstwa. Stąd da się dotrzeć przez kolorową rzeźbę do plastyki, a stamtąd do architektury. Grafika i architektura to antypody. Początek i koniec szeregu.”³⁵

Architekci powinni pamiętać, że nie rysują rzutu, aby powiesić go na ścianie, rzut jest dla wykonawcy. Nie porzucajmy głównego celu, jakim jest projektowanie domu, na rzecz celów pobocznych. Nie oczekujmy od szkiców czy wizualizacji, aby stały się osobnym projektem, dziełem sztuki. Nadrzędne jest zamieszkiwanie³⁶.

Należy podejmować takie decyzje, które rozstrzygną gdzie dana rzecz powinna znajdować się w przestrzeni, aby w maksymalnym stopniu odpowiedzieć na potrzebę użytkownika. Reszta przyjdzie sama, przegrody i struktura budowlana, pojawią się jako oczywistość.

4.4. Przegrody a potrzeby człowieka

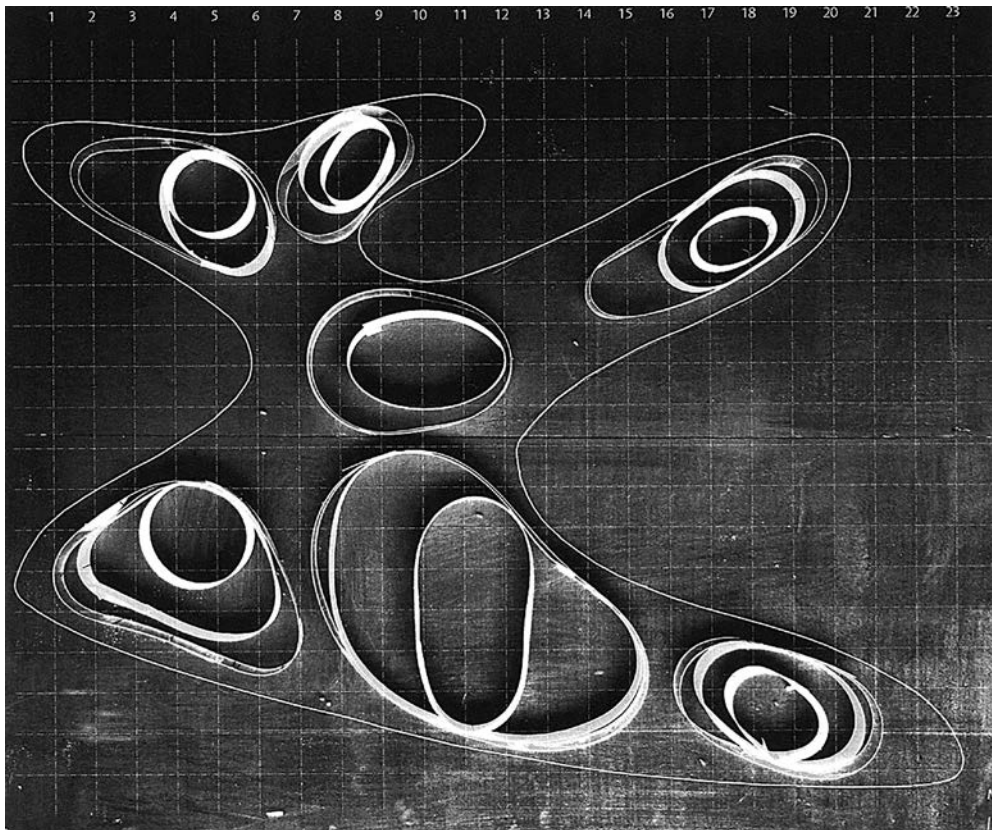
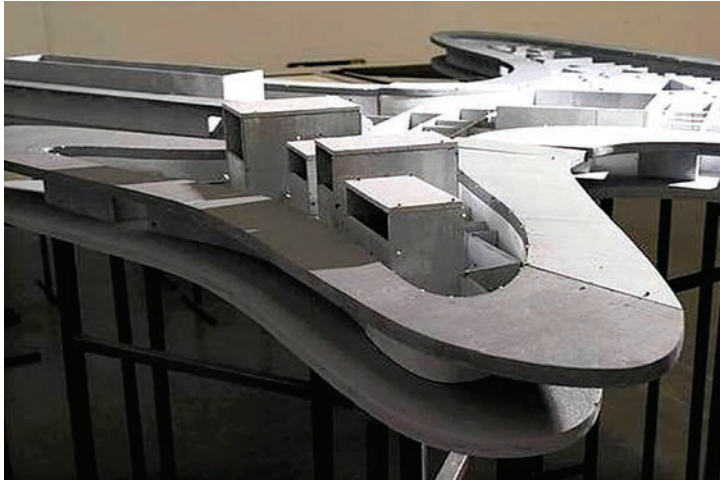
Potrzeby człowieka są zmienne. W zależności od pory dnia, pory roku, warunków atmosferycznych, przynależności społecznej, potrzeby są różne i w różny sposób możemy je zaspokajać. Maslow stworzył piramidę potrzeb, i tak wygląda jego klasyfikacja, gdzie najwyższej jest potrzeba:

- samorealizacji – wyraża się w dążeniu człowieka do rozwoju swoich możliwości;
 - estetyczna (potrzeba harmonii i piękna);
 - poznawcza (potrzeby wiedzy, rozumienia, nowości);
- szacunku i uznania – potrzeby uznania i prestiżu we własnych oczach i w oczach innych ludzi;

³⁴ P. Miklós, *A sárkány szeme. Bevezetés a kínai piktúra ikonográfiájába*, Wyd. AiF, Warszawa 1987, s. 110-120.

³⁵ A. Loos, *Architektura, [w:] Ornament i zbrodnia. Eseje wybrane*, Centrum Architektury, Warszawa 1910, s. 144-155.

³⁶ A. Pawłowski, *Inicjacje*, Wydział Form Przemysłowych ASP, Kraków 2001, s. 30-45



- pragnienia potęgi, wyczynu i wolności;
- respektu i uznania ze strony innych ludzi, dobrego statusu społecznego, sławy, dominacji, zwracania na siebie uwagi;
- przynależności – występują w usiłowaniach przewyciężenia osamotnienia, alienacji i obcości, tendencji do uczestnictwa w życiu grupy, nawiązywania bliskich intymnych stosunków;
- bezpieczeństwa – zapewniają nienaruszalność, pobudzają do działania;
- fizjologiczna – dominują nad innymi potrzebami, gdy nie są zaspokojone, wypierają inne na dalszy plan.³⁷

Należy w trakcie procesu projektowego, rozmyślań towarzyszących podejmowaniu decyzji, brać pod uwagę potrzeby człowieka oraz ich zmienność w czasie. Obserwując siebie, dowiemy się jakie mamy potrzeby. Użytkownik, klient, wniesie wartość dodatnią do procesu projektowego jeśli będzie znał swoje oczekiwania. Architekt nada tym oczekiwaniom kontur, uprzedmiotowi je i wyjdzie tym oczekiwaniom naprzeciw. Niektóre z potrzeb możemy w jasny sposób nazwać i je określić. Są też takie, które trudno opisać słowami. Czujemy je, ale rzadko o nich rozmawiamy, rzadko zwracamy na nie uwagę, one są i dobrze nam z tym. To, w jaki sposób odnosimy się do rzeczy, ma wpływ na zaspokajanie potrzeb.

Wymienia się zjawiska intencjonalne i nieintencjonalne. Nieintencjonalne, albo inaczej fizyczne – stwierdza Hintikka – podlegają wyjaśnieniu, natomiast zjawiska intencjonalne – rozumieniu. Według Brentano każde zjawisko intencjonalne „charakteryzuje się tym, co średniowieczni scholastycy nazywali intencjonalną (...) inegzystencją (*Inexistenz*) przedmiotu (*Gegenstand*), co moglibyśmy nazwać (...) odniesieniem do treści, skierowaniem na przedmiot (...) lub immanentną przedmiotowością”. Właśnie owo skierowanie „na przedmiot” odróżnia jego zdaniem to, co intencjonalne, od tego, co nieintencjonalne³⁸. Nieintencjonalne zjawiska to ochota zjedzenia, pływania, biegania, rozpalenia ogniska. Intencjonalne zjawiska powstają w momencie odniesienia się przez użytkownika do rzeczy. Jeśli zrozumiemy przestrzeń i jej wartość, sprawi ona, że chce nam się czytać w miejscu, gdzie jest wysoko. Będziemy tańczyć tam gdzie jest śliski parkiet i ciemny sufit, czytać tam gdzie jest wygodny fotel, przyciemnione otoczenie i oświetlone punktowo biurko. Tą wartość przestrzeni, tą która wyzwala w nas nowe potrzeby, dotąd nam nieznaną, określimy „wychodzeniem naprzeciw oczekiwaniom użytkownika”.

Należy wybierać takie rzeczy, które dany użytkownik akceptuje. Nie chcemy w przestrzeni rzeczy, które wynikają z nawyków innych użytkowników

Jeszcze raz wspomnijmy o roli architekta. „Ponawiam pytanie – pisze Loos – dlaczego architekt, nieważne czy dobry, czy kiepski, oszpeca jeziora? Architekt, podobnie jak prawie każdy mieszkaniec miasta, nie ma kultury. Brakuje mu pewności chłopa, który taką kulturę ma. Mieszczanin jest wykorzeniony. Kulturą nazywamy tę wewnętrzną i zewnętrzną równowagę człowieka, która gwarantuje rozsądne myślenie i działanie.”³⁹ Silne pomysły bronią się same, silne pomysły pochodzą od silnych osobowości. Silna osobowość architekta pomaga w tworzeniu nowej architektury, w podejmowaniu decyzji, które odnoszą się do konkretnej przestrzeni. Nie ma w takim decydowaniu zawadzianych pomysłów, czy kopii innych projektów. W procesie projektowym rozwiązywane są istotne sprawy dla konkretnej przestrzeni. Pracujmy, my architekci, nad swoją osobowością!

4.5. Rzeczy w przestrzeni

Chciałoby się budować modele budynków 1:1, zamieszkać w nich, użytkować, testować, decydować o przydatności poszczególnych fragmentów i nanosić zmiany. Idealny proces byłby taki, aby użytkownik mógł całe swoje życie poświęcić na sprawdzenie budynku, aby go odpowiednio zaplanować. Problem polega na tym, że nie mamy możliwości fizycznie wykonać takich działań. Z pomocą przychodzi architekt, który planuje przestrzeń, która będzie w przyszłości użytkowana. Architekt planuje przestrzenie, które będą zamieszkiwane. Architekt posiada odpowiednią wiedzę, aby

³⁷ A. Maslow, *Motivation and Personality*, Warszawa 1990.

³⁸ J. Hintikka, *The Intentions of Intentionality and other New Models for Modalities*, D. Reidel Publishing Company, Dordrecht 1975, s. 192–222.

³⁹ A. Loos, *Ornament i zbrodnia. Eseje wybrane*, Fundacja Centrum Architektury, Warszawa 1910, s. 144–155.

Il. 47, Il. 48, Peter Zumthor, *Muzeum Kolumba*, Kolonia, 2007, Fot.: Wojciech Cieplucha



planować jak użytkownik będzie zamieszkiwał. To architekt będzie określał czym są trzy ściany, czy biblioteką, czy łazienką, czy sypialnią. Będzie określał miejsca, w których rzecz będzie postawiona, powieszona. Należy projektować następujące po sobie perspektywy, projektować scenariusz potrzeb.

Rzecz, którą widzimy w oddali, przynależy do miejsca i określa jego funkcje.⁴⁰ Doznanie estetyczne w trakcie patrzenia na dom nie jest ważniejsze od doznań, które towarzyszą nam w środku domu. „Żadnego trójwymiarowego przedmiotu nie można całkowicie zarejestrować okiem jako obrazu widzianego w jednym momencie i z jednego punktu widzenia. Dzieje się tak, gdyż obraz optyczny jest dwuwymiarowym rzutem, w którym w jednym miejscu może być oddany nie więcej niż jeden punkt jakiegoś przedmiotu. Kiedy linia prosta napotka na jakąś trójwymiarową bryłę, czyni to przynajmniej w dwóch miejscach jej zewnętrznej powierzchni: z przodu i z tyłu. Z tego ograniczenia zmysłu wzroku wynika, że jeśli ludzki umysł ma ująć całość trójwymiarowego przedmiotu, musi wyjść poza informację, jaka jest dlań dostępna, gdy patrzy jedynie pod jednym kątem.”⁴¹

Architektura to nie tylko struktura, ale także funkcja i interakcja. Architekt, korzystając z narzędzi jak modele 3D, wizualizacje czy plany, stara się antycypować różne aspekty przyszłego użytkowania. Jego rolą jest uchwycenie dynamiki życia w stworzonej przestrzeni i zintegrowanie jej z potrzebami i aspiracjami przyszłych mieszkańców. Z drugiej strony, zamieszkiwanie zawsze pozostaje dziedziną indywidualnych wyborów i interakcji, które nie są w pełni przewidywalne.

Aktowość, jaką jest zamieszkiwanie, nadaje sens przestrzeni. To coś więcej niż tylko przebywanie w danym miejscu. Zamieszkiwanie wprowadza różnorodność doświadczeń i wartości do jednostajnej, uporządkowanej struktury architektonicznej. „Scenariusze potrzeb”, stanowią klucz do zrozumienia, jak różne elementy architektoniczne będą służyły swoim przyszłym użytkownikom. Rzeczy odgradzamy od siebie, grupujemy je, ustawiamy w różnych konfiguracjach i szukamy takiego scenariusza, który będzie najtrafniej odpowiadał na potrzeby użytkownika. Dla różnych rzeczy obmyślamy miejsca i funkcje ich użytkowania. Rzeczy używamy w odpowiedniej kolejności, nie ma pomieszczeń w odpowiedniej kolejności, są rzeczy używane w danej kolejności. Rozdzielamy rzeczy ponieważ będą miały na nie wpływ warunki atmosferyczne i one same.⁴² Niekoniecznie rzeczy będziemy używać w tym samym momencie, o tej samej porze. Układamy je w różnych przestrzeniach. Przestrzenie od tych rzeczy nabywają nazw: kuchnia bo blat i Kuchenka, łazienka bo wanna i prysznic, biblioteka bo książki, regały i wygodny fotel do czytania, sypialnia bo łóżko, gabinet bo duże biurko i lampa, jadalnia bo rodzinny stół do spożywania posiłków.

Co więcej, zmienność perspektywy, ma też swoje odzwierciedlenie w sposobie, w jaki doświadczamy architektury. Nie doświadczamy budynku czy wnętrza w sposób statyczny. Poruszamy się, zmieniamy punkt widzenia, podejmujemy interakcję z różnymi elementami. Ta dynamika doświadczenia jest kluczowa, zarówno dla architekta, jak i dla osoby zamieszkującej przestrzeń. Estetyka zewnętrzna budynku, chociaż ważna, jest jednym z wielu elementów tworzących ostateczne doświadczenie zamieszkiwania. To, co dzieje się wewnątrz, jak używamy przestrzeni i jak ona wpływa na nas emocjonalnie i funkcjonalnie, jest równie istotne. Również od architekta wymaga się więc nie tylko umiejętności technicznych, ale również głębokiego zrozumienia psychologii i socjologii przestrzeni.

W tym kontekście, architektura i zamieszkiwanie są jak dwie strony tej samej monety. Jedna definiuje ramy i struktury, druga wprowadza życie i dynamikę. Razem tworzą pełne spektrum doświadczeń, które sprawiają, że przestrzeń staje się miejscem nie tylko fizycznym, ale też emocjonalnym i społecznym.

4.6. Zaspokojenie potrzeb

Zamieszkiwaniu towarzyszy uczucie przynależności do rzeczy. Tym, którzy nie poznają, rzeczy się nie odkrywają, nie będzie im się dobrze mieszało. Bowiem brak prób zamieszkiwania i rozumienia tego, co przez twórców w interpretacji natury stworzone, to brak obecności w rzeczach, w przestrzeniach rzeczy, w świecie.⁴³

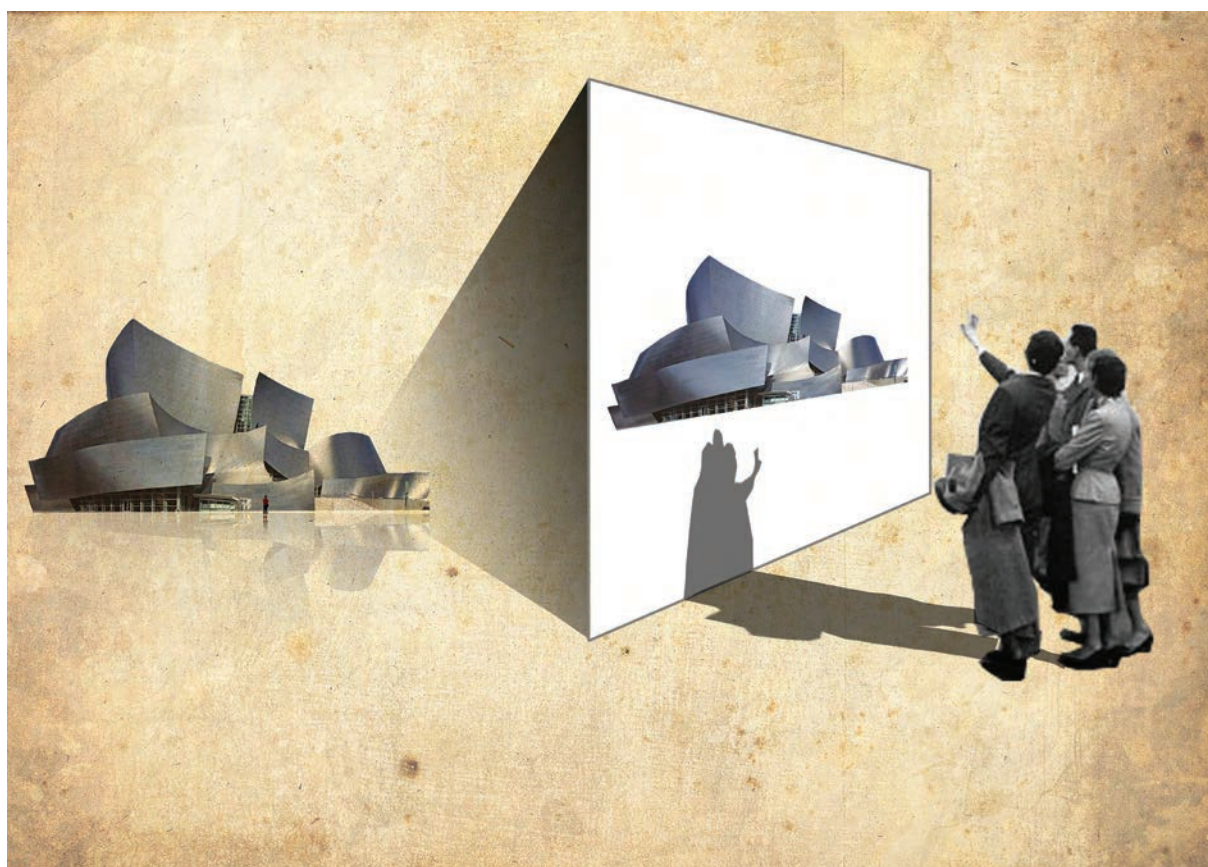
Dom żyje, jest zmienny w czasie. Architekt wkracza na scenę, był projektantem reżyserem

⁴⁰ J. Pieper, *Verteidigungsrede für die Philosophie*, Kösel-Verlag KG, München 1966.

⁴¹ R. Arnheim, *Dynamika formy architektonicznej*, OFFICYNA, USA 1978, s. 120-129.

⁴² P. Tonner, *Dwelling: Heidegger, Archaeology, Mortality*, Taylor & Francis Group, Oxon 2018.

⁴³ W. Cieplucha, *Dwelling in concrete, [w:] Defining the architectural space. Transmutations of concrete*, red. A. Mielnik, Wydawnictwo PK, Kraków 2017, s. 7–15.



użytkowania a teraz odszedł, aby „roślina” rosla sama w swoim naturalnym otoczeniu, bez ingerencji. Co wybierzemy? Który projektant zaprojektuje dla nas dom? W dzisiejszym szumie informacyjnym jest wiele na temat tego co powinniśmy. Wiele nam mówi co powinniśmy. Filmy, seriale, książki, znajomi, społeczeństwo, rządy podpowiadają nam jak powinniśmy żyć.⁴⁴ Mówią nam jak powinno wyglądać nasze życie. Mówią nam czego potrzebujemy i tworzą rzeczy, które te potrzeby zaspokajają. Zastanawiamy się czy nasze potrzeby są faktycznie naszymi potrzebami, potrzebami z głębi duszy.

Architektura, jako dyscyplina integrująca szereg aspektów od techniki po estetykę i funkcjonalność, może zaspokoić szeroką gamę ludzkich potrzeb. Zaczynając od podstawowych, takich jak schronienie przed warunkami atmosferycznymi, po bardziej złożone, jak potrzeby społeczne i emocjonalne. Zrozumienie tego spektrum jest niezbędne do tworzenia przestrzeni, które są nie tylko funkcjonalne, ale również znaczące dla ich użytkowników.

Na poziomie fizycznym, architektura zajmuje się efektywnym rozplanowaniem przestrzeni. To obejmuje podział na strefy prywatne i publiczne, optymalizację przepływu powietrza i światła, a także ułatwienie dostępu do podstawowych udogodnień, takich jak kuchnia czy łazienka. Z kolei na poziomie społecznym, architektura ma wpływ na interakcje międzyludzkie przez takie elementy jak układ przestrzeni wspólnych czy zastosowanie barier akustycznych i wizualnych.

Jednakże, te aspekty to tylko początek. W miarę jak zanurzamy się w głębokie, psychologiczne potrzeby, architektura staje się narzędziem dla realizacji indywidualnych aspiracji i celów. Na przykład, przestrzeń może być zaprojektowana tak, aby wspierać koncentrację i spokój, co jest kluczowe w kontekście biur czy miejsc do nauki. Albo może być ukierunkowana na stymulację kreatywności przez użycie kolorów, kształtów i materiałów, co ma zastosowanie w przestrzeniach artystycznych i rekreacyjnych. Architektura może służyć jako narzędzie do podniesienia poczucia bezpieczeństwa i stabilności. Poprzez użycie stabilnych materiałów, zaprojektowanie odpowiedniej ilości przestrzeni osobistej, a także poprzez dołączenie elementów takich jak systemy alarmowe czy oświetlenie zewnętrzne, można stworzyć przestrzeń, która aktywnie wpływa na poczucie bezpieczeństwa.

W epoce, gdzie każdy aspekt naszego życia jest poddany ocenie i sugestii przez media i społeczeństwo, trudno jest zidentyfikować, co naprawdę jest dla nas ważne. Potrzeby, które są nam narzucane z zewnątrz, mogą nie znajdować się w harmonii z tym, czego naprawdę chcemy i potrzebujemy. To właśnie architekt, przez głębokie zrozumienie kontekstu kulturowego i indywidualnych potrzeb, może stworzyć przestrzeń, która zaspokaja autentyczne potrzeby użytkownika, a nie tylko trendy czy oczekiwania społeczne.

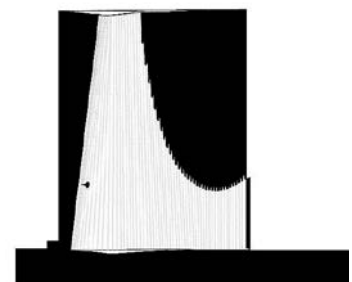
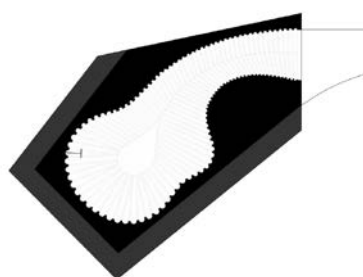
Zatem decyzja o wyborze architekta i podejście do projektowania to nie tylko kwestia estetyki czy funkcjonalności. To proces, który wymaga głębokiej introspekcji i zrozumienia własnych wartości, potrzeb i aspiracji. Dobrze zaprojektowana architektura może być katalizatorem dla osiągnięcia życiowych celów, podniesienia jakości życia i, co najważniejsze, może pomóc w realizacji wizji siebie samego w kontekście fizycznego świata. Dlatego zaspokojenie potrzeb przez architekturę nie jest tylko sprawą techniczną, ale również głęboko ludzką i osobistą.

⁴⁴ N. Taleb, *Czarny łabędź. O skutkach nieprzewidywanych zdarzeń*, Random House, New York 2010.



Struktura architektoniczna

Il. 51, Il. 52, *Kaplice*, Biennale architektury, Wenecja, 2018, Fot.: Wojciech Cieplucha
Il. 53, Il. 54, Il. 55, Peter Zumthor, *Kaplica braci Klaus*, Niemcy, 2006, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects



5. Struktura architektoniczna

Struktura architektoniczna składa się m. in. z elementów takich jak ściany, stropy, schody, dachy i wyposażenie, które są stworzone z odpowiedniego materiału oraz otworów. Pierwotne znaczenie elementu określa, że istniał on bardzo dawno temu, jest nietknięty wpływami cywilizacji i kultury. Ściana ma za zadanie stworzyć konstrukcję dla przyszłych stropów oraz wydzielać przestrzeń; strop umożliwi swobodne poruszanie się na danej rzędnej; schody umożliwią poruszanie się pomiędzy różnymi rzędnymi; dach ochroni przed wpływem warunków atmosferycznych; wyposażenie umożliwi użytkowanie danej przestrzeni; otwory umożliwią przekraczanie ścian oraz miejscowe dopuszczenie wpływu warunków atmosferycznych; materiał umożliwi wybudowanie, wytworzenie danego elementu.

5.1. Ściany

Ściany wytyczają przestrzeń. To jak projektant operuje elementami tworzy sposób ich użycia. Możliwość ich użycia może także się zmienić w akcie użycia już po wybudowaniu.

Stawiając ściany od danego poziomu do wyższego poziomu będziemy oddzielać przestrzeń. Tworząc tę samą ścianę od poziomu do wysokości 110 cm projektant nada jej znaczenie, będzie to poręcz lub ściana attykowa. Używając ściany w gruncie powiemy, że to jest fundament albo mur oporowy. Idąc dalej, jeśli użyjemy ściany do odgrózenia garderoby od łóżka, nadamy jej specyficzny charakter, który kształtuje intymność. Stawiając ścianę na środku wielkiego holu, w otwartej przestrzeni, nadamy jej inny charakter. Przykładem może być ściana w Pawilonie Barcelona. Ściana w środku pawilonu, wybudowana z onyksu, dzieli przestrzeń, ale jest czymś więcej niż przegrodą. Staje się elementem do podziwiania – dzięki skomplikowanej strukturze materiału.

Przykładowo, w przestrzeniach otwartych, ściany mogą być adaptowane do różnych celów przez użytkowników. Na przykład ściana pierwotnie przeznaczona jako element oddzielający przestrzeń może zostać wykorzystana jako miejsce do wywieszenia sztuki, zdjęć lub innych elementów dekoracyjnych, zmieniając jej pierwotne znaczenie i nadając jej dodatkowy wymiar estetyczny. Innym przykładem może być ściana, która jest używana jako tablica informacyjna lub miejsce do wywieszenia ważnych komunikatów. Choć pierwotnie ściana ta służyła tylko do oddzielenia jednej przestrzeni od drugiej, w akcie użytkowania zyskuje dodatkową funkcję komunikacyjną. W wielu domach, ściany w sypialniach dzieci często zamieniają się w murale lub tablice kredowe, na których dzieci mogą rysować i wyrażać swoją kreatywność. To pokazuje, że ściany mogą ewoluować i dostosować się do potrzeb użytkowników, zyskując nowe znaczenia w akcie użycia. Z drugiej strony, ściany mogą również zmieniać swoje znaczenie w zależności od kontekstu kulturowego i społecznego. Na przykład, w niektórych kulturach ściany wewnątrz domów są często pokryte tkaninami lub dywanami, które mają zarówno funkcję estetyczną, jak i praktyczną – izolują pomieszczenie i zabezpieczają przed chłodem. Takie użycie ściany znacznie różni się od tradycyjnego pojmowania ściany jako jedynie elementu konstrukcyjnego.

Chociaż ściany są na ogół wykorzystywane do określonych celów, takich jak oddzielanie przestrzeni lub podtrzymywanie struktury budynku, sposób, w jaki są one używane i interpretowane, może się znacznie różnić w zależności od kontekstu i indywidualnych potrzeb użytkowników.

Znaczenie ścian

- *Pierwotne znaczenie:* Wytyczanie przestrzeni
- *Pierwotna denotacja:* Wydzielenie wnętrza od zewnątrz, tworzenie przestrzeni dla użytkownika
- *Pierwotna konotacja:* Ochrona, bezpieczeństwo, intymność, stabilność, trwałość
- *Przykładowe znaczenie:* Struktura nośna dla stropów – ściana nośna
- *Przykładowe znaczenie:* Wydzielenie przestrzeni do użytkowania – pokoje
- *Przykładowe znaczenie:* Oddzielenie od gruntu – mur oporowy
- *Bodziec:* Pobudzają ciekawość, wytwarzają poczucie bezpieczeństwa i ochrony, intymności

Projektowanie

- *Uznanie pierwotnego znaczenia:* Ściana jako element konstrukcyjny i dzielący przestrzeń
- *Zmienione pierwotne znaczenie:* Ściana jako wylany pełny element z pustką w środku
 - *Przykład:* Kaplica braci Klaus – proj. Peter Zumthor

Il. 56, Peter Zumthor, *Koncepcja domu*, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects
Il. 57, *Pawilon Duński*, Biennale architektury, Wenecja, 2021, Fot.: Wojciech Ciepłucha



- *Zmienione pierwotne znaczenie*: Elementy oddzielające wnętrza od zewnątrz podwieszane na konstrukcji drewnianej
 - *Przykład*: Pomnik Steilneset Memorial – proj. Louise Bourgeois i Peter Zumthor
- *Zmienione pierwotne znaczenie*: Szerokie stalaktyty, do których można wejść lub poruszać się pomiędzy nimi
 - *Przykład*: Termy Vals – proj. Peter Zumthor

Użytkowanie

- *Pierwotne znaczenie*: Podział przestrzeni przegrodą
- *Intencjonalne odniesienie się*: Przypięcie do ściany obiektu; zmiana kształtu przegrody
- *Zmienione znaczenie w akcie użycia*: Miejsce do wywieszenia sztuki; zmiana geometrii elementu tworzy otwór w przegrodzie do zagłębienia przez przegrodę
 - *Przykład*: Biennale – ściana z kształtek

Ściany nie są tylko elementami konstrukcyjnymi, ale również oddzielają przestrzeń i nadają jej różnorodne funkcje, które mogą się zmieniać w zależności od kontekstu i potrzeb użytkowników. Zaprojektowanie ściany może wpłynąć na jej ostateczne zastosowanie. Na przykład niska ściana może służyć jako poręcz. Ściany mogą również zmieniać swoje funkcje po wybudowaniu – na przykład stając się miejscem na wywieszenie sztuki. Kontekst kulturowy i społeczny może również wpływać na ich znaczenie. W niektórych kulturach ściany są pokryte tkaninami dla izolacji i estetyki. W architekturze znane są przykłady, gdzie ściany przyjmują nowe formy i funkcje, jak w pracach Petera Zumthora. Podsumowując, ściany są elementem architektonicznym, który może być interpretowany i używany w różnorodny sposób.

5.2. Stropy

Stropy są fundamentalnymi elementami architektonicznymi, które nie tylko powiększają powierzchnię użytkową, ale również definiują strukturę i przestrzeń w budynku. Umożliwiają tworzenie kondygnacji, a także nadwieszanie konstrukcji czy tworzenie zadaszeń przed wejściem do budynku.

Stropy mają również istotną rolę w wyznaczaniu wysokości pomieszczeń. Dzięki nim możemy kształtować wnętrza na różnych wysokościach, co daje elastyczność w projektowaniu przestrzeni. Na przykład, moglibyśmy zdecydować się na niższy strop w pomieszczeniach, które mają wywoływać poczucie intymności i komfortu, takich jak sypialnie czy kuchnie. Z drugiej strony, moglibyśmy wybrać wyższy strop w pomieszczeniach takich jak salon, aby podkreślić kubaturę budynku i stworzyć przestronne i przyjazne środowisko dla gości.

Projektując stropy możemy eksperymentować z różnymi formami i funkcjami. Strop wystający poza obrys budynku może służyć jako zadaszenie nad wejściem czy tarasem. Strop o dużej szerokości i lekkim nachyleniu może zaś pełnić funkcję rampy. Z kolei, otwory w stropie tworzą ciekawe możliwości manipulacji przestrzenią. Dzięki nim mogą powstać atrakcyjne wizualnie i funkcjonalnie połączenia między różnymi kondygnacjami, umożliwiające widoczność lub komunikację między nimi. Niektóre z tych otworów mogą być nawet dwa razy mniejsze od innych, dodając zróżnicowania i dynamiki do struktury budynku. Stropy są nie tylko niezbędnym elementem konstrukcyjnym, ale również kluczowym narzędziem w rękach architekta, umożliwiającym kształtowanie przestrzeni i doświadczeń użytkowników.

Znaczenie stropów

- *Pierwotne znaczenie*: Powierzchnia do poruszania się
- *Pierwotna denotacja*: Granica między kondygnacjami
- *Pierwotna konotacja*: Dostępność, ruch, stabilność, solidność
- *Przykładowe znaczenie*: Strop wystający poza obszar ścian – taras lub balkon
- *Przykładowe znaczenie*: Strop z odpowiednimi warstwami chroniącym przed wpływami warunków atmosferycznych – dach
- *Przykładowe znaczenie*: Pochyła płyta – rampa
- *Bodziec*: Pobudzają do poruszania się w bezpieczny sposób

Il. 58, Il. 59, Peter Zumthor, *Roman Ruins*, Chur, 1986, Fot.: Wojciech Cieplucha
Il. 60, David Chipperfield, *Neues Museum*, Berlin, 2009, Fot.: Wojciech Cieplucha



Projektowanie

- *Uznanie pierwotnego znaczenia:* Płyta z warstwami do poruszania się po kondygnacji
- *Zmienione pierwotne znaczenie:* Kładka i zadaszenie do poruszania się pomiędzy przestrzeniami na różnych wysokościach
 - *Przykład:* Dom Azumy – proj. Tadao Ando
- *Zmienione pierwotne znaczenie:* Wylewka tak ukształtowana, aby wprowadzić wodę do przestrzeni
 - *Przykład:* Pawilon Duński – Biennale Architektury w Wenecji
- *Zmienione pierwotne znaczenie:* Geometria tak ukształtowana, aby poruszać się nad elementem nienaruszonym
 - *Przykład:* Muzeum Kolumba – proj. Peter Zumthor

Użytkowanie

- *Pierwotne znaczenie:* Ochrona i oddzielenie poziomów budynku
- *Intencjonalne odniesienie się:* Schowanie elementu
- *Zmienione znaczenie w akcie użycia:* Strop jako przestrzeń do przechowywania i ukrywania

Stropy w architekturze są kluczowymi elementami, które służą nie tylko jako granice między kondygnacjami, ale również jako narzędzia kształtujące przestrzeń i doświadczenia użytkowników. Oferują elastyczność w projektowaniu, pozwalając na manipulację wysokością pomieszczeń oraz dodawanie funkcjonalnych i wizualnych cech. W zależności od kontekstu, stropy mogą być zaprojektowane tak, aby wywoływać różne emocje i atmosferę, na przykład poczucie intymności w sypialni czy przestronności w salonie. Stropy są również dynamicznymi elementami, których znaczenie i funkcja mogą być adaptowane w zależności od potrzeb użytkownika, tak jak w przypadku wykorzystania stropu do przechowywania czy ukrywania elementów. W praktyce projektowej architektki, jak Tadao Ando czy Peter Zumthor, eksperymentują z formą i funkcją stropów, nadając im różnorodne, często nietradycyjne zastosowania.

5.3. Schody

Schody są elementem w budynkach, umożliwiającym poruszanie się między kondygnacjami. W klasycznym ujęciu składają się z biegów i spoczników, a ich konstrukcja jest ściśle regulowana przez warunki techniczne i przepisy prawne. Mimo to, poprzez kreatywne podejście do projektowania, możliwe jest nadanie schodom nowego znaczenia i funkcji.

Pierwotne przeznaczenie schodów to zapewnienie drogi pomiędzy różnymi poziomami budynku. Jednak, za pomocą odpowiedniego projektu, projektant może nadać im dodatkowe funkcje. Na przykład, jeśli schody będą wyposażone w szersze spoczniki, mogą one służyć nie tylko do poruszania się, ale również do umieszczania na nich różnego rodzaju wyposażenia, co może zwiększyć komfort i funkcjonalność tych przestrzeni. Szerokie stopnie mogą umożliwić siedzenie na schodach, tworząc dodatkowe miejsca do odpoczynku lub spotkań.

Idąc o krok dalej, jeśli stopnie będą odpowiednio duże i wysokie, mogą one stać się miejscem, gdzie można umieścić fotele czy stoliki. W ten sposób schody przekształcają się z prostego elementu komunikacyjnego w przestrzeń o nowym, zróżnicowanym znaczeniu. W kontekście, na przykład, sali teatralnej, tak zaprojektowane schody mogą stać się integralną częścią widowni, przypominającą amfiteatr. Kiedy zaczynamy manipulować i modyfikować tak podstawowy element jak schody, otwierają się przed nami nowe możliwości. Możemy przekształcić ich znaczenie, nie tylko dostosowując je do potrzeb użytkowników, ale również wpływając na estetykę i atmosferę całego budynku.

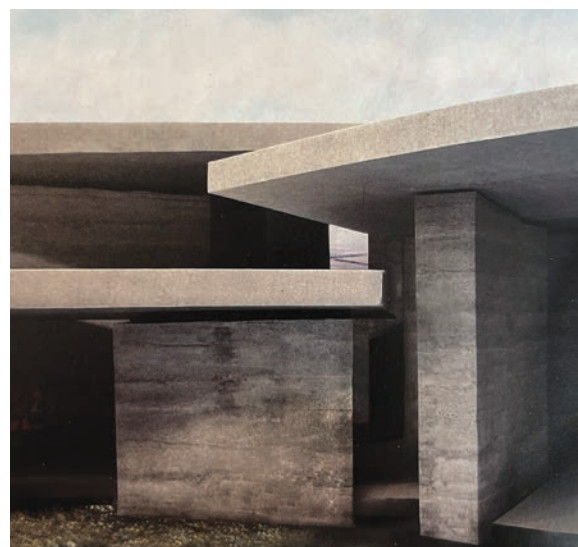
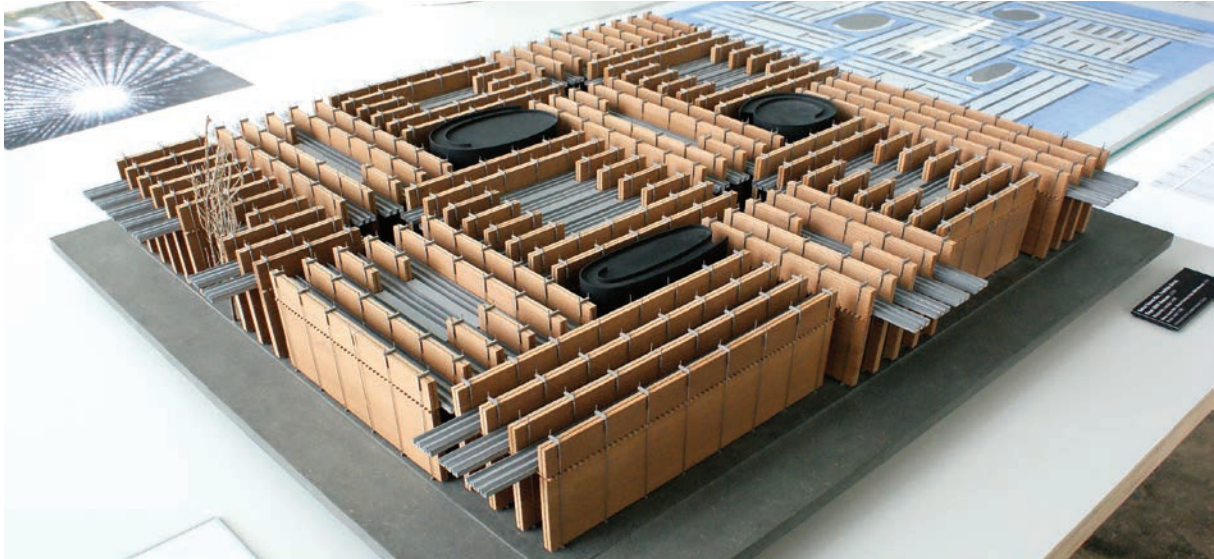
Znaczenie schodów

- *Pierwotne znaczenie:* Poruszanie się pomiędzy kondygnacjami
- *Pierwotna denotacja:* Przejście z jednego poziomu na inny
- *Pierwotna konotacja:* Ruch, awans, radzenie sobie z trudnościami
- *Przykładowe znaczenie:* Wąskie i wysokie – schody do piwnicy

Il. 61, Il. 62, Peter Zumthor, *Swiss Pavilion*, 2000, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects

Il. 63, *Pawilon Meksyku*, Biennale architektury, Wenecja, 2021, Fot.: Wojciech Cieplucha

Il. 64, Il. 65, Peter Zumthor, *Chivelstone House*, Devon, 2013, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects



- *Przykładowe znaczenie:* Szerokie i niskie – schody zewnętrzne terenowe
- *Przykładowe znaczenie:* Komfortowe – schody w domu
- *Bodziec:* Pobudzają wchodzenie, wspinanie się, wychylenie się, opieranie się

Projektowanie

- *Uznanie pierwotnego znaczenia:* Elementy do poruszania się pomiędzy kondygnacjami
- *Zmienione pierwotne znaczenie:* Niski i szeroki stopień – możliwość stworzenia miejsca do siedzenia
 - *Przykład:* Klatka schodowa – TU Delft
- *Zmienione pierwotne znaczenie:* Przestrzeń wyposażona w akcesoria i jej góra tak ukształtowana, aby poruszać się pomiędzy kondygnacjami
 - *Przykład:* Klatka schodowa w Muzeum Neues – proj. David Chipperfield
- *Zmienione pierwotne znaczenie:* Geometria ścian i stropów tak ukształtowana, aby stworzyć możliwość wejścia do przestrzeni
 - *Przykład:* Wejście do Roman Ruins – proj. Peter Zumthor

Użytkowanie

- *Pierwotne znaczenie:* Poruszanie się pomiędzy kondygnacjami
- *Intencjonalne odniesienie się:* Siedzenie na elemencie
- *Zmienione znaczenie w akcie użycia:* Element nie tylko do przemieszczania się pomiędzy kondygnacjami, ale także do siedzenia

Schody są podstawowym elementem architektonicznym, służącym głównie do komunikacji między różnymi kondygnacjami budynku. Jednak ich funkcja nie jest ograniczona tylko do poruszania się, dzięki kreatywnemu projektowaniu mogą one pełnić wiele różnorodnych ról. Na przykład, szersze spoczniki i stopnie mogą być wykorzystane jako miejsca do siedzenia lub do umieszczania dodatkowego wyposażenia. W niektórych kontekstach, takich jak sale teatralne, schody mogą nawet stać się integralną częścią widowni. Projektanci, jak David Chipperfield czy Peter Zumthor, pokazują, że manipulowanie formą i funkcją schodów otwiera nowe możliwości w kształtowaniu przestrzeni i atmosfery budynku.

5.4. Dachy

Dachy są kluczowym elementem każdego budynku, pełniąc nadrzędną rolę ochrony przed czynnikami atmosferycznymi takimi jak deszcz, śnieg, wiatr i słońce. Pierwotne i najbardziej podstawowe znaczenie dachu polega na zapewnieniu schronienia i bezpieczeństwa dla mieszkańców oraz ochronie samej struktury budynku. Kreatywność i innowacyjność w projektowaniu może pozwolić na znaczące zwiększenie funkcjonalności dachu. Dachy mogą stać się znacznie więcej niż tylko elementem ochronnym.

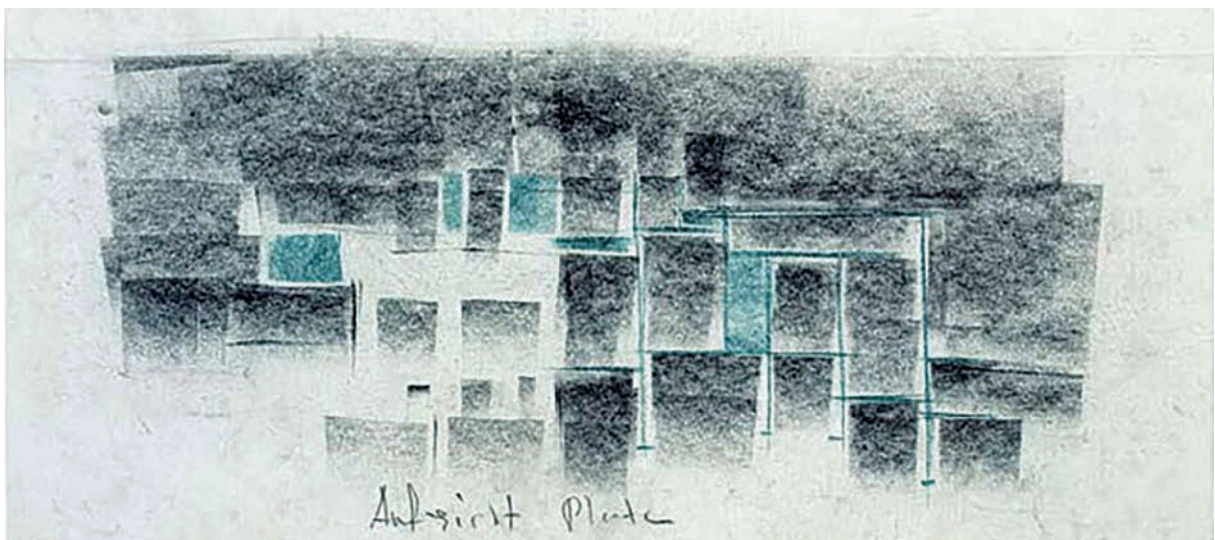
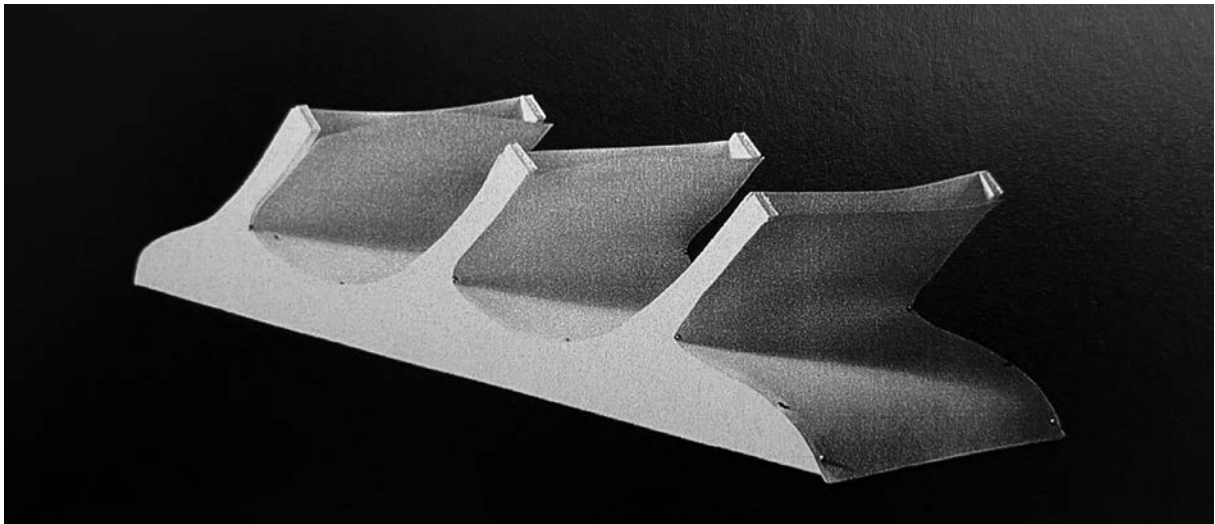
Z jednej strony, dachy mogą być zaprojektowane jako dodatkowe przestrzenie użytkowe, takie jak tarasy lub ogrody. Na przykład, płaski dach może zostać przekształcony w taras, gdzie mieszkańcy mogą relaksować się lub nawet hodować rośliny. W niektórych przypadkach, dach może zostać wykorzystany do instalacji paneli słonecznych, co przekształca go w ekologiczne i zrównoważone źródło energii dla budynku. Z drugiej strony, projekt dachu może odgrywać istotną rolę estetyczną, wpływając na wygląd całego budynku. Można tu wymienić dachy skośne, dachy wielospadowe czy dachy mansardowe, które, oprócz pełnienia swoich podstawowych funkcji, dodają budynkom wyjątkowy charakter.

Dach może mieć również znaczenie symboliczne. Na przykład, w niektórych kulturach, dachy są uważane za mosty między niebem a ziemią, pełniąc ważną rolę w duchowości i kulturze społeczności. Choć podstawowe znaczenie dachu jest jednoznaczne i powszechnie rozumiane, jego projekt i wykorzystanie mogą znacznie przekraczać podstawowe ramy.

Znaczenie dachów

- *Pierwotne znaczenie:* Odgródzenie od warunków atmosferycznych
- *Pierwotna denotacja:* Powłoka chroniąca przed warunkami atmosferycznymi
- *Pierwotna konotacja:* Bezpieczeństwo, ochrona
- *Przykładowe znaczenie:* Wklęsły – z odpływem do środka budynku

Il. 66, Peter Zumthor, *Pingus Wienery*, 2001, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects
Il. 67, Il. 68, Il. 69, Peter Zumthor, *Termy Vals*, Vals, 1996, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects



- *Przykładowe znaczenie:* Wypukły – z odpływem na zewnątrz budynku
- *Przykładowe znaczenie:* Poza budynek – zadaszenie wejścia lub tarasu
- *Bodziec:* Pobudzają przystąpienie, zatrzymanie się, odpoczynek pod elementem

Projektowanie

- *Uznanie pierwotnego znaczenia:* Element, który chroni przed warunkami atmosferycznymi
- *Zmienione pierwotne znaczenie:* Nie dach, nie ściana, nie taras – ochrona
 - *Przykład:* Koncepcja domu – proj. Peter Zumthor
- *Zmienione pierwotne znaczenie:* Rynna jako dach
 - *Przykład:* Swiss Pavilion – proj. Peter Zumthor
- *Zmienione pierwotne znaczenie:* Wiele dachów przenikające się, nie jeden, tworzy schronienie
 - *Przykład:* Chivelstone House – proj. Peter Zumthor

Użytkowanie

- *Pierwotne znaczenie:* Odgródzenie od warunków atmosferycznych
- *Intencjonalne odniesienie się:* Podziwienie krajobrazu stojąc na nim
- *Zmienione znaczenie w akcie użycia:* Powierzchnia widokowa

Dachy, pierwotnie zaprojektowane jako elementy chroniące budynek i jego mieszkańców przed warunkami atmosferycznymi, mogą pełnić wiele dodatkowych funkcji dzięki innowacyjnemu projektowaniu. Na przykład, płaskie dachy mogą zostać przekształcone w tarasy lub ogrody. W projektowaniu architektonicznym forma i struktura dachu mogą również wpływać na estetykę całego budynku. Niektóre dachy, jak te w projektach Petera Zumthora, wyróżniają się niestandardową formą i funkcją, poszerzając nasze pojęcie o tym, co dach może reprezentować. Ponadto, dachy mogą mieć znaczenie symboliczne w kontekście kulturowym, pełniąc rolę mostu między niebem a ziemią.

5.5. Otwory

Otwory w architekturze są elementami przestrzeni utworzonymi lub pozostawionymi w strukturze budynku, które służą różnym funkcjom. Tradycyjnie, otwory są niezbędne do realizacji praktycznych potrzeb, takich jak dostarczanie światła naturalnego (w przypadku okien), zapewnianie cyrkulacji powietrza lub umożliwienie przemieszczania się pomiędzy pomieszczeniami (w przypadku drzwi). Ich pierwotne znaczenie to nie tylko kwestia dostępu, wentylacji, oświetlenia czy widoku. Otwory stanowią integralną część architektoniczną budynków, która ma kluczowe znaczenie dla komfortu i funkcjonalności użytkowania przestrzeni.

Otwory są świadomie wykorzystywane przez projektantów w celu nadania budynkom określonego charakteru. Mogą na przykład zastosować szereg małych otworów, aby stworzyć efekt mozaiki światła i cienia lub duże, przeszkłone otwory, aby wprowadzić do wnętrza obfitość światła naturalnego i połączyć przestrzeń wewnętrzną z otoczeniem. Zastosowanie otworów może być zróżnicowane w zależności od kontekstu i sposobu użycia przez użytkowników. Na przykład, duże otwory mogą stać się przestrzenią wystawową dla sztuki lub roślin, podczas gdy małe otwory mogą oferować wyjątkowe punkty widokowe, ukazujące unikalne perspektywy na otoczenie. W przypadku budynków publicznych, takich jak biblioteki czy centra handlowe, otwory mogą pełnić funkcję przestrzeni dla interakcji społecznej.

Otwory, podobnie jak inne elementy architektoniczne, są w stanie ewoluować i zmieniać swoje znaczenie w zależności od kontekstu i użycia.

Znaczenie otworów

- *Pierwotne znaczenie:* Dostęp do innych przestrzeni
- *Pierwotna denotacja:* Umożliwienie dostępu światła, powietrza, a także przejścia przez niego ludzi i obiektów
- *Pierwotna konotacja:* Komunikacja, przepływ energii, przemijanie, zmiana
- *Przykładowe znaczenie:* Okno – otwór na wysokości bez możliwości przejścia przez użytkownika
- *Przykładowe znaczenie:* Drzwi – otwór na wysokości dostępnej dla użytkownika
- *Przykładowe znaczenie:* Przebicie – otwór w stropie pod doprowadzenie instalacji
- *Bodziec:* Pobudzają chęć przejścia, zaglądnięcia co jest za otworem

Il. 70, *Pawilon fiński*, Biennale architektury, Wenecja, 2021, Fot.: Wojciech Cieplucha
Il. 71, Il. 72, *Wystawa na Biennale architektury*, Wenecja, 2021, Fot.: Wojciech Cieplucha



Projektowanie

- *Uznanie pierwotnego znaczenia:* Otwór w przegrodzie
- *Zmienione pierwotne znaczenie:* Stropy, które nie stykają się
 - *Przykład:* Termy Vals – proj. Peter Zumthor
- *Zmienione pierwotne znaczenie:* Przegrody, które stworzyły otwór dla światła
 - *Przykład:* Pingus Wienery – proj. Peter Zumthor

Użytkowanie

- *Pierwotne znaczenie:* Brak przegrody, sąsiedztwo prostopadłościanów
- *Intencjonalne odniesienie się:* Przejście pomiędzy prostopadłościanami
- *Zmienione znaczenie w akcie użycia:* Brak otworu przejściem

Otwory w architekturze, tradycyjnie służące praktycznym celom jak dostęp do światła, wentylacja czy komunikacja między pomieszczeniami, mają również głęboki wpływ na estetykę i funkcjonalność budynków. Projektanci często wykorzystują otwory w sposób świadomy, aby nadać budynkom charakter, jak w przypadku użycia małych otworów do stworzenia efektów świetlnych, czy dużych przeszklonych otworów dla lepszego połączenia wnętrza z zewnątrz. Różnorodność zastosowania otworów zależy również od ich kontekstu i sposobu użycia przez użytkowników. Na przykład w budynkach publicznych mogą one służyć jako przestrzenie do interakcji społecznych. Koncept otworów może ewoluować, zmieniając swoje pierwotne znaczenie w zależności od kontekstu i użycia. Projekty architektów, jak te stworzone przez Petera Zumthora, pokazują jak elastycznie można interpretować i modyfikować pierwotne znaczenie otworów w nowoczesnej architekturze.

5.6. Wyposażenie

Wyposażenie budynku, zwane również elementami stałymi lub ruchomymi, jest kluczowe dla funkcjonalności i komfortu budynku. Zaliczają się do niego przedmioty takie jak meble, urządzenia, oświetlenie, a także dekoracje i elementy ozdobne. Pierwotne znaczenie wyposażenia w budynku zależy od jego specyficznej funkcji. Na przykład, stół służy do spożywania posiłków, biurko służy do pracy, a lampa zapewnia oświetlenie. Te funkcje są zrozumiałe i akceptowane przez większość użytkowników.

Jednak wyposażenie, podobnie jak inne elementy architektoniczne, ma potencjał do adaptacji i reinterpretacji. Na przykład, duży, solidny stół w kuchni nie służy tylko jako miejsce do jedzenia, ale może również stać się miejscem pracy lub miejscem spotkań rodzinnych. W podobny sposób kreatywny projektant może użyć oświetlenia, nie tylko do rozświetlenia pomieszczeń, ale również do tworzenia atmosfery, podkreślania określonych elementów designu lub tworzenia efektów artystycznych. W użyciu przez użytkowników wyposażenie może zyskać nowe znaczenia i funkcje. Na przykład, wygodna kanapa może stać się miejscem do drzemki, miejscem do czytania książki lub miejscem, gdzie dzieci mogą bawić się i budować fortece. Półka na książki może stać się wystawą kolekcji, a kącik kuchenny może stać się centrum społecznościowym domu.

Pomimo ich pierwotnego znaczenia, elementy wyposażenia są integralną częścią przestrzeni życiowej i mogą być reinterpretowane w zależności od potrzeb i życzeń użytkowników. Wykorzystanie wyposażenia do tworzenia komfortowego, funkcjonalnego i estetycznie przyjemnego środowiska jest jednym z głównych celów projektowania wnętrza.

Znaczenie wyposażenia

- *Pierwotne znaczenie:* Używanie przestrzeni
- *Pierwotna denotacja:* Przedmioty w przestrzeni, które posiadają różną funkcję użytkową
- *Pierwotna konotacja:* Zamożność, relaks, styl życia
- *Przykładowe znaczenie:* Płyta elektryczna – możliwość przygotowania pożywienia
- *Przykładowe znaczenie:* Geometria drzwi zewnętrznych – wypełnienie otworu dla odgradzenia od warunków atmosferycznych
- *Przykładowe znaczenie:* Fotel – umożliwienie siedzenia
- *Bodziec:* Pobudzają do użycia, inspirują do zachowań



Projektowanie

- *Uznanie pierwotnego znaczenia:* Mebel zaspokajający jedną potrzebę
- *Zmienione pierwotne znaczenie:* Wielofunkcyjna konstrukcja z drewna
 - *Przykład:* Pawilon fiński – Biennale architektury w Wenecji
- *Zmienione pierwotne znaczenie:* Poręcz nie tylko do trzymania, ale także jako siedzisko
 - *Przykład:* Wystawa na biennale architektury w Wenecji
- *Zmienione pierwotne znaczenie:* Łąka jako fragment wyposażenia wnętrza
 - *Przykład:* Wystawa na biennale architektury w Wenecji

Użytkowanie

- *Pierwotne znaczenie:* Drewniana kłoda
- *Intencjonalne odniesienie się:* Spożycie posiłku
- *Zmienione znaczenie w akcie użycia:* Stół

Wyposażenie budynku, początkowo służące konkretnym, funkcjonalnym celom, takim jak siedzenie czy spanie, może być poddane adaptacji i reinterpretacji zarówno przez projektantów, jak i użytkowników. Na przykład, stół w kuchni może stać się nie tylko miejscem do jedzenia, ale również centrum spotkań rodzinnych czy pracy. Projektanci również wykorzystują elementy wyposażenia w sposób innowacyjny, tworząc z nich wielofunkcyjne konstrukcje czy artystyczne instalacje, jak pokazano na Biennale Architektury w Wenecji. W użyciu przez ludzi, przedmioty takie jak fotele czy półki mogą zyskać dodatkowe, nieprzewidziane wcześniej funkcje. W ten sposób, wyposażenie staje się integralną częścią przestrzeni życiowej, oferując nie tylko funkcjonalność, ale i możliwość wpływu na atmosferę i jakość życia w przestrzeni. Wykorzystanie wyposażenia w celu stworzenia komfortowego i estetycznie zadowalającego środowiska jest jednym z kluczowych aspektów projektowania.

5.7. Materiały

Materiał w architekturze jest jednym z najważniejszych aspektów, które decydują o wyglądzie, funkcjonalności, trwałości i oddziaływaniu budynku na środowisko. Każdy materiał ma swoje unikalne cechy i właściwości, które wpływają na sposób, w jaki jest wykorzystywany w projektach budowlanych.

Pierwotne znaczenie materiału jest związane z jego fizycznymi właściwościami. Beton, jest mocny i trwały, co czyni go idealnym materiałem do budowy konstrukcji, które muszą wytrzymać duże obciążenie. Drewno jest lekkie, łatwe w obróbce i oferuje ciepły, naturalny wygląd, co czyni go idealnym materiałem do wnętrz i fasad. Surowy beton może być kojarzony z nowoczesnym minimalizmem i prostotą, podczas gdy naturalne drewno może wywoływać poczucie komfortu i ciepła. Szkło, zwykle używane do tworzenia okien i drzwi, może być używane do tworzenia przezroczystych ścian, które łączą wnętrze z otoczeniem, lub do tworzenia artystycznych instalacji.

Materiały, podobnie jak inne elementy architektoniczne, mają potencjał do adaptacji i reinterpretacji. Wybór i zastosowanie materiałów w projekcie budynku może mieć znaczący wpływ na jego estetykę, funkcjonalność i oddziaływanie na środowisko.

Znaczenie

- *Pierwotne znaczenie:* Budulec
- *Pierwotna denotacja:* Umożliwienie wybudowania, ochrona przed warunkami atmosferycznymi, zapewnienie izolacyjności
- *Pierwotna konotacja:* Trwałość, zamożność
- *Przykładowe znaczenie:* Nośny – możliwość wybudowania przegród utrzymujących inne przegrody
- *Przykładowe znaczenie:* Nienośny – przegroda wydzielająca przestrzeń
- *Przykładowe znaczenie:* Izolacja – odgrodenie od warunków atmosferycznych
- *Bodziec:* Faktura pobudza do dotyku, określenia funkcji elementu



Projektowanie

- *Uznanie pierwotnego znaczenia:* Budulec umożliwiający stworzenie struktury nośnej, działowej, izolacji od warunków atmosferycznych i spełniającej odpowiednie założenia akustyczne
- *Zmienione pierwotne znaczenie:* Onyx jako materiał dla ściany
 - *Przykład:* Pawilon Barcelona – proj. Mies van der Rohe

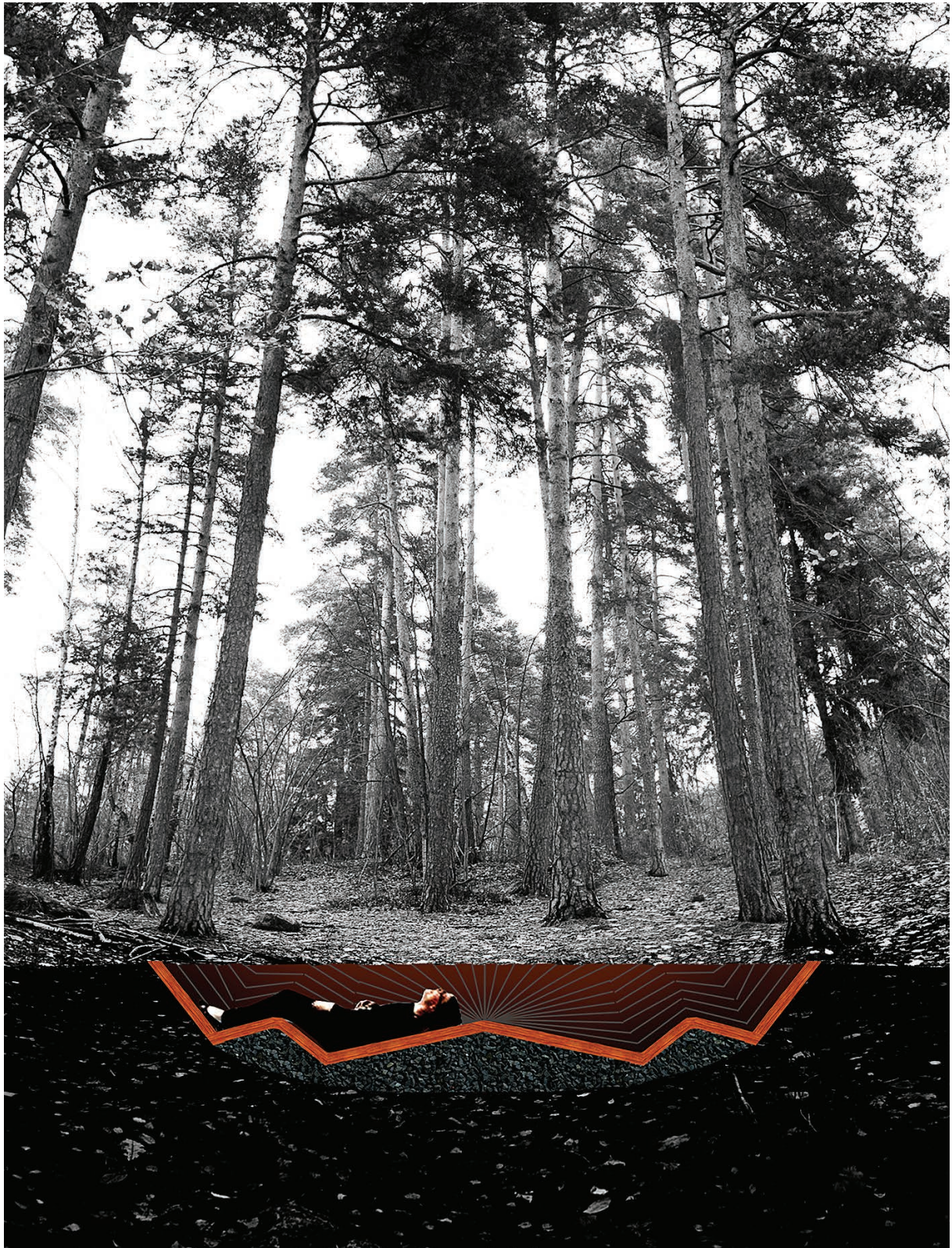
Użytkowanie

- *Pierwotne znaczenie:* Jaskinia do pewnej wysokości wypełniona wodą
- *Intencjonalne odniesienie się:* Pływanie i nurkowanie
- *Zmienione znaczenie w akcie użycia:* Basen, miejsce do pływania

Materiały w architekturze są krytycznym elementem, wpływającym na różne aspekty budynku, takie jak estetyka, funkcjonalność, trwałość oraz oddziaływanie na środowisko. Każdy materiał, czy to beton, drewno, czy szkło, ma swoje unikalne właściwości i konotacje. Na przykład, beton jest silny i trwały, idealny dla struktur nośnych, podczas gdy drewno oferuje ciepło i estetykę, często używane w wnętrzach i fasadach. Te materiały nie są jednak statyczne w swoim zastosowaniu; mają potencjał do adaptacji i reinterpretacji, jak pokazuje użycie onyxu dla ściany w Pawilonie Barcelona. Wybór i zastosowanie różnych materiałów może dramatycznie zmienić charakter i funkcję przestrzeni, a także jej wpływ na użytkowników i środowisko. W praktyce, materiały mogą być używane w sposób, który wykracza poza ich pierwotne znaczenie, jak w przypadku transformacji jaskini wypełnionej wodą w basen do pływania i nurkowania.



Przestrzeń do dyspozycji człowieka



6. Przestrzeń do dyspozycji człowieka

Dzięki nieograniczonej mocy obliczeniowej i szerokiemu dostępowi do informacji, każdy może podjąć wiele decyzji w krótkim czasie. Dzięki wielu kanałom komunikacyjnym i automatyzacji działań, decyzje te będą przekazywane nieustannie bez udziału człowieka. Internet umożliwia komunikowanie się na dużą odległość a z niewielkim budżetem, możemy studiować i uczyć się od najlepszych. Internet umożliwia prowadzenie e-commerce, zarządzanie szeroką księgowością niewielkim nakładem pracy, dokonywanie wielu transakcji przy pomocy kilku kliknięć myszy, bez wychodzenia z biura, z domu, czy nawet z łóżka. Tworzą się indywidualności, które poszukują sprzyjających im miejsc do działania. Jakość podejmowanych decyzji przez człowieka zależy od otoczenia, w jakim się znajduje. Architektura ma wpływ na nasze emocje, stabilizuje nasze nastroje i realizuje nasze potrzeby. Jest miejscem, w którym kumuluje się nasza energia i wybrzmiewa w postaci dzieł, produktów i nowych pomysłów na usługi.

Jesteśmy tacy w czym zamieszkujemy. Scenariusze poruszania się po budynkach i po mieście stworzone przez architektów, wymuszają na nas zachowywanie się takie a nie inne. To co jest już wybudowane, jest ukształtowane przez wiele pokoleń. Chciałoby się mieć możliwość, aby co każde nowe życie został stworzony nowy świat. Człowiek miałby tam wszystko czego zapragnie. Architektura byłaby notatką z zachowań człowieka. Duży wpływ na postać tego gdzie teraz żyjemy mieli nasi poprzednicy. Powinno wymyślić się narzędzia weryfikujące jakość i przydatność budynków, bo to one są miejscem, w którym człowiek wychowuje się, dorasta, studiuje, pracuje, podejmuje decyzje, żyje i szuka lepszego życia. To są miejsca, do których człowiek podróżuje, z których migruje, do których czuje przywiązanie.

Region staje się wielki, kiedy jest do dyspozycji człowieka. Architektura powinna być zawsze nowa. Inaczej byłaby tylko systemem. Architekt musi się liczyć z tym, że poświęca się dla potrzeb klienta. Nie może oczekiwać, że wszystkim się przypodoba, to klient będzie żył w jego projekcie. Dopiero wykreowana przez projekt silna osobowość klienta, zasługuje na nagrodę dla architekta. Społeczeństwo będzie mogło nagrodzić architekta, za to że pomógł stworzyć silną indywidualność. Budynek będzie trwał i tworzył silne indywidualności. Celem nadrzędnym architektury jest zwiększanie wartości człowieka. Wartości za życia, a nie pośmiertne upamiętnienie. Chcemy aby architektura budowała lepsze osobowości, które budują lepsze firmy, które świadczą dla ludzkości lepsze usługi.

Czysta architektura polegałaby na tworzeniu takich przestrzeni, które kreują twórczą atmosferę, które pomagają w danej epoce zdobyć pożądane nawyki. Nawyki, które umożliwią człowiekowi sprawne, wartościowe działanie. Funkcją społeczną wielkich architektów jest nieustanne odnawianie zwyczajów, przeciwdziałanie niedobrym nawykom.

6.1. Koncepcja Heideggera

Martin Heidegger w 1951 wygłosił wykład i powiedział, że aby rozwiązać problem siedlisk (habitat) potrzebna jest bardziej dogłębna refleksja nad znaczeniem ludzkiego „dwelling”.⁴⁵ Korzystając z koncepcji Heideggera „dwelling” jako punktu wyjścia, proponuje się nową formę rozumienia organizacji human habitat. Ludzkie środowisko, jako zorganizowana przez i dla człowieka przestrzeń, ma na niego duży wpływ. Otaczające środowisko wpływa na samopoczucie człowieka i decyzje jakie w tym środowisku podejmuje. Decyzje te z kolei kształtują nasze społeczeństwa. Oprócz tego, że architektura ma swoją postać fizyczną, ma też postać niewymierną, zawieszoną w powietrzu, która sprawia, że chętniej lub mniej chętnie coś od niej oczekujemy. Tutaj rozpoczyna się projektowanie architektury, tworzenie miejsc sprzyjających człowiekowi i tego co go otacza. Architekt powinien dysponować schematami myślowymi, które doprowadzą go do pożądanych a nie przypadkowych decyzji.

Są pewne rzeczy i miejsca z tymi rzeczami związane. Przestrzeń wypełniona różnymi rzeczami znajduje się w sąsiedztwie innych przestrzeni wypełnionych rzeczami, które nazywamy budynkami. Są przestrzenie, w których chętniej przebywamy i są przestrzenie, w których mniej chętnie przebywamy.⁴⁶ Takie przestrzenie, które mogłyby mieć pozytywny wpływ na rozwój naszego ja, moglibyśmy nazwać przestrzeniami, które są do naszej dyspozycji. Te przestrzenie są zamieszkane.

⁴⁵ M. Heidegger, *Budować, Mieszkać, Myśleć. Eseje wybrane*, Państwowa Galeria Sztuki, Łódź 1996.

⁴⁶ Le Corbusier, *Vers une architecture*, Fundacja Centrum Architektury, Warszawa 2012, s. 120-140.



6.2. Bądź i wybuduj

Człowiek znajduje się w różnych miejscach i miejsca te akceptuje lub nie.⁴⁷ Rozpoczyna swoje działania od postawienia pierwszych kroków,⁴⁸ których do końca nie jest pewien. Chciałoby się najpierw zamieszkać dane miejsce a dopiero następnie wybudować przegrody. Idealnym byłoby poruszać się w tym, o czym pomyśle. Najpierw bądź a potem wybuduj, tak mogłoby brzmieć hasło nowoczesnej architektury. W dobie wirtualnej rzeczywistości możemy wytworzyć wirtualny świat taki jaki sobie wymarzymy. Nie potrzebujemy do tego dużego budżetu, drogich materiałów budowlanych czy fachowców, którzy nam w tym pomogą. Do zbudowania wirtualnego świata wystarczy komputer, albo nawet mały komputer, czyli telefon. Wchodząc na działkę z nadajnikiem GPS możemy zapisać czego oczekujemy od danego miejsca, co chcielibyśmy w nim ustawić a wirtualny obiekt pojawi się na naszym serwerze, w którym kolekcjonujemy wszystkie nasze pomysły. Tak mogłoby wyglądać projektowanie. Z drobną pomocą architekta-informatyka⁴⁹ klient mógłby przechadzać się po działce, naciskać odpowiednie przyciski, a te tworzyłyby w przestrzeni wirtualne przedmioty. Nie moglibyśmy na nich usiąść, ale już zaczynalibyśmy zamieszkiwać. Ustanawialibyśmy sens miejsca dzięki rzeczy tam umieszczonej. Mógłbym powiedzieć: Chętniej użytkowałbym te rzeczy umieszczone tak, niż w inny sposób. Specjalna firma mogłaby to stworzyć, przysposobić do użytkowania. Jest to pomysł,⁵⁰ który dzięki nowoczesnym technologiom mógłby powstać. Wcale nie chodzi o XXX wiek, ale o dzisiaj. Projektowanie takie, o którym mowa wyżej, moglibyśmy nazwać notatką architektoniczną.

6.3. Możliwość w przestrzeni

Każdy z nas otrzymuje przestrzeń do dyspozycji, kiedy się w niej znajduje.⁵¹ Możemy odpowiednio ją użytkować, i tak: mogę chodzić chodnikiem, wjechać windą na górę wieżowca, jechać autostradą. To nie będzie zamieszkiwaniem. Można zaobserwować także inny rodzaj użytkowania przestrzeni, i tak: jeśli wystawię ławkę przed dom, albo na dużym placu ustawię dwie bramki, albo wbiję przed dom kawałek metalu do czyszczenia butów, albo zadaszę fragment trawnika, albo uklepię ziemię przed konarem drzewa, albo otworzę bramę, powiem że zamieszkuję. Poprzez akt woli ustanowiłem sens danej przestrzeni. Doprowadziłem tę przestrzeń do użyteczności.⁵² Idąc tym tropem dalej, jeśli: będę podziwiał naturę z ławki, albo grał w piłkę na placu, albo czyścił buty, albo siedział na trawniku, albo opierał się o drzewo, albo czekał na gości, nie powiem, że zamieszkuję, powiem, że użytkuję. Powiem, że przestrzeń jest do dyspozycji.

Komunikowanie i to co komunikuje architektura towarzyszy nam przy każdym zetknięciu z tym co ją tworzy. Komunikowanie dotyczy wysyłania sygnałów, kodu. Kod, który jest dla nas znajomy lub nie. Kod znajomy dotyczy kultury, tradycji, nawyków, tego co wiemy. Kod niezajomy dotyczy tego o czym mamy bardzo małe albo żadne pojęcie. Architektura oprócz tego że musi być wybudowana z materiału⁵³ aby być, musi też przestrzegać warunków technicznych, norm. Oprócz tego co jest namacalne, uchwytnie, są też w przestrzeni architektonicznej niematerialne wydarzenia. Architekt powinien projektować także niematerialne sprawy. Powinien projektować wspomniane kody: abyśmy wiedzieli, że schody są do wchodzenia na górę lub schodzenia w dół, abyśmy wiedzieli czy mamy się schylić przed przejściem przez otwarte drzwi, abyśmy wiedzieli czy to tylko ozdoba czy może krzesło, na którym możemy usiąść, abyśmy wiedzieli czy w trakcie burzy możemy stać pod zadaszeniem i być pewnym, że nie zmoczy nas deszcz itd. Dobra architektura dostarcza nam informacji o tym czym jest i jak mamy się względem niej zachowywać.⁵⁴

⁴⁷ A. Loos, *Ornament i zbrodnia. Eseje wybrane*, Fundacja Centrum Architektury, Warszawa 1910, s. 144-155.

⁴⁸ J. Pieper, *Verteidigungsrede für die Philosophie*, Kösel-Verlag KG, München 1966.

⁴⁹ W. Cieplucha, *Dwelling in concrete, [w:] Defining the architectural space. Transmutations of concrete*, red. A. Mielnik, Wydawnictwo PK, Kraków 2017, s. 7-15.

⁵⁰ A. Pawłowski, *Inicjacje*, Wydział Form Przemysłowych ASP, Kraków 2001, s. 30-45.

⁵¹ W. Kandinsky, *Über das Geistige in der Kunst. Insbesondere in der Malerei*, Zurych 2009, s. 64-75.

⁵² J. Hintikka, *The Intentions of Intentionality and other New Models for Modalities*, D. Reidel Publishing Company, Dordrecht 1975, s. 192-222.

⁵³ T. Kozłowski, *Expressionist tendencies in contemporary architecture*, Wydawnictwo PK, Kraków 2013.

⁵⁴ P. Miklós, *A sárkány szeme. Bevezetés a kínai piktúra ikonográfiájába*, Wyd. AiF, Warszawa 1987, s. 110-120.



6.4. Strumień projektowy

W architekturze (1) wszystko to co nieuchwytnie jest trudne do mierzenia. Wszystko to co materialne jest łatwiejsze do mierzenia. Łatwość i trudność odnosi się do posiadania lub nie posiadania danego narzędzia do mierzenia. Może to być oko lub termometr itp. (2) Wszystko to co ma formę jest widzialne okiem, wszystko to co nie ma formy okiem nie jest widziane, możemy to tylko odczytać „między wierszami”. (3) Oko widzi, palec czuje, ucho słyszy, mózg analizuje. Jeśli oko nie widzi, a palec nie czuje, ale ucho słyszy to mózg analizuje. (4) Projektowanie zaczyna się kiedy reszta jest wiadoma. Projektowania nie ma jeśli nie wiemy. Zrozumienie istoty problemu nie jest projektowaniem. Zrozumienie istoty jest początkiem projektowania. (5) Zbierając warunki projektu w całość, nie projektuję. Pozbierawszy wszystkie warunki projektu, zaczynam projektować. (6) Jesteśmy przyzwyczajeni, że linia kolejowa ma tory proste, mało skrętów. Projektowanie nie jest liniowe i ma bardzo dużo odnóg. (7) Rdzeń drzewa rośnie do góry lub lekko odchyła się na boki. Rdzeń projektu jest nieokiełznany, rośnie we wszystkich kierunkach i nawet zawraca. (8) Nie powiem, że projektuję jeśli nie znam wszystkich warunków i potrzeb. Pomyślę „warto coś zaprojektować”, jeśli stanę na działce – widzę i czuję czego oczekuje ode mnie miejsce. Nie stworzę projektu jeśli na działce nie byłem. (9) Wrażliwość pomaga mi czuć. (10) Jeśli architekt rozpatruje różne możliwości budynku, rozpatruje powody, dla których budynek będzie taki a nie inny.

6.5. Zamieszkiwanie jako proces

Zamieszkiwanie jest złożonym i wyjątkowym procesem,⁵⁵ które ma wiele różnych zmiennych i wytycznych dlatego trudno jest jednoznacznie określić kiedy się rozpoczyna, a kiedy kończy. Zamieszkiwanie jest trudne do zmierzenia, jakość zamieszkiwania jest trudna do zmierzenia. Jednak teoria o zamieszkiwaniu wzmacnia to co istotne w projektowaniu architektury. Prowadzi projektanta przez nowe myślenie o tworzeniu budynków i ich istotę.⁵⁶ Odrzuca naśladowanie i powtarzanie innych koncepcji. Staramy się stworzyć przestrzeń dostępne dla człowieka⁵⁷, szukamy takich rozwiązań, które spełniają wymagania klienta.

Zamieszkiwanie zmusza do przemyślenia jak człowiek żyje, co mu jest potrzebne w węższej i szerszej skali. Domy to głównie miejsca do życia rodzinnego i miejsca, w których członkowie rodziny spędzają większość swojego czasu.⁵⁸ Dom jest miejscem gdzie rozgrywa się większość życia człowieka. Istnieje wiele dowodów, że środowisko domowe wywiera znaczny wpływ na osiągnięcia edukacyjne, decyzje przedsiębiorcze i zdrowie członków rodziny.⁵⁹ Dom jest ważnym wydatkiem rodzinnym, niezależnie od tego czy jest on kupowany czy wynajęty, ma duży wpływ na poziom życia. Domy mogą również zwiększać wartość pokolenia i stanowią dużą część majątku gospodarstw domowych w wielu krajach. Mieszkanie ma istotny wpływ na budżet państwowy i bogactwo społeczeństwa. Budownictwo mieszkaniowe jest zarówno dobrem inwestycyjnym, jak i konsumpcyjnym. W szerszej skali widzimy, że pierwsze decyzje podjęte przez projektanta, dotyczące danej lokalizacji, mogą mieć kolosalne znaczenie w procesie społeczno-twórczym i majątkowym. Projektanci powinni skupiać się na szczególe, na drobnych decyzjach, dotyczących danego człowieka. Powiemy: on będzie trzymał się tej poręczy, on będzie przechodził przez ten otwór. Projektanci powinni także skupiać się na szerszej skali przedsięwzięcia, którym jest np. budowa domu. Powiemy: mieszka tam już trzecie pokolenie, pewnie dobrze im się mieszka w tej okolicy, mieszkalnictwo w tym mieście jest na znacznie wyższym poziomie.

⁵⁵ J. Czarnecki, *O rodzinie i przestrzeni jej zamieszkiwania*, Wydawnictwo Politechniki Śląskiej, Gliwice 2016.

⁵⁶ R. Arnheim, *Dynamika formy architektonicznej*, OFFICYNA, USA 1978, s. 120-129.

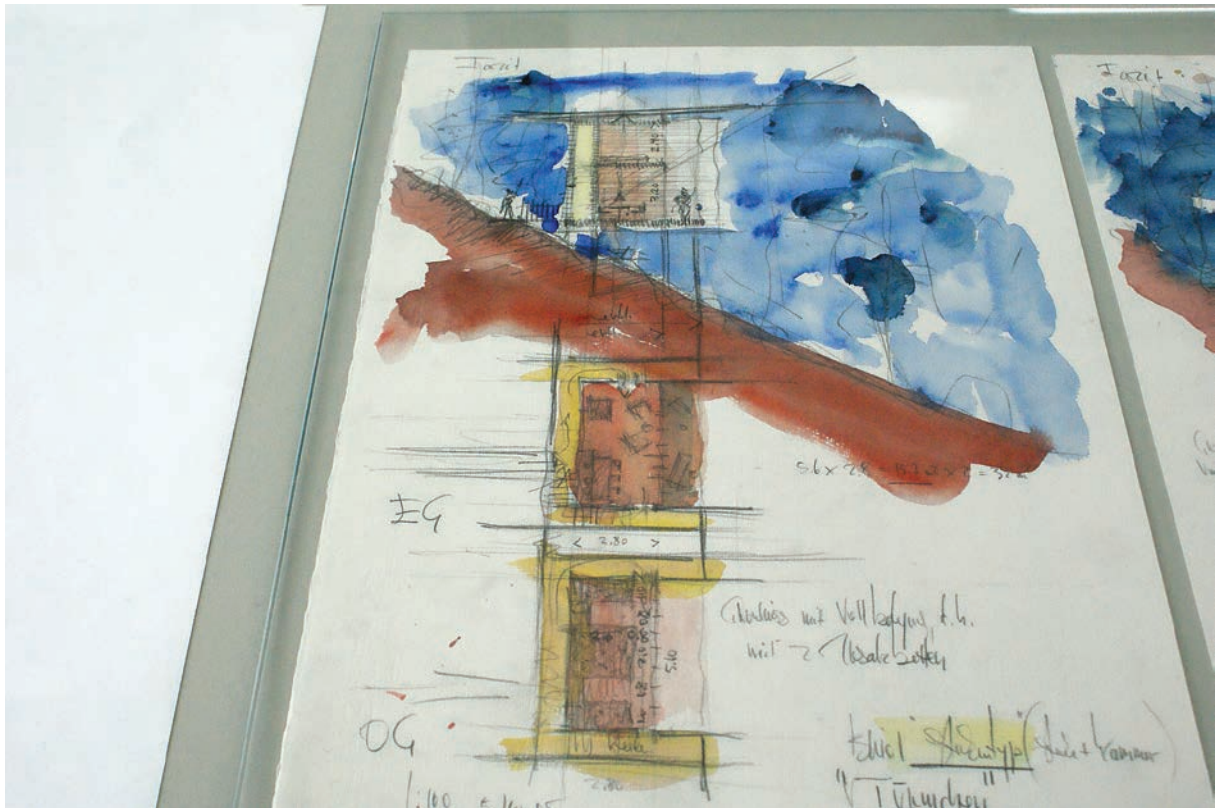
⁵⁷ W. Cieplucha, *Dwelling as a possibility in the architectural space*, [w:] *5th International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts*, STEF92 Technology Ltd., Wiedeń 2018, s. 97-103.

⁵⁸ M. Bastons, J. Armengou, *Human Habitat, Space and Place*, [w:] *Journal of Agricultural and Environmental Ethics*, Springer Nature, Barcelona 2016, t.29, nr 4, s. 559-570.

⁵⁹ D. Clapham, *Housing Theory, Housing Research and Housing Policy*, [w:] *Housing, Theory and Society*, 2018, t.35, nr 2, s. 163-177.



Metody projektowe
w projektowaniu architektonicznym



7. Metody projektowe w projektowaniu architektonicznym

„Gdy dwoje ludzi rozpoczyna rozmowę o projektowaniu, pojawiają się nieporozumienia. Niektóre z nich wynikają z nakładania się słów, mogących oznaczać trochę lub zupełnie co innego, kiedy używają ich na przykład architekt i inżynier. Wiele nieporozumień powodują jednak podstawowe różnice w wartościach i logice. Niektórzy z naszych najbardziej wziętych projektantów potrafią nakreślić linię podziału między rozsądkiem i wrażliwością, logiką i intuicją, funkcją i estetyką, co nie wymaga ani analizy, ani wyjaśnienia. Sądzą oni prawdopodobnie, że zbyt dużo jest wokół tego rozmów, a zbyt mało działań. Być może mają rację. Inni jednak, obciążeni przesądami, wybuchają na dźwięk słów takich, jak: analiza, logika i metoda, a nawet – dobry smak czy styl. Zrobiliby im dobrze, gdyby mogli więcej rozmawiać o projektowaniu. W artykule występuje wiele słów przeciążonych znaczeniami. Mimo usiłowań nie udało się uniknąć dwuznaczności tych, które straciły swoje pierwotne znaczenie. W niemodnych zwrotach, takich jak „dobry smak”, trzeba je na powrót odkryć, co jest zadaniem trudnym, gdyż określenia takie tworzą błyskotliwi dziennikarze, którzy przypisują im wiele znaczeń.”⁶⁰ W przypadku rozmów o projektowaniu między osobami o różnych specjalnościach, takimi jak architekci czy inżynierowie, nieporozumienia mogą wynikać z różnych źródeł:

- Różne interpretacje słów i terminów: Słowa takie jak „funkcja”, „estetyka”, „logika” czy „intuicja” mogą być rozumiane inaczej przez różne osoby. Nieporozumienia mogą wynikać z tego, że jedna osoba używa terminu w jednym kontekście, a druga w innym.
- Różne wartości i priorytety: Architekci mogą skupiać się bardziej na estetyce i wrażeniach przestrzennych, podczas gdy inżynierowie mogą priorytetowo traktować funkcjonalność i wydajność. Nieporozumienia mogą wynikać z tego, że każda ze stron zwraca uwagę na inne aspekty projektu.
- Różne metody pracy: Niektórzy projektanci mogą polegać na intuicji i wrażliwości, podczas gdy inni mogą stosować bardziej analityczne i logiczne podejście. To może prowadzić do różnic w podejściu do rozwiązywania problemów i konfliktów co do tego, która metoda jest lepsza.
- Dwuznaczność i przeciążenie znaczeniami: Słowa takie jak „dobry smak” czy „styl” mogą być dwuznaczne i przeciążone znaczeniami, co prowadzi do nieporozumień. Dziennikarze i specjaliści z różnych dziedzin mogą nadać tym słowom różne definicje, co utrudnia porozumienie między rozmówcami.
- Przesady i uprzedzenia: Niektórzy ludzie mogą być uprzedzeni wobec pewnych słów, takich jak „analiza” czy „metoda”, co może prowadzić do negatywnych reakcji i nieporozumień. Takie uprzedzenia mogą utrudniać konstruktywną rozmowę na temat projektowania.

Aby uniknąć nieporozumień i poprawić komunikację między osobami z różnych dziedzin istotne jest przestrzeganie kilku ważnych aspektów:

- Wyjaśniać terminy i definicje: Przedyskutować i zrozumieć co dokładnie oznaczają używane słowa, aby wszyscy uczestnicy rozmowy posługiwali się tym samym językiem.
- Słuchać i szanować różne perspektywy: Zrozumieć, że różne specjalności mogą mieć różne priorytety i wartości, które są ważne w procesie projektowania. Próbować dostrzec wartość w podejściu innych i uczyć się z ich perspektywy.
- Współpracować i szukać wspólnego gruntu: Zamiast trzymać się swoich przekonań i metod, dążyć do współpracy i poszukiwania wspólnego gruntu, na którym można zbudować kreatywne rozwiązania.
- Być otwartym na rozmowy o projektowaniu: Dyskutować o wartościach, metodach i estetyce, aby lepiej zrozumieć siebie nawzajem i wspólnie rozwijać projekty.
- Pracować nad językiem i komunikacją: Starannie dobierać słowa i wyrażenia, które są jasne, precyzyjne i wolne od negatywnych konotacji, aby ułatwić porozumienie.

⁶⁰ B. Archer, *Systematyczna metoda projektowania przemysłowego*, Instytut Wzor. Przemysłowego, Warszawa 1987, s. 3.

Il. 82, Il. 83, Peter Zumthor, *Wystawa pracowni Peter Zumthor Atelier*, Źródło: <https://www.flickr.com>



„Projektowanie – jest zasadniczo sztuką godzenia czynników wziętych z różnych, współzawodniczących ze sobą dziedzin, takich jak: funkcja, wymagania rynku i proces produkcyjny.”⁶¹ – pisze B. Archer. Właściwe zrównoważenie między poprawą funkcjonalności a ekonomicznymi kosztami, potencjałem sprzedaży a wyzwaniem w realizacji, preferencjami mieszkańców a oceną specjalistów – to wszystko stanowi fundament projektowania architektonicznego.

7.1. Istota procesu projektowego

Projektowanie architektury to proces, w którym twórca podejmuje różne decyzje. Chciałoby się znać takie metody, które umożliwią tworzenie projektu bez przyzwyczajzeń, intuicyjnie, ale w sposób usystematyzowany. Podążanie do końcowego rozwiązania projektu to kręta i wyboista droga nie zawsze prowadząca bezpośrednio do celu. Należy usprawnić proces podążania do wyniku końcowego poprzez stosowanie odpowiednich metod. Przedstawione metody w referacie rozpoczynają zbiór metod wspomagających projektowanie architektury. Siedem metod nie wyczerpuje zagadnienia, będzie to otwarty zbiór. Każda metoda jest objaśniona grafiką i opisem. Metody, o których będzie niniejsza publikacja to: (1) metoda ad absurdum, (2) metoda symbolowa, (3) metoda początkowego założenia, (4) metoda metaobserwatora, (5) metoda dyskretyzacji, (6) metoda znakowa, (7) metoda zamieszkiwania.

Projektowanie jako działanie jest przygotowywaniem zmiany, jest działaniem imploracyjnym. Innymi działaniami projektowymi są działania eksploatacyjne. Działania te powinniśmy rozpatrywać jako system projektowany, system który w czasie staje się systemem użytkowym. Z założenia projektowanie jest tworzeniem takiego systemu, który przekształca stan istniejący na dogodniejszy. Tworzy nowy stan rzeczy lub modyfikuje istniejący. Aby zmienić istniejący stan rzeczy należy zrozumieć go, wyobrazić sobie pożądaną stan rzeczy – w literaturze nazywany modelem idealnym – zastosować odpowiednie narzędzia i przystąpić do zmiany.⁶² Zwróćmy uwagę, że żaden z tych kroków osobno nie istnieje jako projektowanie, dopiero razem tworzą działania, które możemy nazwać projektowaniem. Zrozumienie stanu istniejącego, zbadanie go, nie jest projektowaniem. Wytworzenie narzędzia, które umożliwia zmianę stanu istniejącego, nie jest projektowaniem. Kształtowanie produktu, jego wytworzenie, nie jest projektowaniem. Działaniem nadrzędnym jest eksploatacja i następująca po tym zmiana stanu istniejącego. Przy zachowaniu wymienionych etapów, możemy mówić o projektowaniu. Zauważmy, że w tym opisie projektowania uwaga skupiona jest na czynnościach eksploatacyjnych. Ważne jest to jakie działania projekt powinien wykonać. Rola kształtu jest podrzędna. Nadrzędna jest zmiana jakiej projekt ma dokonać.

7.2. Metoda ad absurdum

Metody heurystyczne odgrywają istotną rolę w rozwiązaniu problemów i są stosowane do poszukiwania pomysłów. Termin heurystyka wywodzi się od greckiego słowa „heuriskō”⁶³, które oznacza umiejętność dokonywania odkryć. Heurystyka jest umiejętnością wykrywania nowych faktów oraz relacji pomiędzy nimi. Dzięki niej dochodzimy do nowych prawd. Istotą metod heurystycznych jest stawianie hipotezy. Wymyślanie czegoś co wymaga jeszcze sprawdzenia. Posługując się przykładem, w skrócie przedstawimy metodę burzy mózgów, która wykorzystuje niepewny charakter pomysłów.

Alex Osborn, szef agencji reklamowej i pionier metod twórczych, stosował w swoim zespole działania, które nazwał „burzą mózgów”. W myśl tej metody spontanicznie poszukujemy rozwiązania na postawione zadania. Każdy człowiek jest zdolny do twórczego działania. Są warunki, które sprzyjają poszukiwaniu rozwiązania i takie, które uniemożliwiają twórcze myślenie. Zespół i jego kierownik powinni zadbać o to, aby każdy swobodnie mógł przedstawić swoje pomysły. W burzy mózgów rozdzielona jest faza tworzenia pomysłów od fazy jej oceny. Celem „burzy mózgów” jest by zespół rozwiązujący te zadania wynalazł jak najwięcej nowych pomysłów. Niekiedy najbardziej absurdalne pomysły stają się podstawą do stworzenia projektu. Pomysł, który z początku wydaje się nieprawdopodobny jest uszczegóławiany i realizowany. Absurdalne pomysły uwalniają w grupie nowe

⁶¹ B. Archer, *Systematyczna metoda projektowania przemysłowego*, Instytut Wzor. Przemysłowego, Warszawa 1987, s. 3.

⁶² A. Pawłowski, *Inicjacje*, Wydział Form Przemysłowych ASP, Kraków 2001, s. 186-191.

⁶³ Z. Pietrański, *Myślenie twórcze*, Państwowe Zakłady Wyd. Szkolnych, Warszawa 1969, s. 58-59.

Il. 84, *Wystawa mebli*, Muzeum Sztuki, Zurych, Fot.: Wojciech Cieplucha

Il. 85, *Ławka przed Teatrem Narodowym*, Londyn, Fot.: Wojciech Cieplucha

Il. 86, Daniel Libeskind, *Klatka schodowa w Muzeum Żydowskim*, Berlin, 2001, Fot.: Wojciech Cieplucha



skojarzenia, zacierane są schematy myślowe. Pomysły najbardziej zaskakujące, stwarzają atmosferę swobody i współzawodnictwa. Metodę pomysłów absurdalnych możemy połączyć z burzą mózgow, w której uczestniczy kilka osób. Po zebraniu wszystkich pomysłów poddaje się je ocenie zespołu, stąd metodę tę traktuje się jako metodę odroczonej oceny, ponieważ zbyt wczesne ocenianie często powoduje:

- odrzucenie pomysłów oryginalnych tylko dlatego, że nie znamy ich lub nie są utrwalone w schematach myślowych,
- zakończenie poszukiwań po zgłoszeniu propozycji, która jest możliwa do realizacji,
- szukaniu argumentów za i przeciw co przerywa tok twórczego myślenia i poszukiwań.

Nie powinniśmy krytykować pomysłów w trakcie dyskusji. Zniechęca to członków do wymyślania następnych i przyjmują postawę obronną. Brak krytyki, według badań Osborna⁶⁴, zwiększa ilość pomysłów dwukrotnie. W dydaktyce architektonicznej powinniśmy wytwarzać w grupie studentów atmosferę, w której każdy czuje się swobodnie i może bez obaw przedstawiać swoje pomysły. W szczególności powinniśmy dbać o to, aby każdy zgłaszał nawet te pomysły, które wydają się być nierealne. Te nierealne pomysły przyczynią się do powstania nowych, pozwolą przełamać opory psychiczne utrudniające powstawanie nowych idei. Weryfikacja tych pomysłów powinna odbywać się po zakończeniu dyskusji. Powinno rozważyć się za i przeciw. Łączyć i doskonalić zebrane pomysły. Powinno się rezygnować z autorstwa pomysłów, są one własnością grupy dyskusyjnej. Na jakość i ilość pomysłów ma wpływ skład zespołu, warunki pracy i odpowiednia organizacja procesu dyskusyjnego. Do sekretarza dyskusji należy notowanie wszystkich pomysłów, po spotkaniu zbiera się grupa, która weryfikuje przydatność pomysłów, ustala, które warto dopracować i rozdziela obowiązki pomiędzy członków zespołu.

Dzięki tej metodzie projekt architektoniczny będzie wynikiem wielu pomysłów, które powstały nie z utrwalonego schematu myślowego, ale z wewnętrznej potrzeby zmiany. Metodę tą można stosować przy podejmowaniu drobnych decyzji: przy wyborze pryzmicy lub klipsa na lampkę. Decyzje dotyczące większych przedmiotów, czy nawet lokalizacji, też mogą być wynikiem absurdalnego pomysłu, który z czasem ewoluował i został urzeczywistniony. Absurdalne pomysły tworzą swoje własne nowe środowisko, w którym należy wymyślić nowe narzędzia do ich realizacji. Przyczyniają się w ten sposób nie tylko do powstawania nowych idei, ale do tworzenia nowych przedmiotów, narzędzi i systemów. Powołują do działania nowe zawody i stwarzają nowe społeczne sytuacje. Il. 84 – można się domyślać, że przy przedstawionym projekcie krzesła, padały pomysły, „usiądźmy na gąbce, jest wygodna”. Sama gąbka nie nada się do siedzenia, więc skonstruowano do niej strukturę podtrzymującą. Deski, drewniane nogi podtrzymują gąbkę w taki sposób aby można było na niej usiąść. Il. 85 – zadaniem jest to co może też być siedzeniem. Siedzenie jest wyznaczone przez nogi i oparcie, które podtrzymuje siedzisko. Il. 86 – schemat myślowy podpowiada, aby podciąg były równoległe do stropu. Projektant wyszedł z założenia, że zrobi je jakkolwiek, byleby podtrzymywały strukturę budowlaną.

7.3. Metoda symbolowa

Stało się tak, że projektujemy pod jakimś hasłem. Dom jak żagiel, dom jak balon, dom jak twarz, dom jak... . Świadome projektowanie to takie, które rozpoczniemy od (1) zrozumienia potrzeby użytkownika, następnie (2) zdefiniujemy potrzeby klienta, przejdziemy do (3) fazy twórczych pomysłów, przystąpimy do (4) prototypowania z testowaniem pomysłów, na końcu przeprowadzimy (5) testowanie przy zaangażowaniu użytkowników, tak aby mogli przekazać informacje zwrotne a projektant mógł udoskonalić prototyp.⁶⁵ Podejmując takie działania w odpowiedniej kolejności unikamy rozbieżności klient a projekt i dopasowujemy końcowy efekt pod dane potrzeby użytkowe. Rozmowa z klientem dostarcza nam informacji o programie użytkowym i jego indywidualnych potrzebach. Klient jest przyzwyczajony do swojego dziennego i nocnego sposobu życia, nie powinniśmy jako projektanci w niego ingerować. Klient powinien w projekcie czuć się dobrze i projekt powinien odpowiadać na jego wszystkie, nawet najdrobniejsze wymagania. Jeśli zrozumiemy i poprawnie odczytamy intencje klienta, powinniśmy zdefiniować jego główne potrzeby i potrzeby poboczne, dopowiadające te główne. Jeśli oferujemy taras przed domem, starajmy się dowiedzieć czy będą tam organizowane duże imprezy

⁶⁴ Z. Pietrasinski, *Myślenie twórcze*, Państwowe Zakłady Wyd. Szkolnych, Warszawa 1969, s. 48-53.

⁶⁵ G. Asante, *Effective Design Methodologies* [w:] *Design Management Review*, t.29, s. 10-15.

- Il. 87, Frank Ghery, *Walt Disney Muzeum*, Los Angeles, 2003, Źródło: <https://www.dezeen.com>
Il. 88, Peter Zumthor, *Termy Vals*, Vals, 1996, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects
Il. 89, *Wystawa w Berlin Hamburger Bahnhof*, Berlin, Fot.: Wojciech Ciepłucha



rodzinne czy wystarczy tylko zaprojektować go pod dwa łóżki i wieszak na pranie. Tworząc program potrzeb, symulujemy rozkład pomieszczeń i rozkład ścian na prototypie. Materializujemy wcześniej poznane potrzeby. Skrupulatnie powinniśmy prześledzić drogę poruszania się klienta i innych osób po projekcie, ponieważ raz postawiona ściana jest nie do przeniesienia. Możliwości jest wiele.

W procesie projektowym jest także miejsce na fazę twórczą. Twórczo rozwiązany program użytkowy to byłby taki, który wychodzi naprzeciw potrzebom klienta. Posługując się przykładem, projektant wiedział, że jeśli taras będzie służył do imprez rodzinnych, to nie tylko powiększył jego powierzchnię, ale połączył go z kuchnią, tak aby sprawnie można było przygotować posiłek. Oprócz twórczo rozwiązanego programu użytkowego, niekonwencjonalnego użycia materiału, możemy też mówić o symbolice projektu. Niektóre projekty niosą przekaz, takie projekty nazwiemy projektami symbolowymi. Przekaz ten może dotyczyć formy, kształtu architektury, i to ona da nam o sobie znać. Wybrzmi i poinformuje nas czym jest. My będziemy ją nazywać „fikuśna”, „wybuchowa”, „delikatna”, „z oczami”, „jak ryba”. Przekaz także może dotyczyć formy naturalnie wpisanej w dane miejsce. Forma taka i program funkcjonalny w niej zawarty, przenikają się z miejscem, w którym się znajdują. Posługując się przykładami: forma, która o sobie dużo mówi to *Walt Disney Concert Hall* autorstwa Franka Gehry'ego (Il. 87). Powyginana tytanowa stal na elewacji jest tak samo fikuśna jak kreskówki tejże firmy. Forma w połączeniu z naturalnie przenikającym się programem użytkowym to byłyby Termy w Vals autorstwa Petera Zumthora (Il. 88). Gdzie forma tworzy atmosferę grot. Symbol pierwszego schronienia człowieka. Projekt powinien powstawać według określonych zasad a nie z góry nałożonej symboliki. Dokładna i rzeczowa rozmowa z klientem oraz odpowiednio określony program użytkowy, same stworzą symbolikę projektu, symbolika będzie wynikowa.

7.4. Metoda początkowego założenia

Metoda początkowego założenia skupiłaby się na obmyśleniu tak projektu, aby rozpocząć go od jednej rzeczy (Il. 89) np. od klamki, łóżka lub słuchawek. Myśli nasze będą prowadzone przez etapy, w których powstaną nowe sytuacje, dotąd nam nieznane. Wywrócimy na drugą stronę nasze przyzwyczajenia i skupimy się na nowej intuicji, która będzie przychodziła nam z każdym krokiem. Nie będziemy tworzyć tak jak dotychczas, zasadami innych osób, wyuczonych na pamięć. Nie będziemy kopiować pomysłów lub ich zapożyczać. Nie będziemy tworzyć w jakimś stylu. Rozpoczniemy projektowanie od obmyślenia scenariusza, który użytkownik krok po kroku będzie realizował. Myśląc „od klamki” skupimy się na aspektach dotyczących strikte potrzeb użytkowych, miejscach, w których człowiek będzie przebywał. Nasze myśli nie będą uwikłane w dążenie do tej a nie innej formy, nie będą dążyć do widzianych wcześniej rozwiązań. Umysł przy pomocy intuicji będzie starał się szukać tego, co konieczne w danej sytuacji przestrzennej. Tego co człowiekowi będzie sprzyjało. Nie chodzi o tworzenie w myśl wielkich teorii, chodzi o wstępne drobne założenie, które nie przesądza o końcowym efekcie, o końcowej formie architektury. Korzystając z tej metody, projekt będzie się przed nami objawiał, rósł jak roślina, a nie naśladował inne dzieła. Pozwólmy aby potok myśli sam szukał swoich brzegów. Będziemy rozwiązywać problemy na bieżąco, przy pomocy naszej naturalnej życiowej logiki, a nie wyuczonych postaw. Projekt będzie powstawał naturalnie, będzie bez skazy, będzie dążył do oryginalności, ale nie za wszelką cenę, oryginalność w tym wypadku będzie wtórna.

7.5. Metoda meta obserwatora

Obserwując siebie w pracy jesteśmy w stanie zauważyć pewne prawidłowości, oddalić się od siebie, patrzeć na siebie jak narrator w książce, obserwować siebie w codziennych czynnościach i zauważyć to co skutecznie działa, pracować nad sobą.

„Rola pracy nieświadomej w odkryciach matematycznych wydaje mi się często bezspornym – pisze Poincaré. Często kiedy się pracuje nad jakimś trudnym zagadnieniem, początkowo nie odnosi się sukcesu. Badacz odpoczywa i powraca do pracy. Znowu przemija bezskutecznie pół godziny – i oto nagle przychodzi mu do głowy decydujący pomysł. Moglibyśmy powiedzieć, że praca świadoma po przerwie okazała się efektywniejsza, ponieważ odpoczynek przywrócił umysłowi siły i świeżość. Prawdopodobnie ważniejsze jest jednak to, że odpoczynek był zapełniony pracą nieświadomą... Co się tyczy warunków tej nieświadomej pracy, to zauważyć można tylko tyle, że nie jest ona z reguły możliwa

Il. 90, Peter Zumthor, *Roman Ruins*, Chur, 1986, Fot.: Wojciech Cieplucha

Il. 91, *Wystawa strojów*, Muzeum Sztuki, Zurych, Fot.: Wojciech Cieplucha

Il. 92, Il. 93, George Trakas, *Self Passage*, Muzeum Sztuki Współczesnej Louisiana, Humleback, 1986, Fot.: W. Cieplucha



albo nie przynosi sukcesów, jeśli nie poprzedzał jej i nie następowała po niej okres pracy świadomej.”⁶⁶ W metodzie meta obserwatora należałoby zwrócić uwagę na siebie w trakcie procesu twórczego, oddalić się i jak narrator w opowieści lub w filmie obserwować swoje poczynania. Wyciągać wnioski z tego, kiedy podejmuje się słuszne decyzje, a kiedy nie. Tylko my, projektanci, sami sobie potrafimy zrobić korektę. My jesteśmy wszystkim w ciele i umyśle, nikt w nas nie zagłędzie tak dokładnie jak my sami. Obserwujmy się w pracy, przypatrujmy się kiedy podejmujemy słuszne decyzje. Pamiętajmy jakie sytuacje sprzyjają naszej pracy i kiedy mamy dobre samopoczucie. Poincaré pisze: „Często zdarzało mi się to rano [przyjście do głowy właściwego pomysłu], po przebudzeniu... Jednakże szczególnie często pomysły pojawiały się, kiedy w słoneczną pogodę spokojnie przechadzałem się po zalesionych pagórkach.”⁶⁷ Projektantom architektury i myśleniu o architekturze potrzebny jest dystans. Il. 90 obrazuje, że wejście niekoniecznie musi być wewnętrzną częścią budynku. Projektant lub klient może wejść do budynku gdziekolwiek będzie chciał, tylko wystarczy przestawić wejście. Obserwując swoje zwyczaje dopasujemy wejście według własnych potrzeb, bez ingerencji w strukturę budynku w środku.

7.6. Metoda dyskretyzacji

W tej części skupimy się na rozdzieleniu projektu na mniejsze części tak, aby projektant świadomie dokonywał zmian na danym fragmencie. Ogół projektu nie będzie rozpraszał twórcy. Przestrzeń, w której będą znajdować się przyszłe przedmioty, w której będzie żył człowiek, powinna być starannie wytyczona. Projektujemy scenariusz potrzeb, potrzeby te są różne ze względu na stan majątkowy, sposób spędzania czasu, lokalizację, porę dnia itd. Il. 91 ilustruje suknię, którą włoży kobieta. Zauważmy, że podejmując tylko decyzje na temat pleców, zdamy sobie sprawę z tego, że możemy je odsłonić. Myśląc o biodrach, najbardziej intymnej części ciała kobiety, dojdziemy do wniosku że będziemy musieli je zasłonić. Na il. 92, 93 widzimy z prawej strony elewację budynku, który został zaprojektowany i wybudowany. Rozdzielmy to co na elewacji z tym co na zewnątrz przy elewacji. Projektujemy tak miejsce do chodzenia przy elewacji, aby jak najlepiej wykorzystać kontakt budynku z miejscem, w którym się znajduje. Już nie zajmujemy się kolorystyką elewacji, nie myślimy o materiale, dokonujemy rozdzielenia. Teraz tylko zajmujemy się granicą pomiędzy elewacją a trawnikiem czy skalnikiem. Na il. 94 widzimy wieże, stropy na różnej wysokości. Projektant nie przejmował się tym, że budynek w różnych miejscach będzie kończył się na różnej wysokości. Obniżył łazienki ponieważ potrzebował żeby były niskie. Sale wystawowe są wysokie, ponieważ tak będzie bardziej komfortowo. Rozdzielił projektowanie łazienek i projektowanie komunikacji z projektowaniem sal wystawowych i tak w efekcie powstały wieże, stropy na różnej wysokości.

7.7. Metoda znakowa

Chciałoby się tak zaprojektować budynek aby użytkownik wiedział jak z niego korzystać, tj. wiedział, że na tarasie warto usiąść w trakcie zachodu słońca, że przy zejściu do piwnicy należy schylić głowę, ponieważ jest niska, że należy otwierać okno w pokoju aby przewietrzyć przestrzeń.

Znak jest triadą.⁶⁸ Jego pierwszym elementem jest środek przekazu, czyli coś co służy za znak. Poznanie znaku rozpoczyna się od percepcji środka przekazu. Widzimy obraz, słyszymy słowo. Aby przejść do następnej warstwy znaku, musimy odebrać środek przekazu. Przy pomocy percepcji docieramy do następnej warstwy, czyli do rozumienia mediującej reprezentacji. Jeśli usłyszymy dźwięk w nieznanym języku, usłyszymy go, ale nie zrozumiemy, to do niczego więcej nas to nie prowadzi. Percepcja umożliwi nam dotarcie do znaku, otwiera drzwi przed interpretacją znaku. Poznanie znaku jest czymś więcej niż tylko oglądaniem środka przekazu. Poznanie znaku dotyczy odczytania treści, które są w znaku zawarte. Poznanie znaku to jego interpretacja, jest to odczytanie przekazu, treści, którą niesie środek przekazu. Powinno się wyposażyć architekturę w takie cechy, które ułatwią jej interpretowanie, odczytywanie znaków. Odczytywanie znaków, w bezpośrednim doświadczeniu, wspomaga interpretację, która odbywa się bez zakłóceń.

Podchodzimy do krzesła (il. 95), nie siadamy jeszcze na nim, czujemy że będziemy mogli

⁶⁶ B. Puszkin, *Heurystyka*, Książka i Wiedza, Warszawa 1970, s. 130.

⁶⁷ B. Puszkin, *Heurystyka*, Książka i Wiedza, Warszawa 1970, s. 104.

⁶⁸ M. Bense, *Świat przez pryzmat znaków*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1980, s. 20.

Il. 94, Peter Zumthor, *Muzeum Kolumba*, Kolonia, 2007, Fot.: Wojciech Cieplucha

Il. 95, *Wystawa mebli*, Muzeum Sztuki, Zurych, Fot.: Wojciech Cieplucha

Il. 96, David Chipperfield, *Neues Museum*, Berlin, 2009, Fot.: Wojciech Cieplucha

Il. 97, Le Corbusier, *Pavilion*, Zurych, 1967, Fot.: Wojciech Cieplucha



wygodnie na nim usiąść. Zdajemy sobie sprawę z tego, że będziemy mogli oprzeć się lewym lub prawym bokiem swojego ciała. Intuicyjnie wybieramy ten mebel, ponieważ czujemy komfort, który będzie nam towarzyszył w trakcie siedzenia. Krzesło do nas przemówiło i nauczyło nas jak działa. Il. 96 przedstawia rozwiązanie komunikacyjne w Neues Muzeum. Architekt tak zaprojektował wejście, aby użytkownik szybko nauczył się gdzie prowadzą dane schody i przejścia. Gdzie jest wejście na górę, jak zejść na dół, jak przejść do toalet i w którą stronę iść do szatni. Po zaledwie kilku sekundach nauczyliśmy się jak ten fragment budynku działa.

7.8. Metoda zamieszkiwania

Zamieszkiwanie ma swój początek w potrzebie użytkowania. Zamieszkiwanie objawia się w byciu w przestrzeni, którą tworzą rzeczy. Zamieszkiwanie zaistnieje jeśli wybierzemy do danej przestrzeni te rzeczy, które będą nam sprzyjać. Zamieszkiwanie objawia się w akcie użycia rzeczy. W zamieszkiwaniu rzeczy są narzędziem do realizacji potrzeby. Zamieszkiwanie odnosi się do konkretnego miejsca, w konkretnym czasie. Zamieszkiwanie nie może być to samo w różnych miejscach. Nie można zamieszkiwania powtórzyć, skopiować, cofnąć, rozpocząć na nowo. Zamieszkiwanie raz rozpoczęte nie kończy się. Trwa w jednej epoce, a w następnej nazywane jest tradycją. Z pokolenia na pokolenie przekazywane są sposoby zamieszkiwania, a te potocznie nazywane nawykami mieszkaniowymi lub rozwiązaniami pokoleniowymi.

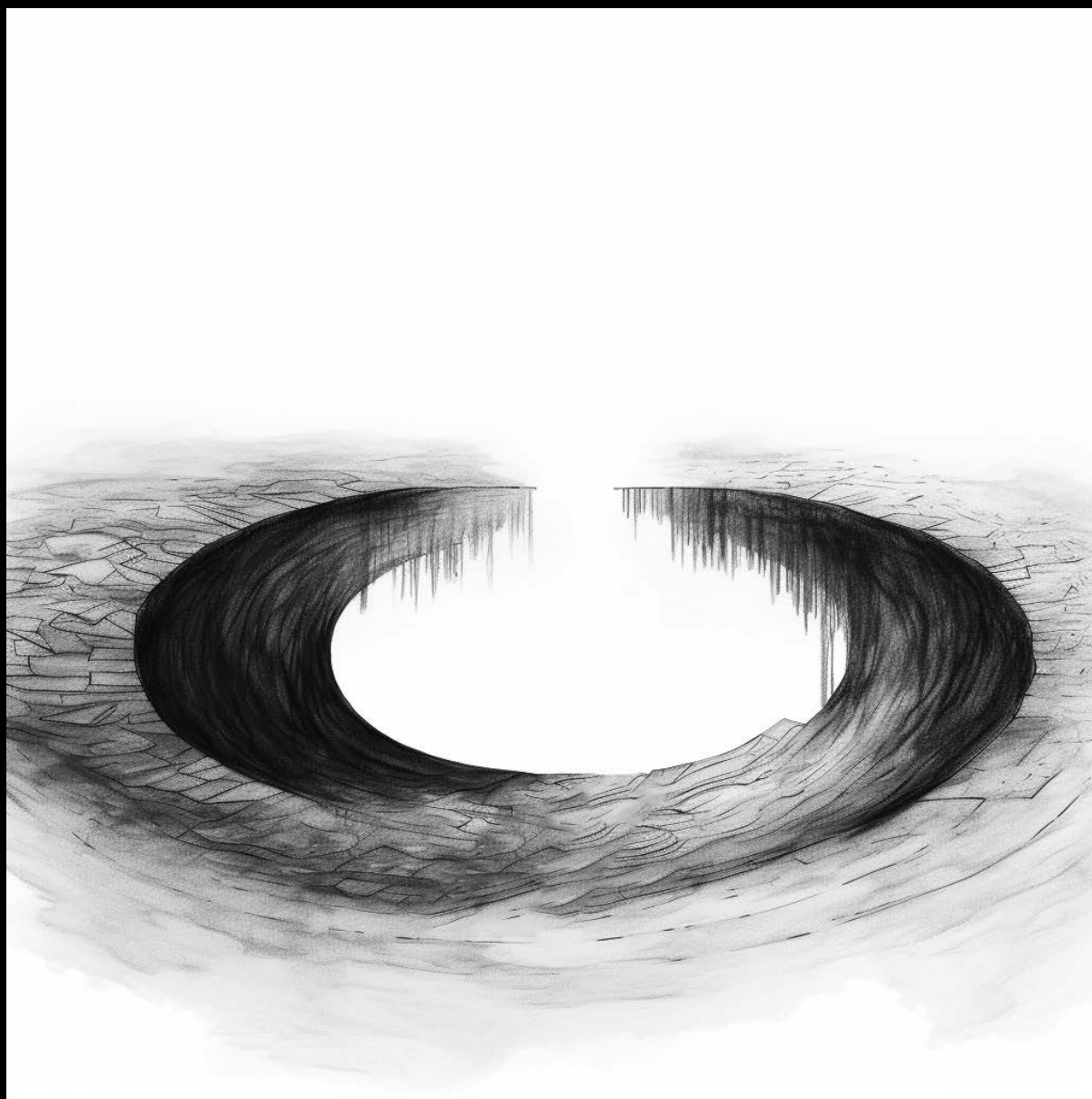
Należy pamiętać, że zamieszkiwanie jest jedną z możliwości w przestrzeni. Możliwość tą stwarza człowiek i jego relacja do miejsca. Relacja ta jest zawiązywana przez rzeczy, które w danej przestrzeni człowiek umieszcza. Ogół spraw towarzyszących rozmieszczaniu rzeczy: jak i jakie rzeczy rozmieszczać, jakie stawiać pomiędzy nimi przegrody, jaką dobrać strukturę nośną, gdzie zostawiać pustą przestrzeń na przyszłe rzeczy, jakie relacje tworzyć pomiędzy rzeczami, nazwiemy projektowaniem architektonicznym. Il. 97 ukazuje oderwany dach od ścian, w wyniku czego powstał taras.

7.9. Podsumowanie metod projektowych

Droga do powstania budynku jest kręta, niekoniecznie łatwa. Przedstawione metody powinny ją ułatwić. Niektóre z nich rozwiązują problemy racjonalnie, niektóre sięgają do naszej intuicji i starają się nią stymulować nowe pomysły. Najważniejsza jest zmiana, która jest możliwa dzięki budynkowi, w którym człowiek będzie mieszkał. Budynek jest środkiem, narzędziem, dzięki któremu możliwa jest zmiana.

Powinniśmy w procesie projektowym co rusz próbować cofać się do początku i starać się zrozumieć to co zrobiliśmy, nie być zbyt dumni z własnych poczynań, raczej pokorni wobec swoich decyzji i rozpatrywać je na wiele możliwości, nie podążać ślepo za jednym rdzeniem, który z góry sobie nałożyliśmy. Często zdarza się, że projektowanie jest procesem podecyzyjnym. Projektanci zamiast skupiać się na obmyślaniu zamiaru i koncentrować się na określeniu jego najlepszego rozwiązania, łagodzą negatywne skutki już istniejących projektów. Zdarza się, że architekt czy projektant form przemysłowych rozpoczynają swoje działania w momencie, kiedy zasadnicze decyzje są już podjęte. Autorami tych decyzji często są osoby niewykwalifikowane, osoby które nie są przygotowane do projektowania, czyli wyznaczania, obmyślenia i opracowywania zamiaru. Wynik przedsięwzięcia będzie z góry przesądzony. Rola projektanta będzie ograniczała się do „ukazania” na papierze lub innym nośniku tego co inwestor zaplanował, ale sam nie potrafi przedstawić. Piszemy nuty komuś, kto chce stworzyć symfonię, ale umie ją tylko opowiedzieć.⁶⁹

⁶⁹ A. Pawłowski, *Inicjacje*, Wydział Form Przemysłowych ASP, Kraków 2001, s. 183-184.



Podsumowanie dysertacji

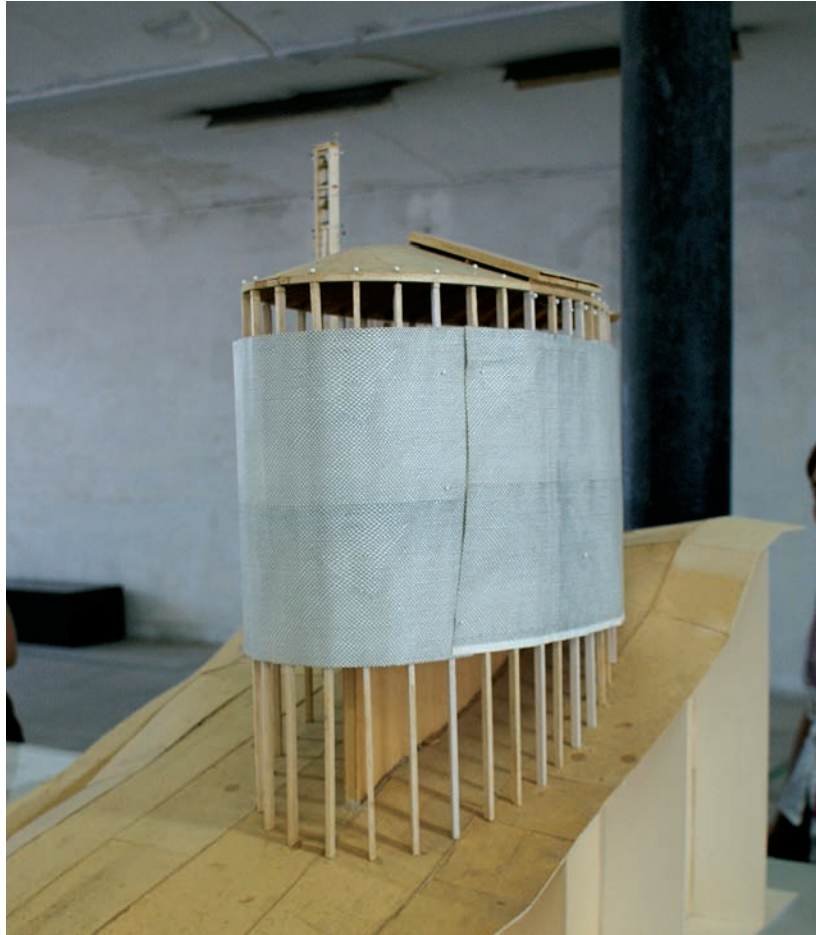


8. Podsumowanie dysertacji

Zamieszkiwanie, w kontekście ludzkiego doświadczenia, jest fascynującą i złożoną kwestią, którą warto eksplorować z perspektywy architektonicznej. Architektura i zamieszkiwanie są bowiem nierozdzielnie ze sobą związane. Budowanie służy tworzeniu przestrzeni, w której można zamieszkiwać. Nie jest to jednak relacja jednoznaczna. Most, hangar czy elektrownia są przykładami budowli, które istnieją w obszarze ludzkiego zamieszkiwania, ale same nie są domami. Rozwinięcie tych myśli ujawnia głębsze problemy, którym architektura musi sprostać. Jednym z nich jest pytanie, kiedy możemy powiedzieć, że człowiek zamieszkuje. Jest to kluczowe zarówno dla architekta, jak i dla osoby, która będzie korzystać z przestrzeni. Zamieszkiwanie nie jest bowiem jedynie kwestią funkcji i użyteczności, wpływ na nie mają także emocje, tradycje i indywidualne doświadczenia. Z drugiej strony, użyteczność i funkcjonalność są elementami, które należy wziąć pod uwagę podczas projektowania. Z tego względu warto zastanowić się, co czyni przedmioty praktycznymi, a co zasługuje na miejsce w muzeum. Trudno jest odpowiedzieć na to pytanie, bo jak mawiał Malewicz, często odczucia funkcji, a nie funkcje same w sobie, wpływają na kształt przedmiotów użytkowych. Czego więc szukamy w architekturze? Staramy się osiągnąć harmonię pomiędzy funkcją, emocją i indywidualnością. Inspirując się dziełami sztuki należy pamiętać, że każde z nich jest wyrazem swojego czasu i nie może być w pełni odtworzone w innych okolicznościach. Podobnie jest z architekturą, to, co wydaje się piękne i oczywiste w dziełach z przeszłości, niekoniecznie będzie odpowiednie dla współczesnych odbiorców. W tym kontekście warto zastanowić się nad rolą tradycji. Tradycja nie jest martwą skorupą, jest jak rodzic, którego pamięć i nauki niesiemy ze sobą, ale którego nie możemy wiecznie nosić jako ciężar. W zrozumieniu dobra i piękna towarzyszy nam twórcza niepewność i samotność, które są kluczowymi elementami procesu zamieszkiwania. Wrażliwość, jako zdolność do głębokiego odbioru rzeczy i zjawisk, wzmacnia ten proces. Wreszcie, miejsce odgrywa ogromną rolę w jakości zamieszkiwania. Poszukujemy tych miejsc, które nam odpowiadają i które, poprzez relacje emocjonalne, pozwalają na budowanie lepszego ja. Architektura, jako dziedzina posiadająca wpływ na jakość zamieszkiwania, musi stawać w obliczu tych i wielu innych wyzwań, aby móc odpowiadać na złożone potrzeby ludzi.

W rozdziale drugim autor otwiera wiele interesujących ścieżek dyskusji w kontekście tezy, że struktura budowlana wyznacza przestrzeń, którą będziemy zamieszkiwać. W kontekście myśli Franza Brentano o przedstawieniach, relacjach intencjonalnych i relacjach emocjonalnych, zamieszkiwanie staje się procesem, w którym ludzie nie tylko konstatają fakt istnienia struktury, ale także nadają jej znaczenie i wartość przez swoje osądy i emocje. Po pierwsze, sama struktura, jak beton wylany w szalunek, jest zaledwie „przedstawieniem” w terminologii Brentano. To surowy materiał, który na tym etapie nie ma jeszcze przypisanej jasnej funkcji czy wartości. Nie można go więc nazwać „zamieszkiwanym”. Dopiero kiedy dokonujemy osądu nadajemy tej strukturze funkcję i znaczenie. Osąd ten jest relacją intencjonalną, w której materiał nabiera nowej formy i funkcji, tak jak w przykładzie z drzewem, które może stać się albo opalem, albo fotelem. Osądy te są związane z naszymi potrzebami, preferencjami i kontekstem kulturowym. Po drugie, relacja emocjonalna również ma tu znaczenie. W procesie zamieszkiwania nie tylko osądzamy, ale również angażujemy się emocjonalnie w relację z daną przestrzenią lub obiektem. Takie emocjonalne związanie może być wyrażeniem osobistych upodobań, jak wskazuje Brentano, ale może być również bardziej złożone i związane z poczuciem bezpieczeństwa, tożsamości czy przynależności. W tym kontekście osąd i emocje są filtrem, przez który rzeczy stają się dla nas „dobrymi” lub „złymi”. Ten proces jest dynamiczny i złożony. Może zależeć od wielu czynników, w tym od społecznych i kulturowych norm, osobistych doświadczeń, a nawet od momentalnego stanu emocjonalnego. Następnie, zamieszkiwanie nie jest statycznym stanem, ale procesem, który się rozwija w miarę jak człowiek poznaje i rozumie swoje otoczenie. To proces, w którym coraz głębiej rozumiemy i angażujemy się w otoczenie, w którym żyjemy, zwiększając tym samym nasze poczucie przynależności. Brak angażowania i zrozumienia prowadzi do alienacji, braku poczucia miejsca, i w rezultacie do „niezamieszkiwania”. Zamieszkiwanie to złożony proces, w którym struktura budowlana jest tylko jednym z elementów. Właściwe zamieszkiwanie zależy od osądu i emocjonalnego angażowania w relację z przestrzenią, co prowadzi do nadania jej znaczenia i funkcji. Jest to proces, który jest zarówno indywidualny, jak i społeczny, i który angażuje różne aspekty ludzkiego doświadczenia, od poznawczych po emocjonalne.

Il. 101, Il. 102, Peter Zumthor, *Kaplica Świętego Benedykta*, Sumvitg, 1988



W trzecim rozdziale dysertacji autor skupia się na znaczeniu zrozumienia potrzeb użytkownika w kontekście projektowania przestrzeni do zamieszkania. Podkreśla się, że właściwa organizacja i dobór elementów w przestrzeni decyduje o jej funkcjonalności i sensie. Omawiane są różne scenariusze, w których wybór przedmiotów i ich funkcje mogą spełniać różne potrzeby, od relaksu po nocleg czy prace twórcze. Projekt otwarty, jak pokazuje przykład Glass House, oferuje użytkownikom elastyczność w kształtowaniu ich przestrzeni. Kluczową myślą jest, że projektowanie architektoniczne musi być dynamiczne i uwzględniać zmienność potrzeb użytkowników. W ten sposób architektura staje się nie tylko formą estetyczną, ale narzędziem w rękach użytkowników, umożliwiającym im dopasowanie przestrzeni do ich indywidualnych potrzeb i upodobań. Zamieszkiwanie, nie jest więc tylko kwestią miejsca, ale dynamicznym procesem, w którym przedmioty i ich funkcje stabilizują przestrzeń, sprawiając, że staje się ona „domem”.

Czwarty rozdział doktoratu uwypukla dylematy współczesnej architektury, przywołując myśl Karla Friedricha Schinkela. Zwraca się uwagę, że współczesna architektura, zdominowana przez estetyczne podejście, często zaniedbuje funkcjonalność i kontekst społeczny. Podkreślana jest potrzeba elastyczności i otwartości architektonicznych rozwiązań na różnorodne wymagania użytkowników. Dalej, w kontekście zamieszkiwania, twierdzi się, że jego początek znajduje się w potrzebie użytkownika. Zamieszkiwanie jest tu traktowane jako zbiór praktyk, które manifestują się w konkretnej przestrzeni przez wykorzystanie rzeczy, które ją wypełniają. Działanie to jest uwarunkowane czasem i miejscem, a jego cechy są niemożliwe do powtórzenia czy klonowania. Jest to proces, który nie kończy się, lecz ewoluuje i przekształca się w tradycje, które są przekazywane z pokolenia na pokolenie. Tabela, która pojawiła się w rozdziale, służy jako ilustracja dla tego, jak różne przedmioty definiują funkcję danego miejsca – od galerii po pokój. Zamieszkiwanie jest jednym z możliwych sposobów interakcji człowieka z przestrzenią a ta interakcja jest zdominowana przez rzeczy, które umieszcza w danej przestrzeni. Architektura powinna być ukierunkowana na spełnianie funkcji i potrzeb ludzi, a nie tylko na estetykę. Zamieszkiwanie jest dynamicznym i kontekstowo uwarunkowanym procesem, w którym rzeczy i ich funkcje odgrywają kluczową rolę.

W piątym rozdziale autor skupia się na tym, jak różne elementy architektoniczne, w tym ściany, stropy, schody i inne, nie są tylko strukturami konstrukcyjnymi, ale również narzędziami w rękach architekta, które kształtują sposób, w jaki przestrzeń będzie zamieszkiwana i doświadczana. Te elementy mogą mieć zróżnicowane funkcje i znaczenia, są zmienne w czasie i mogą ewoluować w zależności od kontekstu, potrzeb użytkowników i decyzji projektowych. Teza podkreśla, że architektura jest nie tylko konstrukcją fizyczną, ale również socjo-kulturowym i funkcjonalnym narzędziem, które wpływa na charakter i jakość przestrzeni zamieszkiwanej. Elementy takie jak ściany mogą działać jako przegrody, ale również jako powierzchnie ekspresji artystycznej czy komunikacyjnej. Podobnie inne elementy, takie jak stropy czy schody, mogą mieć znaczenia przekraczające ich pierwotne funkcje konstrukcyjne. Decyzje projektowe architekta, takie jak wybór materiałów, kształt i rozmieszczenie elementów, mają głęboki wpływ na to, jak przestrzeń będzie odczuwana i wykorzystywana. To znaczy, że architektura jest dynamiczną przestrzenią, której znaczenie i funkcje mogą być różnorodne i wielowymiarowe.

W rozdziale szóstym autor podejmuje próbę głębokiego zrozumienia ludzkiego „dwelling” w kontekście architektury, odwołując się do filozofii Martina Heideggera. Skupia się na tym, jak przestrzeń, w której ludzie zamieszkują, nie tylko wpływa na ich samopoczucie, ale również kształtuje społeczeństwa przez decyzje, które w tej przestrzeni podejmują. Zgłębiając znaczenie „dwelling”, sugeruje się, że architektura nie jest jedynie kolekcją fizycznych struktur, ale również niewymiernym zbiorem oczekiwań i zrozumienia miejsca. Jest to kluczowe dla rozpoczęcia procesu projektowania, który ma na celu stworzenie przestrzeni sprzyjających ludziom i ich otoczeniu. Rozdział rozwija też myśl o wykorzystaniu nowoczesnych technologii, takich jak wirtualna rzeczywistość, do rewolucjonizowania podejścia do projektowania. Proponowany model „notatki architektonicznej” opisuje jak, z pomocą technologii, możliwe jest zaprojektowanie przestrzeni na etapie wirtualnym, zanim jakiegokolwiek fizyczne struktury zostaną wzniesione. W tym kontekście, klient mógłby „zamieszkiwać” wirtualną przestrzeń, eksplorując i definiując jej znaczenia. W odniesieniu do tezy, rozdział szósty podkreśla, że architektura jest bardziej niż tylko zestawem fizycznych elementów, jest formą wyrażenia ludzkiego „dwelling” i ma głęboki wpływ na strukturę społeczno-kulturową. Ostatecznie, projekt jest wynikiem



świadomych decyzji projektowych, co z kolei wpływa na jakość i charakter przestrzeni zamieszkiwanej. Architekt, dzięki odpowiednim schematom myślowym i technologii, jest w stanie kierować tym procesem w sposób, który sprzyja pożądanym wynikom, zarówno dla jednostki, jak i dla społeczności.

Rozdział siódmy dotyczy metod wspomagających proces projektowy, w szczególności w kontekście architektury. Centralną ideą jest usprawnienie procesu projektowego przez zastosowanie heurystycznych technik decyzyjnych. Te metody mają pomóc w wyjściu poza utarte schematy myślowe, zapewniając jednocześnie systematyczny proces zmierzający do końcowego rozwiązania. Są to narzędzia uzupełniające tradycyjne podejścia projektowe, które często bazują na intuicji i doświadczeniu. W tekście przedstawiono siedem różnych metod, zilustrowanych grafikami i opisem, jako otwarty zbiór narzędzi, który może być dalej rozwijany. Każda z metod skupia się na różnych aspektach projektowania: od stawiania początkowych założeń, przez dyskretyzację problemu, po analizę symboli i znaków. Są one heurystyczne w naturze, co oznacza, że nie dają gwarantowanych rozwiązań, ale mogą znacząco pomóc w generowaniu nowych pomysłów. Rozdział podkreśla również, że projektowanie jest działaniem zorientowanym na zmianę. Nie jest to tylko odtworzenie stanu istniejącego czy też wytworzenie narzędzia. Jest to kompleksowy proces, który łączy zrozumienie stanu istniejącego z wyobrażeniem sobie pożądanego stanu rzeczy, zastosowaniem odpowiednich narzędzi i faktyczną zmianą. Jest to proces dynamiczny i iteracyjny, w którym różne metody i narzędzia mogą być użyte w różnych etapach. W kontekście architektury, gdzie decyzje projektowe mają długotrwałe i często nieodwracalne skutki, takie metody mogą być niezwykle wartościowe. Mogą pomagać w wyłamaniu się z utartych schematów i przyczyniać się do innowacyjności w podejściu do projektowania.

Podsumowując, analizy i argumenty prezentowane w rozdziałach poparły główną myśl, dowodząc wpływu architektury na jakość i charakter życia w przestrzeniach zamieszkiwanych. W dysertacji ukazano, jak decyzje projektowe architekta wpływają na funkcjonalność, estetykę i ostatecznie na doświadczenie użytkowników przestrzeni. Warto również zauważyć, że wpływ architektury jest wielowymiarowy, obejmujący zarówno aspekty fizyczne jak i emocjonalne życia mieszkańców. Nie chodzi tylko o to, jak ludzie poruszają się w przestrzeni, ale także o to, jak się w niej czują, co ma z kolei wpływ na ich dobrobyt i interakcje społeczne. Można stwierdzić, że architektura kształtowana przez architekta wpływa na zamieszkiwanie i charakter przestrzeni zamieszkiwanej.



Bibliografia
i spis ilustracji

9.1. Bibliografia

- [1] Ando T., *Le Corbusier: Houses*, Tokyo 2001.
- [2] Apollinaire G., *Kubiści. Rozważania estetyczne*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1959.
- [3] Archer B., *Systematyczna metoda projektowania przemysłowego*, Instytut Wzornictwa Przemysłowego, Warszawa 1987.
- [4] Arnheim R., *Dynamika formy architektonicznej*, OFFICYNA, USA 1978.
- [5] Arnheim R., *Myślenie wzrokowe*, Gdańsk 2013.
- [6] Asante G., *Effective Design Methodologies*, [w:] *Design Management Review*, t.29, nr 2, s. 10–15.
- [7] Bastons M., Armengou J., *Human Habitat, Space and Place*, [w:] *Journal of Agricultural and Environmental Ethics*, Springer Nature, Barcelona 2016, t.29, nr 4, s. 559–570.
- [8] Becks-Malorny U., *Kandinsky*, Taschen, Köln 1999.
- [9] Bense M., *Świat przez pryzmat znaków*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1980.
- [10] Bergson H., *Pamięć i życie*, Instytut Wydawniczy PAX, Warszawa 1988.
- [11] Bermúdez J.L., *Fenomenologia cielesnej percepcji*, [w:] *Avant. Pismo Awangardy Filozoficzno-Naukowej*, Wyd. avant.edu.pl, Toruń 2011, t.2, s. 25–36.
- [12] Bigaj P., *Monolityczne technologie betonu elewacyjnego w architekturze współczesnych budynków mieszkalnych*, Politechnika Krakowska, Kraków 2013.
- [13] Bonenberg W., *O architekturze, nauczaniu i badaniach architektonicznych*, [w:] *Czasopismo Techniczne. Architektura*, Wyd. Politechniki Krakowskiej, Kraków 2009.
- [14] Brentano F., *O źródle poznania moralnego*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1989.
- [15] Buchowiecki M., *Sieci Neuronowe*, Instytut Technologiczno-Przyrodniczy, Raszyn 2013.
- [16] Buczyńska H., Buczyńska-Garewicz H., *Język przestrzeni u Heideggera*, Centrum Humanistyki Cyfrowej, Kraków 2005.
- [17] Carlgren L., Rauth I., Elmquist M., *Framing Design Thinking: The Concept in Idea and Enactment*, [w:] *Creativity and Innovation Management*, Wiley, 2016, t.25, nr 1, s. 38–57.
- [18] Carson M.T., *Archaeology of Pacific Oceania: inhabiting a sea of islands*, Routledge, 2018.
- [19] Charciarek M., *Związki idei i materii architektonicznej* [w:] *Architektura Betonowa*, Politechnika Krakowska, Kraków 2011.
- [20] Cieplucha W., *7 design methods in architecture*, [w:] *Defining the architectural space: rationalistic or intuitive way to architecture*, Wydaw. PK, Kraków 2018, s. 13–22.
- [21] Cieplucha W., *A region becomes great when it is at the disposal of the human* [w:] *5th International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts*, SGEM, Albena 2018, s. 11–17.
- [22] Cieplucha W., *Architektura notatką z zamieszkiwania*, [w:] *Zagadnienia aktualnie poruszane przez Młodych Naukowców 13*, Creativetime, Kraków 2018, s. 157–159.
- [23] Cieplucha W., *Dwelling in concrete*, [w:] *Defining the architectural space. Transmutations of concrete*, red. A. Mielnik, Wydawnictwo PK, Kraków 2017, s. 7–15.
- [24] Cieplucha W., *The role of digital tools in architectural design*, [w:] *Housing Enviroment*, Kraków 2017, t.19, s. 63–73.
- [25] Cieplucha W., *Zamieszkiwanie w betonie*, [w:] *Pretekst: zeszyty Zakładu Architektury Mieszkaniowej i Kompozycji Architektonicznej*, Kraków 2018, nr 8, s. 54–60.
- [26] Cieplucha W., *Dwelling as a possibility in the architectural space*, [w:] *5th International Multidisciplinary Scientific Conference on Social Sciences and Arts*, STEF92 Technology Ltd., Wiedeń 2018, s. 97–103.
- [27] Clapham D., *Housing Theory, Housing Research and Housing Policy*, [w:] *Housing, Theory and Society*, 2018, t.35, nr 2, s. 163–177.
- [28] Clapham D., *Introduction to the Special Issue – A Theory of Housing: Problems and Potential*, [w:] *Housing, Theory and Society*, 2009, t.26, nr 1, s. 1–9.
- [29] Czarnecki J., *O rodzinie i przestrzeni jej zamieszkiwania*, Wydawnictwo Politechniki Śląskiej, Gliwice 2016.

- [30] Czischke D., *Collaborative housing and housing providers: towards an analytical framework of multi-stakeholder collaboration in housing co-production*, [w:] *International Journal of Housing Policy*, Taylor & Francis, 2018, t.18, nr 1, s. 55–81.
- [31] Dziamski G., *Sztuka po końcu sztuki*, Galeria Miejska „Arsenał”, Poznań 2009.
- [32] Dziamski G., *Spoglądając na sztukę minionego wieku*, [w:] *Estetyka i Krytyka*, Instytut Filozofii - Uniwersytet Jagielloński, Kraków 2002, t.2, nr 2, s. 1–19.
- [33] Eco U., *Pejzaż semiotyczny*, Państwowy Instytut Wydawniczy, Warszawa 1972.
- [34] Ehrenfeuchtowa A., *Ciekawy sześcian*, Państwowe Wydawnictwo Naukowe, Warszawa 1960.
- [35] Engineering E., *O zagadnieniach relatywizmu w globalnej architekturze*, 2015.
- [36] Filozofia S., *Martin Heidegger o źródle dzieła sztuki*, 1992, s. 9–67.
- [37] Foucault M., *W stronę estetyki egzystencji*, 1979.
- [38] Gała-Walczowska M., *Architektura domu jednorodzinne w krajobrazie*, Kraków 2014.
- [39] Gołębiewska M., *Sensotwórcza rola ciała w samopoznaniu według Maurice’a Merleau-Ponty’ego*, IBL PAN, Warszawa 2004.
- [40] Grant J., *The Stone Sky: Dwelling and habitation in other worlds*, [w:] *Technoetic Arts*, 2014, t.12, nr 2, s. 329–336.
- [41] Heidegger M., *Budować, Mieszkać, Myśleć. Eseje wybrane*, Państwowa Galeria Sztuki, Łódź 1996.
- [42] Heidegger M., *W drodze do języka*, Wyd. Fundacja Aletheia, Warszawa 2007.
- [43] Heidegger M., *Znaki drogi*, Wyd. Fundacja Aletheia, Warszawa 1995.
- [44] Hesse H., *Wilk stepowy*, Wydawnictwo Poznańskie, Poznań 1977.
- [45] Hintikka J., *The Intentions of Intentionality and other New Models for Modalities*, D. Reidel Publishing Company, Dordrecht 1975, s. 192–222.
- [46] Imrie R., *Housing quality, disability and domesticity*, [w:] *Housing Studies*, 2004, t.19, nr 5, s. 685–690.
- [47] Jung C., *Archetypy i symbole. Pisma wybrane*, Czytelnik, Warszawa 1976.
- [48] Kandinsky W., *O duchowości w sztuce*, Państwowa Galeria Sztuki w Łodzi, Łódź 1996.
- [49] Kandinsky W., *Über das Geistige in der Kunst. Insbesondere in der Malerei*, Zurych 2009.
- [50] King P., *Thinking on Housing*, [w:] *Housing, Theory and Society*, 2018, t.35, nr 2, s. 228–230.
- [51] King P., *Using theory or making theory: Can there be theories of housing?*, [w:] *Housing, Theory and Society*, 2009, t.26, nr 1, s. 41–52.
- [52] Kozłowski D., *Architektura i przemijanie*, [w:] *Czasopismo Techniczne*, PK, Kraków 2011.
- [53] Kozłowski D., *Zabawy w architekturę w nieodległej przeszłości*, [w:] *Pretekst*, Kraków 2015.
- [54] Kozłowski T., *Architektura a sztuka*, Wydaw. Politechniki Krakowskiej, Kraków 2018.
- [55] Kozłowski T., *Expressionist space in the art: selected issues and reflection*, Wydawnictwo PK, Kraków 2016.
- [56] Kozłowski T., *Expressionist tendencies in contemporary architecture*, Wydawnictwo PK, Kraków 2013.
- [57] Kozłowski T., *Gry fikcji architektur*, [w:] *Czasopismo techniczne*, Wydawnictwo PK, Kraków 2015, s. 103–108.
- [58] Kozłowski T., *The Beginnings of Contemporary Expressionism*, [w:] *Czasopismo techniczne*, Wydawnictwo PK, Kraków 2013.
- [59] Kozłowski T., *Wątki dekompozycyjne we współczesnej przestrzeni architektonicznej*, Wydawnictwo PK, Kraków 2005.
- [60] Kripke S., *Nazywanie a konieczność*, Instytut Wydawniczy PAX, Warszawa 1988.
- [61] Krupiński J., *Metafizyczny punkt* [w:] *Sztuka, czas i wieczność*, Wiadomości ASP, Kraków 2016.
- [62] Krupiński J., *Filozofia kultury designu. W kręgu myśli Andrzeja Pawłowskiego*, Wyd. ASP, Kraków 2014.
- [63] Krupiński J., *Malewicz: Czarne światło*, Wiadomości ASP, Kraków 2014.
- [64] Le Corbusier, *Kiedy katedry były białe*, Fundacja Centrum Architektury, Warszawa 2013.
- [65] Le Corbusier, *Urbanistyka*, Fundacja Centrum Architektury, Warszawa 2015.
- [66] Le Corbusier, *Vers une architecture*, Fundacja Centrum Architektury, Warszawa 2012.

- [67] Loos A., *Architektura*, [w:] *Ornament i zbrodnia. Eseje wybrane*, Fundacja Centrum Architektury, Warszawa 1910, s. 144–155.
- [68] Loos A., *Loos*, Taschen, 2016.
- [69] Malewicz K., *Suprematyzm*, [w:] *Artyści o sztuce. Od van Gogha do Picassa*, Warszawa 1963.
- [70] Maryniarczyk A., *Powszechna Encyklopedia Filozofii*, Polskie Towarzystwo Tomasza z Akwinu, Lublin 2002.
- [71] Maslow A., *Motywacja i osobowość*, Warszawa 1990.
- [72] Mazur M., *Cybernetyka i charakter*, Wydawnictwo AULA, Podkowa Leśna 1976.
- [73] Mazur M., *Jakościowa teoria informacji*, Wyd. Naukowo-Techniczne, Warszawa 1970.
- [74] Merleau-Ponty M., *Fenomenologia percepcji*, 2001.
- [75] Merleau-Ponty M., *Proza Świata, Eseje o Mowie*, Wyd. Czytelnik, 1999, s. 196.
- [76] Bilik G., *Sztuka jako wyraz afirmacji świata za pośrednictwem ciała. Ujęcie Maurice'a Merleau-Ponty'ego*, 2005, nr 32, s. 141–154.
- [77] Mielnik A., *Współczesne tendencje minimalistyczne w architekturze domów jednorodzinnych*, Kraków 2010.
- [78] Miklós P., *A sárkány szeme. Bevezetés a kínai piktúra ikonográfiájába*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1987.
- [79] Misiągiewicz M., *O prezentacji idei architektonicznej*, Politechnika Krakowska, Kraków 2003.
- [80] Morawski S., *Na zakręcie: Od sztuki do po-sztuki*, PWN, 1995.
- [81] Murawska M., *Sztuka, która pozwala zobaczyć niewidzialne. Maurice Merleau-Ponty o malarstwie Cézanne'a i Michel Henry o abstrakcji Kandinskiego*, Przegląd filozoficzno-literacki, 2006, t.2, nr 14, s. 133–154.
- [82] Nawrot G., *O współczesnych formach zamieszkiwania w mieście*, Wydawnictwo Politechniki Śląskiej, Gliwice 2015.
- [83] Nicola U., *Filozofia*, Świat Książki, Warszawa 2006.
- [84] Palagia O., *Architectural Sculpture*, [w:] *A Companion to Greek Art*, 2013, t.1, s. 153–170.
- [85] Pallasmaa J., *Oczy skóry*, Wyd. Instytut Architektury, 2012.
- [86] Parsova V., Sidelska A., *Sustainability of dwellings in the context of their residents' opinion*, [w:] *Engineering for Rural Development*, 2017, t. 16, s. 994–999.
- [87] Pawłowski A., *Inicjacje*, Wydział Form Przemysłowych ASP, Kraków 2001.
- [88] Pawłowski A., *Zagadnienia kształcenia plastycznego dla potrzeb wzornictwa przemysłowego*, Wydział Form Przemysłowych ASP, Kraków.
- [89] Pieper J., *Verteidigungsrede für die Philosophie*, Kösel-Verlag KG, München 1966.
- [90] Pietrasinski Z., *Myślenie twórcze*, Państwowe Zakłady Wyd. Szkolnych, Warszawa 1969.
- [91] Porębski M., *Kubizm*, Wydawnictwa Artystyczne i Filmowe, Warszawa 1980.
- [92] Puszkina B., *Heurystyka*, Książka i Wiedza, Warszawa 1970.
- [93] Ratti C., Claudel M., *Publicly Augmented Design*, [w:] *Architectural Design*, MIT, 2016, t.86, nr 5, s. 42–47.
- [94] Read H., *O pochodzeniu formy w sztuce*, Państwowy Instytut Wydawniczy, 1973.
- [95] Rohan T., *Rendering the Surface: Paul Rudolph's Art and Architecture Building at Yale*, 2000, nr 1, s. 84–107.
- [96] Rossi A., *The Architecture of the City*, The MIT Press, London 1982.
- [97] Ruonavaara H., *Theory of Housing, From Housing, About Housing*, [w:] *Housing, Theory and Society*, 2018, t.35, nr 2, s. 178–192.
- [98] Shidfar S., *The Difference Between Dwelling and Home*, [w:] *IJCSI International Journal of Computer Science Issues*, 2013, t.10, nr 4, s. 239–243.
- [99] Skaza M., *Ściana architektoniczne rozgraniczanie przestrzeni*, 2006.
- [100] Stefan M., *Problemy z postmodernizmem: czy możemy uchwycić istotę ponowoczesności?*, 2000, t.1, nr 1, s. 9–20.
- [101] Stephens M., *Housing Theory: Impoverished, Ethically Speaking*, [w:] *Housing, Theory and Society*, 2018, t.35, nr 2, s. 246–252.
- [102] Stoica L., *The Concept of Unachievement in Peter Zumthor's Work*, 2009, nr 2, s. 129–135.
- [103] Taleb N., *Czarny łabędź*, Random House, New York 2010.

- [104] Tonner P., *Dwelling: Heidegger, Archaeology, Mortality*, Taylor & Francis Group, Oxon 2018.
- [105] van Dooren E.J.G.C., van Merriënboer J., Boshuizen H.P.A., van Dorst M., Asselbergs M.F., *Architectural design education: in varietate unitas*, [w:] *International Journal of Technology and Design Education*, 2017, s. 1–19.
- [106] Ventura S., *Material experimentation in Peter Zumthor's creative process. Research design through material inquiry*, 2014, s. 1–18.
- [107] Ziemiński S., *Problemy dobrej diagnozy*, Wiedza Powszechna, Warszawa 1973.
- [108] Zumthor P., *Buildings and Projects. Volume 1-5*, Scheidegger & Speiss, Zurych 2014.
- [109] Zumthor P., *Myślenie architekturą*, Karakter, Kraków 2010.
- [110] Żórawski J., *O budowie formy architektonicznej*, Wydawnictwo PK, Kraków 2017.

9.2. Spis ilustracji

- Il. 1, Wojciech Ciepłucha, *Przestrzeń do zamieszkania*, 2020
- Il. 2, Wojciech Ciepłucha, *Niezamieszкана struktura architektoniczna*, 2023, źródło: wygenerowane w Midjourney
- Il. 3, Hermann Pitz, *Wedding Therese*, Berlin, 1984, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 4, Peter Zumthor, *Muzeum Kolumba*, Kolonia, 2007, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 5, Peter Zumthor, *Muzeum Kolumba*, Kolonia, 2007, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 6, *Ławka nad brzegiem*, Como, Włochy, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 7, Zurych, Szwajcaria, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 8, Peter Zumthor, *Model Centrum Sztuki*, 2010, źródło: <https://creativestadleiden.blogspot.com> [dostęp: 1.09.2023]
- Il. 9, Vilhelm Wohlert, Jørgen Bo, *Muzeum Sztuki Współczesnej Louisiana*, Humlebaek, 1958, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 10, George Trakas, *Self Passage*, Muzeum Sztuki Współczesnej Louisiana, Humlebaek, 1986, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 11, Berlin, Niemcy, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 12, Wojciech Ciepłucha, *Forma – jeszcze nie budynek*, 2023, Źródło: wygenerowane w Midjourney
- Il. 13, Il. 14, Peter Zumthor, *Serpentine Pavillon*, Londyn, 2011, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects.
- Il. 15, Il. 16, Peter Zumthor, *Wieża dla Term w Vals*, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects.
- Il. 17, Il. 18, Il. 19, Il. 20, Peter Zumthor, *Vardø Memorial*, Norwegia, 2011, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects.
- Il. 21, *Garaż dla motorówki*, Como, Włochy, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 22, Wojciech Ciepłucha, *Jakoś się urządzimy*, 2020
- Il. 23, Wojciech Ciepłucha, *Urządzmy się*, 2020
- Il. 24, Wojciech Ciepłucha, *Człowiek niosący ścianę*, 2020
- Il. 25, Il. 26, Peter Zumthor, *Leis House*, Leis, 2009, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects.
- Il. 27, Wojciech Ciepłucha, *Notatka z zamieszkiwania*, 2023, Źródło: wygenerowane w Midjourney
- Il. 28, Wolf Vostell, *VOAEX*, Malpartida, Hiszpania, 1976, Źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Wolf_Vostell [dostęp: 1.09.2023]
- Il. 29, Berlin, Niemcy, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 30, Le Corbusier, *Willa Savoye*, Francja, 1931, Fot.: Mary Ann Sullivan, Źródło: <https://insideinside.org/project/bathroom-villa-savoye> [dostęp: 1.09.2023]
- Il. 31, Zurych, Szwajcaria, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 32, *Amager Strandpark*, Kopenhaga, Dania, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 33, *Przestrzeń publiczna*, Kopenhaga, Dania, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 34, Mies van der Rohe, *Neue Nationalgalerie*, Berlin, Niemcy, 1968, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 35, *Przestrzeń publiczna*, Kopenhaga, Dania, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 36, *Wystawa mebli*, Muzeum Sztuki, Zurych, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 37, *Ławka przed Teatrem Narodowym w Londynie*, Londyn, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 38, Wojciech Ciepłucha, *Możliwość w przestrzeni*, 2023, Źródło: wygenerowane w Midjourney
- Il. 39, Daniel Libeskind, *Klatka schodowa w Muzeum Żydowskim*, Berlin, 2001, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 40, Frank Ghery, *Walt Disney Muzeum*, Los Angeles, 2003, Źródło: <https://www.dezeen.com/2022/05/27/frank-ghery-walt-disney-concert-hall-deconstructivism> [dostęp: 1.09.2023]
- Il. 41, *Wystawa w Berlin Hamburger Bahnhof*, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 42, Peter Zumthor, *Werkraum Haus*, Wiedeń, 2013, Źródło: <https://hicarquitectura.com/2023/08/peter-zumthor-werkraum-house> [dostęp: 1.09.2023]
- Il. 43, Peter Zumthor, *Termy Vals*, Vals, 1996, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects.
- Il. 44, Il. 45, Il. 46, Peter Zumthor, *LACMA*, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects.
- Il. 47, Il. 48, Peter Zumthor, *Muzeum Kolumba*, Kolonia, 2007, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 49, *Obraz a architektura*, Źródło: <http://www.irasm.ir/print/post-45> [dostęp: 1.09.2023]
- Il. 50, Wojciech Ciepłucha, *Schody lub ściana*, 2023, Źródło: wygenerowane w Midjourney

- Il. 51, Il. 52, *Kaplice*, Biennale architektury, Wenecja, 2018, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 53, Il. 54, Il. 55, Peter Zumthor, *Kaplica braci Klaus*, Niemcy, 2006, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects.
- Il. 56, Peter Zumthor, *Koncepcja domu*, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects.
- Il. 57, *Pawilon Duński*, Biennale architektury, Wenecja, 2021, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 58, Il. 59, Peter Zumthor, *Roman Ruins*, Chur, 1986, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 60, David Chipperfield, *Neues Museum*, Berlin, 2009, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 61, Il. 62, Peter Zumthor, *Swiss Pavilion*, 2000, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects.
- Il. 63, *Pawilon Meksyku*, Biennale architektury, Wenecja, 2021, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 64, Il. 65, Peter Zumthor, *Chivelstone House*, Devon, 2013, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects.
- Il. 66, Peter Zumthor, *Pingus Wienery*, 2001, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects.
- Il. 67, Il. 68, Il. 69, Peter Zumthor, *Termy Vals*, Vals, 1996, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects.
- Il. 70, *Pawilon fiński*, Biennale architektury, Wenecja, 2021, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 71, Il. 72, Wystawa na Biennale architektury, Wenecja, 2021, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 73, Mies van der Rohe, *Pawilon barceloński*, Barcelona, 1929, Źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Pawilon_barcelo%C5%84ski [dostęp: 1.09.2023]
- Il. 74, Peter Zumthor, *Vardø Memorial*, Norwegia, 2011, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects.
- Il. 75, Wojciech Ciepłucha, *Przestrzeń do dyspozycji*, 2023, Źródło: wygenerowane w Midjourney
- Il. 76, Pavlina Lucas, *Lost & Found*, Źródło: <http://www.pavlinalucas.com/lostgarden.html> [dostęp: 1.09.2023]
- Il. 77, Peter Zumthor, *Devon House*, Devon, 2013, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects.
- Il. 78, *Cele mnisze wykute w skale*, Źródło: <https://trek.zone> [dostęp: 1.09.2021]
- Il. 79, Wojciech Ciepłucha, *Nieznane w architekturze*, Źródło: wygenerowane w Midjourney
- Il. 80, Il. 81, Peter Zumthor, *Wystawa pracowni Peter Zumthor Atelier*, Źródło: <https://www.flickr.com> [dostęp: 1.09.2019]
- Il. 82, Il. 83, Peter Zumthor, *Wystawa pracowni Peter Zumthor Atelier*, Źródło: <https://www.flickr.com> [dostęp: 1.09.2019]
- Il. 84, *Wystawa mebli*, Muzeum Sztuki, Zurych, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 85, *Ławka przed Teatrem Narodowym*, Londyn, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 86, Daniel Libeskind, *Klatka schodowa w Muzeum Żydowskim*, Berlin, 2001, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 87, Frank Gehry, *Walt Disney Muzeum*, Los Angeles, 2003, Źródło: <https://www.dezeen.com/2022/05/27/frank-gehry-walt-disney-concert-hall-deconstructivism> [dostęp: 1.09.2023]
- Il. 88, Peter Zumthor, *Termy Vals*, Vals, 1996, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects.
- Il. 89, *Wystawa w Berlin Hamburger Bahnhof*, Berlin, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 90, Peter Zumthor, *Roman Ruins*, Chur, 1986, Źródło: <https://www.archdaily.com> [dostęp: 1.09.2023]
- Il. 91, *Wystawa strojów*, Muzeum Sztuki, Zurych, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 92, Il. 93, George Trakas, *Self Passage*, Muzeum Sztuki Współczesnej Louisiana, Humlebaek, 1986, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 94, Peter Zumthor, *Muzeum Kolumba*, Kolonia, 2007, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 95, *Wystawa mebli*, Muzeum Sztuki, Zurych, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 96, David Chipperfield, *Neues Museum*, Berlin, 2009, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 97, Le Corbusier, *Pavilion*, Zurych, 1967, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 98, Wojciech Ciepłucha, *Krąg decyzyjny*, 2023, Źródło: wygenerowane w Midjourney
- Il. 99, Il. 100, Peter Zumthor, *Norwegian tourist trail*, 2016, Źródło: Peter Zumthor. Buildings and Projects.
- Il. 101, Il. 102, Peter Zumthor, *Kaplica Świętego Benedykta*, Sumvitg, 1988
- Il. 103, *Przesieka*, Fot.: Wojciech Ciepłucha
- Il. 104, Wojciech Ciepłucha, *Miejsce w jaskini*, 2023, Źródło: wygenerowane w Midjourney

Tab. 1. Spotkanie się dwóch ścian i rzecz, która do nich przynależy.

