



POLITECHNIKA ŚLĄSKA  
WYDZIAŁ ARCHITEKTURY - ARCHITEKTURA WNĘTRZ

dr inż. arch. Krzysztof Zalewski  
adiunkt

# AU TO REFE RAT



Krzysztof Zalewski

Stopień naukowy: dr inż. arch.

Zatrudnienie: Politechnika Śląska w Gliwicach, Wydział Architektury, Katedra Teorii, Projektowania i Historii Architektury

Stanowisko: adiunkt

Osiągnięcie wynikające z art. 16 ust. 2 ustawy z dnia 14 marca 2003 r. o stopniach naukowych i tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki:

**Abstrakcja i narracja - medium tworzenia wartości kulturowo-technicznej i aury w architekturze**

Realizacje projektowe wchodzące w skład dzieła:

/ Kompleks biurowy AQUARIUM w Gliwicach

/ GE Customer Experience Center w Bielsku-Białej

## INFORMACJA O PRZEBIEGU PRACY

11.06.1997 r. - obrona Pracy Dyplomowej Magisterskiej na Wydziale Architektury Politechniki Śląskiej w Gliwicach, uzyskanie tytułu magistra inżyniera architekta; tytuł pracy: „Re-union” Boa Centrum - projekt obiektu wieloużytkowego przy ul. Kościuszki w Katowicach, promotor: prof. dr hab. inż. arch. Adam Lisik  
ocena: bardzo dobry z wyróżnieniem

15.02.1998 r. - rozpoczęcie pracy na stanowisku asystenta w Katedrze Architektury i Metodyki Projektowania na Wydziale Architektury Politechniki Śląskiej w Gliwicach z równoczesnym skierowaniem na Studium Doktoranckie i oddelegowaniem na bezpłatny urlop naukowy

05.06.2002 r. - wszczęcie przewodu doktorskiego na temat: „Granice przestrzeni. Główne kierunki badawcze i metody kształtowania współczesnej przestrzeni architektonicznej, na wybranych przykładach”; powołanie promotora prof. dr hab. inż. arch. Adama Lisika uchwałą Rady Wydziału Architektury Politechniki Śląskiej w Gliwicach

17.12.2004 r. - uzyskanie stopnia naukowego doktora nauk technicznych w zakresie architektury i urbanistyki nadanego uchwałą Rady Wydziału Architektury Politechniki Śląskiej w Gliwicach, tytuł pracy: „Wspomaganie komputerowe w tworzeniu przestrzeni architektonicznej. Analiza wpływu zastosowania technologii informacyjnej na kształtowanie i użytkowanie obiektu architektonicznego”

promotor: prof. dr hab. inż. arch. Adam Lisik

recenzenci w przewodzie doktorskim:

prof. dr hab. inż. arch. Wojciech Bonnenberg, Politechnika Poznańska, Wydział Architektury

prof. dr hab. inż. arch. Elżbieta Niezabitowska, Politechnika Śląska, Wydział Architektury

01.10.2005 r. - mianowanie na stanowisko adiunkta na czas nieokreślony, zatrudnienie w Katedrze Projektowania i Nowych Technologii w Architekturze na Wydziale Architektury Politechniki Śląskiej w Gliwicach, obecnie w Katedrze Teorii, Projektowania i Historii Architektury

## PRAKTYKA PROJEKTOWA

1997 - 2004 r. - zatrudnienie w Biurze Projektowo-Doradczym „Arkus” Marek Gachowski - stanowisko: asystent projektanta, od 2001 - projektant

2005 r. - nadal - prowadzenie autorskiej pracowni projektowej nxD architektki, obecnie Zalewski Architecture Group



# AUTOREFERAT

Nie mam „patentu na architekturę”. W czasie 20-letniej pracy jako architekt: twórca, dydaktyk, naukowiec przekonałem się wielokrotnie, że postawa twórcza zmienia się pod wpływem nabywanej wiedzy i doświadczeń. Światopogląd, w tym metody twórcze, są ich rezultatem.

Uważam, że jest to naturalna, zdrowa oraz trwała cecha rozwoju - a także obowiązek twórcy i jego społeczna odpowiedzialność. Staram się dać temu wyraz w autoreferacie. Architektura to czasownik, a nie rzeczownik.

## POCZĄTEK

Od kiedy pamiętam, interesowałem się sztuką i architekturą. Inspiracją była pasja mojego ojca - do malarstwa i klasycznej muzyki. Częste wizyty w galeriach, muzeach i zabytkowych obiektach, obowiązkowy program każdej wycieczki i wyjazdu, rozwinęły we mnie wrażliwość na piękno dzieł sztuki i architektury. Był to początkowo odbiór na poziomie emocji - atmosfery, dzieł i wzniosłości, mistyki przestrzeni. To zainspirowało mnie do rozwijania umiejętności rysunkowych i malarskich, a także do zainteresowania fotografią oraz zasadami perspektywy matematycznej. Te pasje z różnym natężeniem przejawiały się w różnych okresach mojej młodości. Zawsze jednak, we wszystkich aspektach fascynowała mnie „nowoczesność” - „awangardowa” sztuka i architektura - początkowo bez zrozumienia jej podłoża i zaplecza intelektualnego. Jak każdy młody człowiek interesowałem się także muzyką - rockiem progresywnym i muzyką elektroniczną, następnie zaś jazzem. Długie, rozbudowane kompozycje oddziaływały na wyobraźnię podobnie jak sztuka - ewokowały odczucie hierarchii, logiki, a także przestrzeni.

Były to odczucia na poziomie wrażliwości emocjonalnej - plastycznej, poczucia formy, kompozycji. Refleksja na poziomie poznawczym - odkrycie intelektualnego podłoża wszelkich działań w sztuce i poczucie zrozumienia, a także spójności i zbieżności wielu dziedzin twórczości artystycznej, pozornie niezwykle od siebie odległych - przyszła później.

Sądzę, że to jedno z moich najważniejszych „odkryć”, które kształtują mój twórczy światopogląd do dziś.

## EPIZODY I WĄTKI

Jestem wychowankiem Wydziału Architektury Politechniki Śląskiej. Studia dały mi podstawy warsztatowe do uprawiania zawodu, lecz przede wszystkim impuls do świadomego poszukiwania postawy twórczej - poprzez pogłębienie wiedzy o kreacji idei architektonicznej i jej źródłach - a później także o narzędziach, jakie tej kreacji towarzyszą. Źródłem tej wiedzy były atmosfera i tradycja Wydziału Architektury Politechniki Śląskiej, tworzone przez dwa wątki studiów - doskonałe wykłady z zakresu teorii architektury, autorstwa prof. Andrzeja Niezabitowskiego oraz zajęcia projektowe pod kierunkiem przedstawicieli i spadkobierców tzw. Śląskiej Szkoły Architektury - w szczególności zaś Henryka Zubla - pod skrzydłami którego miałem okazję dwukrotnie opracowywać projekt semestralny.

Te dwa epizody były na tyle znaczące i „otwierające głowę”, że z miejsca wpłynęły na jakościową zmianę moich projektów, i tak uwznioślające duchowo, że doprowadziły mnie w okolicach II - III roku studiów do przedwczesnego oczywiście przekonania: „już wiem, o co chodzi w architekturze!”. Wiedza i przekonanie, że postawa architektoniczna ewoluuje całe życie była udziałem kolejnych doświadczeń i studiów.

Zainspirowały mnie one także do dalszego intensywnego studiowania teoretycznych podstaw twórczości architektonicznej i w przyszłości rozwinęły się w zainteresowania badawcze. Jednocześnie zajęcia projektowe kładły duży nacisk na praktyczne testowanie teorii, pozytywnie wpływając na rozumienie architektury jako procesu ciągłej fluktuacji intencji, idei i jej materializacji w postaci projektu. Podejście to ukształtowało we mnie przeświadczenie o nierozzerwalności teorii, konceptu i realizacji, a w konsekwencji wykształciło imperatyw działań projektowych, w których teoria i praktyka są zawsze obecne, przenikając się i wzmacniając wzajemnie, dając autorowi bazę oraz poczucie przekonania o obraniu właściwej ścieżki twórczej.

Moja postawa twórcza w okresie studiów i przez pierwsze lata po nich oscylowała wokół idei Bauhausu i tradycji modernistycznej. Jest to zrozumiałe, w szczególności w kontekście działań Śląskiej Szkoły Architektury, w której to tradycja ta jest mocno zakorzeniona i żywa do dnia dzisiejszego. Ścieżka twórcza nacechowana była podejściem analitycznym. Proces koncyptowania odbywał się w oparciu o szereg analiz w różnych skalach i ich późniejszą interpolację i optymalizację oraz płynące z nich wnioski; unifikację rozwiązań konstrukcyjno-przestrzennych i ich różnicowanie poprzez tworzenie typologii funkcjonalnych oraz estetycznych poszczególnych układów i ich komponentów - planów, elewacji, etc. Całkowicie odrzucałem (tak przynajmniej uważałem) wszelkie „formalizmy” zgodnie z doktryną Otto Wagnera „Ornament to zbrodnia!”. Do dziś pamiętam także „przykazanie” Henryka Zubla „Racjonalnie! Bez estetyzowania!”. Rządził kąk prosty, pasmowe okna, modularna siatka słupów. Jednocześnie to, co było trzonem postawy twórczej, czyli podążanie za procesami cywilizacyjnymi i racjonalnym podejściem, doprowadziło w mojej świadomości do stopniowego odkrywania nowych pretekstów i powinowactw, dzięki którym moja świadomość ewoluowała w nowych kierunkach.

W tym okresie było już dla mnie oczywiste, że architektura operuje nowym zastawem form, struktur i materiałów, w wielu wypadkach całkowicie odbiegających od doktryny modernistycznej. Początkowo odrzucałem to podejście, uważając je za „formalistyczne” i manierystyczne i pozostające w konflikcie z moim, świeżym przecież, profilem twórczym. Nie rozumiałem zachodzących zjawisk, jednak czułem intuicyjnie, że zmiana nie jest przypadkowa, a ewolucja postawy twórczej konieczna.

Nawiasem mówiąc, przedsmak tej zmiany dał profesor Niezabitowski, referując twórczość modernistów, którzy optowali za humanistyczną wizją architektury, w tym Hugo Häringa, reprezentującego niedoceniony kierunek architektury organicznej, w opozycji do radykalnej, technokratycznej w wizji Corbusierowskiej. Zdałem sobie wtedy sprawę, że podobnie jak w życiu, również w architekturze nie istnieje strona jednoznacznie czarna i biała. Być może, gdyby twórczość poszła tropem humanistycznym - architektura wyglądałaby zupełnie inaczej.

Próby zmierzenia się z zagadnieniami zarówno teoretycznymi, twórczymi realizowałem więc w toku studiów, a także w sposób praktyczny - poprzez uczestnictwo w warsztatach projektowych European Heritage Campuses - w Jędrzejowie, Csongrad (Węgry) w 1995 roku i Antwerpii w 1996 roku, co dało mi możliwość kontaktu i współpracy z międzynarodowym, interdyscyplinarnym teamem wykładowców, młodych twórców i studentów. Rozwijającym doświadczeniem była realizacja zróżnicowanego spektrum tematów, uwrażliwiających na różne zagadnienia społeczno-kulturowe. W Jędrzejowie były to prace archeologiczne i konserwatorskie na terenie opactwa Cystersów; w Csongrad prace archeologiczne przy odkrywkach i zachowaniu pozostałości romańskiego klasztoru wraz z opracowaniem projektu „Visitors Center”; Antwerpia - to koncepcja kompleksowych działań na pograniczu architektury / urbanistyki / designu i działań prospołecznych - rewitalizacji i aktywizacji turystycznej wieloetnicznej dzielnicy Borgerhout.

Od 1996 roku podejmowałem także praktyki w biurach projektowych.

Efekty tej pracy były odbierane pozytywnie, co utwierdziło mnie w słuszności obranej ścieżki twórczej. Dyplom pod kierunkiem prof. Adama Lisika obroniłem w 1997 roku i ukończyłem studia z wynikiem bardzo dobrym z wyróżnieniem. Za całokształt wyników i działalności w okresie studiów uzyskałem także, decyzją Rektora Politechniki Śląskiej, nagrodę i medal „Omnium Studiosorum Optimo – Najlepszemu spośród absolwentów”, nr albumu 06.

Czując bliską więź z uczelnią, było dla mnie oczywiste, że powinienem kontynuować dalszą edukację podczas pracy dydaktyczno-naukowej na rodzimym Wydziale, co dzięki przychylności promotora i Władz Wydziału okazało się możliwe. Z wcześniejszych doświadczeń z okresu studiów wyniosłem też pewność, że praca naukowa oraz dydaktyczna musi postępować, wzajemnie przenikać i uzupełniać się z praktyką zawodową, twórczą.

## ARCHITEKTURA ROZBIEŻNA

W 1997 roku rozpocząłem pracę dydaktyczno-naukową na Wydziale Architektury Politechniki Śląskiej, równoległe podejmując pracę w biurze projektów „Arkus” w Gliwicach, prowadzonym przez dra inż. arch. Marka Gachowskiego. Dzięki temu miałem okazję testować i rozwijać swoje przekonania oraz warsztat zarówno w praktyce projektowej, jak i w warunkach dydaktyki. Przenikanie się obu dziedzin pozwoliło mi na szerszą refleksję nad przydatnością i znaczeniem posiadania spójnej wizji i ukierunkowanego myślenia w projektowaniu. W pracy dydaktycznej mogłem rozwijać, wraz ze studentami, bardziej utopijne wizje architektury i konfrontować je z praktyką w biurze, a także następnie uogólniać te doświadczenia i wnioski w działalności naukowej.

W rzeczywistości biura projektowego zetknąłem się także z przeciwnym podejściem do przestrzeni i kształtowania architektury, opartym na postmodernistycznej, formalistycznej wizji architektury, skupieniu na „scenografii architektonicznej” - detalu, cytowaniu elementów historycznych. Choć czasochłonne i przynoszące ograniczone efekty operacyjne - dyskusje, wynikające z rozbieżnych poglądów na architekturę, z perspektywy czasu oceniam pozytywnie - jako element umacniania się mojej postawy twórczej, w szczególności, że była ona wspierana pierwszymi sukcesami konkursowymi. (Wyróżnienie II stopnia w konkursie SARP

na rozbudowę Politechniki Rzeszowskiej, Wyróżnienie w konkursie SARP na projekt urbanistyczno- architektoniczny zespołu mieszkaniowo-usługowego przy ul. Krasieńskiego w Katowicach).

Umocniło to także moje przekonanie o wzajemnym zwrotnym sprzężeniu i wzmacnianiu poszczególnych dziedzin kształtowania sylwetki architekta - poprzez konfrontację teorii, praktyki i dydaktyki - niezwyklej przydatności teorii w praktyce, rozwoju teorii poprzez praktykę w myśl zasady „research by design”, a także w hansenowskim „pragmatyzmie utopii” dydaktyki, które pomimo czasem nierealizowalnych i nieoczekiwanych efektów powodują rozszerzenie horyzontów i rozwój warsztatu projektowego.

Praca dydaktyczna stanowi ważny aspekt mojej pracy zawodowej i jest w mojej ocenie naturalnym dopełnieniem praktyki projektowej. W myśl zasady „ten, kto uczy, sam uczy się najwięcej” pracę dydaktyczną oceniam jako istotne wsparcie płaszczyzny praktycznej, a także naukowej.

Praca ze studentami inspirowuje do pogłębiania i syntezy wiedzy, przekazywania jej w sposób komunikatywny, zrozumiały i inspirujący. Jest także doskonałym treningiem kreatywności, wariantowania pomysłów i indywidualnego podejścia do zagadnienia projektowego z uwzględnieniem osobowości i przekonań studenta. W pracy dydaktycznej nie ograniczam się wyłącznie do rozwiązywania zadanego problemu projektowego, lecz staram się, by studenci posiadli kompetencje społeczne i wiedzę o zagadnieniach społeczno-kulturowych, co skutkuje większym zaangażowaniem i lepszymi efektami dydaktycznymi, a także uświadamia rolę architekta w społeczeństwie i znaczenie architektury w kulturze.

Podobna idea przyświeca mojej pracy twórczej oraz popularyzatorskiej. Stąd też staram się, by zarówno prace dydaktyczne, jak i projektowo-twórcze były osadzone w ramach istniejącej wiedzy teoretycznej, lecz także by ich efektem praktycznym towarzyszył wynik w postaci refleksji teoretycznej.

Początek mojej pracy zawodowej zbiegł się z końcem dekady. Był koniec lat 90. XX wieku. Pod wpływem lektury autorów postmodernistycznych (Virilio, Deleuze, Koolhaas) stopniowo zacząłem zdawać sobie sprawę, że świat nie skończył się na modernizmie, a akcenty kulturowe przesunęły się już w innych kierunkach. Zatem co innego zaczęło oddziaływać na wyobraźnię twórców. Były to filozofia i nauki przyrodnicze, które w dużym stopniu wpływały na wyobraźnię awangardy architektonicznej tego okresu.

Pod wpływem studiowania zagadnień teoretycznych, zacząłem także widzieć zbieżność różnych dziedzin sztuki i nauki, w szczególności zaś dążność do wspierania intuicyjnych metod ujęć problematyki architektonicznej podejściem racjonalnym, np.: systemowym, opartym o podejście strukturalne oraz ciągłość ewolucyjną kolejnych etapów rozwojowych idei i realizacji architektonicznych. Zdałem sobie sprawę, że kolejne idee nie odrzucają poprzednich, lecz w naturalny sposób, stymulowane procesami cywilizacyjnymi je przekształcają - w dostosowaniu do ducha czasów.

## AKCJA ARCHITEKTURA

Zainteresowały mnie szczególnie związki kulturowe związane ze światem społeczeństwa informacyjnego, zmieniające podejście do przestrzeni architektonicznej w sensie konceptualnym, skutkującym nową wizją architektury. „Mikroprocesory wyraźnie ewokują wizerunki różniące się od tych wywołanych przez objekty mechaniczne. Wizerunki te nie są tyle formami, ile przestrzenią, w której płyną niewidzialne rzeczy. Można opisać tę przestrzeń jako przezroczyste pole, w którym pojawiają się urozmaicone formy zjawisk jako rezultat tych przepływów. Ważne są tutaj nie tyle formy wyrażone, co obraz przestrzeni, który czyni możliwym wyrażanie tych form.”<sup>1</sup>. Efektem jest intelektualna dezintegracja tradycyjnej struktury architektonicznej opartej na trwałości i zastąpienie jej pojęciami związanymi ze zmiennością, efemerycznością i dynamiką. Skutkiem tak postawionych tez jest koncepcja „architektury wydarzenia” (event architecture), której głównymi profetami byli Koolhaas, Tschumi, Eisenmann. W tej wizji, czynniki konstytuujące strukturę i formę, schodzą na plan dalszy. Celem awangardowej architektury staje się aktywne, dynamiczne włączenie w proces wydarzenia, w akcję. Architektura ta wymyka się podmiotowości, nie jest ważne, co w niej stworzymy (forma, funkcja, struktura), ale na ile wytworzymy warunki do rozgrywania się akcji, dla wydarzenia. Takie postrzeganie architektury bliskie jest wielu współczesnym architektom. „Interesują mnie problemy profili, powtórzeń, ruchu, percepcji relacji między obiektami. To, co nazwałbym płynną architekturą. Ma ona konsystencję galarety” mówi Peter Eisenman. Podobny sposób widzenia formuluje Bernard Tschumi w postulacie: „nie ma architektury bez akcji, bez programu, bez zdarzenia. (...) Jeśli nie pojmie się architektury w ten złożony sposób, dynamicznie, a nigdy więcej statycznie, nie będzie więcej nigdy architektury.”

Zrozumienie obrazu świata postmodernistycznego w zdecydowanym stopniu wpłynęło na mój światopogląd jako twórcy, dydaktyka i naukowca. Sądzę, że w dużym stopniu pozostaje aktualna i nadal kształtuje moje podejście do każdej z tych dziedzin mojej działalności poprzez ukształtowanie we mnie świadomości zależności architektury od stanu społeczeństwa, konieczność stałej obserwacji tych zjawisk, a także unikanie wszelkiego rodzaju doktryn.

Co ważniejsze rdzeń myśli architektonicznej - logika i racjonalizm - nie był podważony przez nową wiedzę w żadnym stopniu. Zmieniły się natomiast okoliczności i związane z tym pojmowanie wartości - rdzeń uległ więc aktualizacji - do czego jeszcze kilkakrotnie wrócę w treści niniejszego autoreferatu.

Weryfikacja idei architektonicznych i koncepcji kreacji przestrzeni architektonicznej wymaga wprowadzenia nowych narzędzi konceptualnych, które umożliwiałyby przełożenie założeń teoretycznych na działania operacyjne - projektowe. Analiza przykładów twórczości i publikowane wypowiedzi awangardy architektonicznej lat 90. pozwalają wnioskować, że został stworzony duży zasób narzędzi konceptualnych i adekwatna metodologia ich użycia. Wyraźny nacisk położony jest nie na formę czy strukturę, ale na proces projektowy oraz relacje i współzależności przestrzenne w obiekcie, odrzucenie formalnego porządku, hierarchii, dekonstrukcja formalnej identyfikacji obiektu. W szczególności przydatne są metody i związane z nimi narzędzia kształtowania przestrzeni: warstwowania, fragmentacji, diagramowania, związane z wykorzenieniem tradycyjnych wartości w projektowaniu. Charakterystycznymi elementami kreacji „architektury zdarzeń” są: puste przestrzenie (voids), których szczególnym przypadkiem

<sup>1</sup>Toyo Ito [w:] Jodidio, P.(1998): Nowe Formy. Architektura lat dziewięćdziesiątych XX wieku, Taschen / Muza S.A., Warszawa

## CYBERCIĄGŁOŚĆ

jest przestrzeń w-pomiędzy (in-between) oraz przestrzeń odpadowa, ciągła przestrzeń komunikacyjna oraz pozostawione niedopowiedzenia, niedopasowania, niedokończenia, jako miejsca katalizujące wydarzenia programowo-przestrzenne. Uwagę zwracają zjawiska, które świadczą o dążeniu do dalszych przekształceń - rozmywaniu (płynność; fałdowanie), a nawet dematerializacji przestrzeni architektonicznej (pustka, wirtualizacja).

Kontynuacja tych zainteresowań doprowadziła do skryształowania tematyki pracy doktorskiej pt: „Wspomaganie komputerowe w tworzeniu przestrzeni architektonicznej. Analiza wpływu zastosowania technologii informacyjnej na kształtowanie i użytkowanie obiektu architektonicznego”, prowadzonej pod kierunkiem profesora Adama Lisika. Praca była próbą stworzenia analizy opisowej cech przestrzennych i użytkowych obiektów architektonicznych, w budowie których istotnym czynnikiem jest zastosowanie interaktywnych mediów elektronicznych. Do zasadniczych zagadnień poruszanych w pracy należały dwa wątki: 1) problematyka architektury w tzw. cyberprzestrzeni oraz 2) kształtowanie (poprzez wspomaganie i/lub dopełnianie) fizycznej przestrzeni architektonicznej za pomocą interaktywnych mediów elektronicznych.

Podjęcie tematyki wypływało wprost z zainteresowań architekturą „wydarzania”, która adaptuje do swych celów kolejne zdobycze cywilizacyjne - szeroko pojęte media elektroniczne - będąc jednocześnie przez nie przekształcaną. Efektem tego wpływu jest tworzenie nowej koncepcji przestrzeni obejmującej dwa środowiska: fizyczne i cyfrowe, bądź wręcz dwóch równoległych przestrzeni - fizycznej i cyfrowej. W tym kontekście użycie mediów cyfrowych może być uważane za nowy materiał, który poprzez wprowadzenie go do przestrzeni fizycznej, ze względu na swój charakter (niematerialność) i estetykę, efekt formalny (projekcje, emisje, etc.) - zmienia ją. Nie do pominięcia jest także włączenie użytkownika w kształtowanie obiektu w wyniku interakcji z mediami, a także generowanie akcji użytkowników pod wpływem oddziaływania mediów. „W tradycyjnym pojmowaniu projektowania i architektury materiał uważany jest za bazę dla formy i wiodący parametr jej tworzenia. Technologia Informacyjna (IT) w połączeniu z fizycznym materiałem może być uważana za nowy materiał (...). Projektowanie nie prowadzi już do tworzenia fizycznie skończonych, statycznych dzieł sztuki, ale dynamicznych artefaktów i przestrzennych konstrukcji, których kształtowanie odbywa się poprzez użytkowanie.(...)”<sup>2</sup>.

Drugim tematem rozważań pracy były zagadnienia tworzenia architektury w środowisku cyfrowym - niefizycznym, projektowania wirtualnych struktur przestrzennych dzięki wiedzy z zakresu przestrzeni i projektowania architektonicznego oraz ich dostępność i użytkowanie przez Internet. Nurt ten znany jest jako „architektura wirtualna”, „architektura cyberprzestrzeni”, „cyberarchitektura”, „płynna architektura” (liquid architecture)<sup>3</sup>, „trans architektura” (transarchitecture)<sup>4</sup>, etc.

<sup>2</sup> Grønbaek, K., Krogh, P. (2001): Roomware and Intelligent Buildings - buildings and objects become computer interfaces. [w:] Konferencja om Arkitekturforskning og IT 2001, Aarhus

<sup>3</sup> Novak, M. (1991): Liquid Architectures in Cyberspace [w:] Benedikt, M. (red.) (1991): Cyberspace. First Steps, The MIT Press, Cambridge, MA, s.225-254

<sup>4</sup> Ibid.

Czynnikiem łączącym dwa przedstawione zakresy tematyczne jest użycie mediów elektronicznych, co powoduje możliwość wzajemnego przenikania się światów - fizycznego i cyfrowego. Obserwuje się w związku z tym zbieżność podejścia socjologicznego, technologicznego, architektonicznego, itd., które tworzą koncepcję przestrzeni niefizycznej, związanej z oddziaływaniem nowych mediów elektronicznych<sup>5</sup>. Koncepcja ta znana jest pod pojęciami przestrzeni cyfrowej, cyberprzestrzeni, przestrzeni wirtualnej.

Także tradycyjna (fizyczna) przestrzeń poddaje się wpływowi mediów. Dzięki ich zastosowaniu przestrzeń staje się (dosłownie) aktywnym partnerem użytkownika, zmienia się jej percepcja, aspekty formalne, status użytkownika. Przestrzeń architektoniczna powinna być w tym kontekście rozumiana jako spójne środowisko tworzone przez dopełnienie cech fizycznych przestrzeni właściwościami mediów - następuje zatarcie granicy pomiędzy środowiskiem fizycznym i cyfrowym. „Sztuczne rozdzielanie przestrzeni wirtualnej od fizycznej przestrzeni stopniowo zanika. (...) domena architektury rozszerza się, obejmując inteligentną lokalną, odległą i wirtualną przestrzeń jako nowe continuum.”<sup>6</sup>.

Praca została obroniona w 2004 roku i była w tym okresie w Polsce nowym spojrzeniem na zagadnienia związane z zakresem pojęciowym związanym z architekturą, co spowodowało jej cytowanie w innych pracach o zbliżonej tematyce (w tym artykułach i pracach doktorskich). Zainteresowanie powyższymi zagadnieniami było następnie inspiracją do projektów teoretycznych (Triennale Architektury) szeregu własnych artykułów naukowych o różnym profilu (w tym publikowanych w Web of Science) oraz popularyzatorskich. Zagadnieniami tymi udało mi się zainspirować także studentów w trakcie wykładów oraz zajęć projektowych. Dzięki temu trójka z nich aplikowała oraz odbyła praktykę w wiodącym w tej dziedzinie holenderskim biurze ONL prowadzonym przez profesora TU Delft - Kasa Oosterhuisa. W wyniku tych kontaktów udało się w marcu 2005 roku (z pomocą WA PŚ i SARP o/Katowice) zaprosić prof. Oosterhuisa do Polski na dwa wykłady pod tytułami: „From point cloud to real time behaviour” oraz „From point cloud to mass customization”, które okazały się być, w warunkach polskich, całkowicie nowym spojrzeniem na proces projektowy i realizacyjny - gromadząc rzesze widzów - zarówno studentów, jak i profesjonalnych architektów.

## ABSTRAKCJA

Pozwoliłem sobie tu na poszerzone przedstawienie zagadnień poruszanych w pracy doktorskiej, gdyż uważam, są one istotnym etapem kształtowania mojej ścieżki zawodowej. Z pewnością doprowadziły one do ukształtowania kolejnego poziomu ewolucji twórczej i zweryfikowania oraz ugruntowania poglądu na architekturę. Procesowi temu towarzyszyło wzbogacenie o nową wiedzę i koncepcje w zakresie idei komponowania i estetyki przestrzeni, czego rezultatem jest krystalizacja narzędzia twórczego, które określam mianem „abstrakcji”.

<sup>5</sup> Grønbaek, K., Krogh, P. (2001): Roomware and Intelligent Buildings - buildings and objects become computer interfaces. [w:] Konferencja om Arkitekturforskning og IT 2001, Aarhus: „(...) percepcja przestrzeni zostaje podważona gdy połączone zostają przestrzeń fizyczna i wymiary metafizyczne tworzone przez np: przestrzeń medialne (media spaces). W takim środowisku przestrzeń nie może być dłużej rozumiana poprzez pojęcia rozgraniczeń fizycznych, ale jedynie jako środowisko definiowane poprzez społeczne i kulturowe relacje pomiędzy użytkownikami i aktualnymi wydarzeniami!”

<sup>6</sup> ibid.





BALKON - WALK ON





Wykorzystuję je w bieżącej działalności projektowej i dydaktycznej, a także naukowej - w tym w przedstawianym do oceny osiągnięciu twórczym. Projekty przedstawione w tomie dotyczącym prezentacji dorobku twórczego oraz dydaktycznego pokazują zastosowanie tej metody w praktyce.

Właściwością metody opartej o wspomniane narzędzie jest proces intelektualny, w którym wychodząc od zróżnicowanych wątków i elementów bezpośrednich (fizycznych) oraz pośrednich (kulturowych), zmierzam do ich interpretacji, uzyskania wniosków, a następnie ich interpolacji na płaszczyźnie ideowej (kreowania przewodniej myśli) i operacyjnej (czego efektem jest określona estetyka). Same cechy procesu są generalnie zbieżne z ogólnie przyjętą metodyką projektowania, lecz wyróżnikiem i rdzeniem jest tu inspiracja koncepcją „wydarzenia” i wpływem, jaki media elektroniczne mają na nasze życie (w szczególności ich cechami, takimi jak iluzoryczność, efemeryczność czy wszechobecność).

Konsekwencją zastosowania metody jest myślenie o przestrzeni wnętrza i zewnątrz jako przestrzeni ciągłej, spójnej - konceptualnie „płynnej”. Rezultatem jest kreacja otoczenia, budynków i ich wnętrz bez wyraźnych rozgraniczeń funkcjonalnych, spójnych estetycznie, najczęściej jednolitych, jednorodnych, ale również niedookreślonych, nie-do końca -zdefiniowanych, tworzących rodzaj nieoczywistej „aury” otaczającej użytkownika.

W przestrzeni tej zaciera się granica między poszczególnymi elementami, na rzecz całościowej jej wizji i takiegoż odbioru. Znika dominacja cech i uwarunkowań fizycznych poszczególnych elementów, dla percepcyjnej ciągłości przestrzeni jako całości, która może być wzbogacona ewentualnie o czynniki нефizyczne wzmacniające to wrażenie (np. elementy iluzji optycznej czy multimedia).

## ZAWÓD: ARCHITEKT

Krystalizacja postawy twórczej doprowadziła również do podjęcia decyzji o założeniu własnej działalności projektowej - by móc drogą twórczą, w oparciu o zdobyte przekonania i doświadczenia realizować i rozwijać. W 2005 roku założyłem własną pracownię autorską nxD architektki, przekształconą następnie w Zalewski Architecture Group.

W praktyce pracowni podejmujemy zróżnicowane względem skali i złożoności zadania. Jestem, wraz z zespołem, autorem ponad stu projektów i realizacji. Są to zadania zarówno urbanistyczne, kubaturowe, jak i wnętrzarskie, a także z pogranicza designu. Najchętniej podejmujemy się zadań kompleksowych, obejmujących opracowania łączące wszystkie wymienione sfery. Ma to związek z przekonaniem o roli architekta jako twórcy, harmonijnie i w sposób zrównoważony komponującego przestrzeń - miasta, obiektu i wnętrza. Mam także przekonanie, że architektura powstaje dla ludzi i przez ten pryzmat postrzegam aspekt zrównoważenia.

Oczywiście architektura musi spełniać oczekiwania użytkownika, lecz jako element kultury społeczeństwa powinna także spełniać potrzeby stojące wyżej w hierarchii potrzeb. Osiąganie tych celów traktuję jako misję architekta w stosunku do inwestora, użytkownika jak i społeczeństwa. Mam głębokie przeświadczenie, że architekt winien być humanistą, który umiejętnie łączy zagadnienia użytkowe, techniczne i estetyczne z uwarunkowaniami przestrzenno-kulturowymi i społecznymi. Powinien więc poza umiejętnościami technicznymi posiadać wiedzę interdyscyplinarną i zdolność formułowania na jej podstawie idei oraz przekładania ich na działania operacyjne i rozwiązania przestrzenno-techniczne. Powinien też posiadać wrażliwość i kompetencje społeczne,

## DIALOG O ARCHITEKTURZE

przejawiające się, zarówno w odczytywaniu procesów społecznych, potrzeb grup i jednostek, i odpowiadaniu na nie w ramach środków, którymi dysponuje. Zawsze jednak z dbałością o wartości, których architektura i sztuka powinna być katalizatorem - elementem wpływającym świadomie i podświadomie na kształtowanie osobowości i poziomu kulturowego. Działalność projektową widzę w związku z tym, również przez pryzmat szerokiej edukacji społeczeństwa, która odbywa się na każdym poziomie i sferze życia (świadomie lub nie), a którą my architekci jesteśmy w stanie kształtować poprzez przestrzeń i wywołwane przez nią procesy intelektualnie i duchowe. Uważam, że obowiązkiem architekta jest więc podejmowanie - zawsze z pełnym zaangażowaniem i świadomością wymienionych celów - także tematów małych i z pozoru prozaicznych, a w praktyce mających wielkie znaczenie społeczne. Paradoksalnie są one bowiem najczęściej tymi elementami, które poprzez pominięcie, złe zaprojektowanie, zaniechanie - w największym stopniu zubażają i niweczą przestrzeń, w której przebywamy, i w największym stopniu zubażają kulturowo społeczeństwo. „(...) nienawiść i frustracja tego (polskiego) narodu biorą się stąd, że żyje on na co dzień w agresywnej przestrzeni publicznej.”<sup>7</sup>. Paradoksalnie tu właśnie, nie zaś w „odświętnych obiektach”, „ikonach architektury” ta edukacja odbywa się w największym stopniu. Rolą twórców jest przywrócenie dobrego imienia i społecznego poważania zawodom kreatywnym, co wiąże się także ściśle z wykształceniem, etyką zawodu.

Uwrażliwienie na te zagadnienia jest także istotną częścią pracy dydaktycznej. Projektant musi posiadać szereg cech i kompetencji daleko wybiegających poza sprawność techniczną czy nawet intelektualną. Są to kompetencje i cechy na wskroś humanistyczne, takie jak pokora, umiejętność podjęcia dialogu i współpracy, otwartość na sugestie i krytykę, świadomość bieżących i długofalowych konsekwencji działań i odpowiedzialność za dzieło.

Ważnym aspektem pracy zawodowej i dydaktycznej jest podejmowanie działalności popularyzatorskiej, zarówno poprzez działalność projektowo-realizacyjną, jak i udział w szeroko pojętym dialogu dotyczącym polskiej architektury i przestrzeni publicznej.

Realizując tę misję, angażuję się w projekty o małej skali i charakterze edukacyjnym (Pawilon wejściowy z dźwigiem osobowym przy ZSO 10 w Gliwicach, „Water Rocks” - obiekty techniczne studni głębinowych w Gliwicach). Są to projekty małe, które podejmują zagadnienia współistnienia w kontekście historycznym, krajobrazowym lub inne tematy - zrównoważenie, zagospodarowanie przestrzeni „niczych” i „nie do zagospodarowania” - z założenia teoretyczne nieprzeznaczone do realizacji (Balkon „Walk-on”). Za istotne z punktu widzenia postawy twórczej, rozwoju naukowego, jak i oddźwięku społecznego uważam w szczególności projekty inspirowane i poszerzone o refleksje teoretyczną na temat: architektury low-tech, eksperymentów z materiałem i działania w kontekście historycznym, („Working Box” - budynek biurowy FIS -SST, Pawilon wejściowy z dźwigiem osobowym przy ZSO10, „Urban Sandwich”, pawilon Śląskiego Klastra Dizajnu na targi „Gmina” - Expo Silesia), łączenia przestrzeni wnętrza i zewnątrz („Aquarium”- Willa Neumanna, „Willa Caro”), budowania idei i narracji wnętrza (Strefy restauracyjne w CH Forum w Gliwicach i CH Silesia City Center w Katowicach), spójności przestrzeni (GE Customer Experience Center w Bielsku Białej, reorganizacja pasażu w Centrum Handlowym „Magnolia Park” we Wrocławiu).

<sup>7</sup> Varga K. (2013) „Największa polska katastrofa”, w Wyborcza, Magazyn Świąteczny 04 października 2013, [http://wyborcza.pl/magazyn/1,124059,14719457,Najwieksza\\_polska\\_katastrofa.html](http://wyborcza.pl/magazyn/1,124059,14719457,Najwieksza_polska_katastrofa.html)



PAWILON WEJŚCIOWY WRAZ Z DŹWIGIEM OSOBOWYM  
DLA NIEPEŁNOSPRAWNYCH PRZY BUDYNKU ZESPOŁU SZKÓŁ OGÓLNOKSZTAŁCĄCYCH  
NR 10 W GLIWICACH



WATER ROCKS - STUDNIE GŁĘBINOWE







WORKING BOX - PUDEŁKO DO PRACY



DOM CUBE-2-BOX



## WNĘTRZE ZRÓWNOWAŻONE

Dość często także uczestniczę w spotkaniach i debatach oraz wykładach związanych lub leżących na pograniczu architektury. Zawsze poza prezentacją własnego dorobku staram się ogniskować uwagę słuchaczy na zagadnieniach kontekstu społeczno-kulturowego i popularyzacji wiedzy o architekturze i designie.

Ostatnio uczestniczyłem w dyskusjach panelowych 4Design Days w roku 2006 oraz 2017; Konferencji HR Trends 2016. W bieżącym roku planowane są także autorskie wykłady w trzech miastach Polski (organizowane przez ArchEvents). Wcześniej miałem przyjemność wygłaszać prezentacje autorskie na zaproszenie Grupy Sztuka Architektury - Wykład Architektura XXL czy Design Silesia w ramach Akademii Designu, Made in Śląsk w ramach Konferencji „Pokłady Kreatywności”.

Staram się także aktywnie współpracować i uczestniczyć w działalności organizacji i stowarzyszeń środowiska architektów, artystów i projektantów - Izba Architektów Rzeczypospolitej Polskiej - delegat Śląskiej Okręgowej Izby Architektów w kadencji 2014–2017, SARP, Klaster Przemysłów Kreatywnych „Made in Śląsk”, Śląski Klaster Dizajnu.

Konfrontuję też twórczość z innymi architektami, w ramach konkursów oraz wystaw. Jestem, wraz z zespołem, laureatem ok. 30 naród, wyróżnień i nominacji obejmujących zarówno prace koncepcyjne, jak i realizacje.

Wśród ważniejszych wystaw międzynarodowych należy wymienić: East Centric Architecture Triennale „Trans(ap)parencies” w Bukareszcie (projekty „Working Box” oraz Pawilon Wejściowy z dźwiękiem osobowym przy ZSO10 w Gliwicach - spośród 4 zakwalifikowanych z Polski), dwukrotnie Leonardo Award w Mińsku („Working Box”, Balkon „Walk-on”, V4 Family Houses - wystawa domów jednorodzinnych krajów Grupy Wyszehradzkiej w Pradze, Bratysławie, Budapeszcie, Warszawie, Krakowie - Domy na wzgórzu 327 w Mikołowie oraz Cube-2-Box w Mysłowicach).

Od 2011 roku uczestniczę także w działalności dydaktycznej kierunku Architektura Wnętrz na rodzimym Wydziale. Okres ten uważam za istotne doświadczenie w rozwoju twórczym. Widzę tu istotną rolę profilu kierunku, jako połączenia racjonalizmu wynikającego z backgroundu „Śląskiej Szkoły Architektury”, z intelektualnym i twórczym fermentem przynależnym sztuce. Z pewnością wiele zawdzięczam osobowości i twórczym przekonaniom wykładowców tego kierunku (przede wszystkim prof. Janusza Stankowskiego), definiujących architekturę wnętrz przez pryzmat humanizmu - poszukiwania znaczeń w niej zawartych, co znalazło odzwierciedlenie w zajęciach dydaktycznych (Projektowanie Wnętrz 3). Kontekst ten, z którego istnienia zdawałem sobie co prawda sprawę, był jednak spychany na plan dalszy w rozważaniach projektowo-dydaktycznych. Kontakty te uświadomiły mi jednak w pełni równorzędność i pełnoprawność zagadnień artystycznych w stosunku do światopoglądu racjonalno-naukowego, jako części natury ludzkiej czy, mówiąc ogólniej, wzajemnego przenikania się i uzupełniania sfery sztuki i nauki.

Myślenie „racjonalne” związane mocno z tradycją modernistyczną oraz podejściem naukowym, wyzuło architekturę ze znaczeń. Bauhaus słowami Gropiusa mianował „formę wcieleniem idei”, co pozbawiło architekturę zrozumiałych odniesień kulturowych. Formę, która „znaczyła” zastąpiono abstraktem - zrozumiałym i dostępnym intelektualnie dla nielicznych. Brak znaczeń spowodował, że przestrzeń jako element kultury została sprowadzona do poziomu technologii.

Kultura humanistyczna jest jednak równoprawnym elementem systemu społecznego i nie powinno się od niej wymagać uzasadniania prawa do istnienia. Czas na przywrócenie jej należnego statusu - także w architekturze. Czas na odbudowanie tych znaczeń w nowym kontekście. „Nowoczesna architektura to nie styl. To filozofia życia.” (Ray Eames). Architektura, w szczególności zaś architektura wnętrz, odwołuje się więc do wyższych wartości duchowych oraz związanych z nimi potrzeb psychicznych oraz psychologicznych człowieka. W szerszym kontekście - tworzy - jakość życia oraz kulturę społeczeństwa. Zaskakujące w tym kontekście - w omawianiu architektury, a także podejściu twórczym - jest często spotykane stanowisko promujące wyłącznie jej aspekt utylitarny - najniższą w kategorii wartości (system wartości wg Maxa Schelera). Wydaje się, że jest to podejście niewystarczające, ponieważ pomija istotną część systemu wartości człowieka, do którego przecież architektura jest adresowana. Brak więc skupienia na czynnikach odpowiedzialnych za wartości wyższe - zmysłowe (tzw. hedonistyczne) czy duchowe - poznawcze i estetyczne; tych więc, które bezpośrednio przekładają się na „filozofię życia”. Ten kontrast wynika z tradycji intelektualnej, szczytującej się racjonalnym rozumowaniem i logicznym wnioskowaniem, w której emocje są nie na miejscu. Jak dowodzi jednak Norman, to nie racjonalne myślenie, ale satysfakcja emocjonalna decyduje o jakości życia. Istotną rolę architektury jest zaspokajanie potrzeb duchowych, dbałość o użytkownika w kontekście jego psychiki i aspiracji.

Doświadczenia z kilku lat współpracy w ramach zajęć dydaktycznych i pracy projektowej ugruntowały we mnie przekonanie, że ład, zarówno w aspekcie funkcjonalnym i intelektualnym, jest równie istotny, jak w estetycznym i w semiotycznym. Wnętrze dobrze zaprojektowane to wnętrze zrównoważone w kategoriach ergonomii i logiki, ale też odniesień kulturowych - zawierające w sobie zrozumiałe dla odbiorcy znaki, kody ułatwiające odnalezienie się w przestrzeni oraz kategoriach emocjonalnych - zapewniających jej oswojenie. Projektant tworzy więc rodzaj narracji, z pomocą której włącza wszystkie powyższe aspekty w projekt.

## NARRACJA

W tym kontekście wydaje się, że dziedzinę architektury należy traktować bardziej jako domenę kultury humanistycznej niż technicznej, uzupełniając warsztat architekta o wywodzące się z niej narzędzia.

Takie zjawisko ma zresztą miejsce. Architekci posługują się przecież narzędziami kreatywnymi, tradycyjnie związane z innymi dziedzinami kultury, takimi jak: esej, storytelling, model myślowy, burza mózgów, piramida skojarzeń, etc. Zawsze są to środki służące generowaniu pomysłów i opowiadaniu o nich, w sposób angażujący emocje. Wspólną ich cechą jest wytworzenie swoistej narracji - opowieści, której rolą jest na etapie projektu wspomaganie procesu projektowego poprzez zbudowanie kontekstu wspierającego decyzje projektowe; na etapie percepcji dzieła: pobudzenie emocji odbiorcy, wpływającego na wytworzenie u niego określonej refleksji.

Właśnie „narracyjność” wydaje się być wspólnym mianownikiem poszczególnych technik i metod.

Jeżeli proces projektowy, w uproszczeniu, przedstawić jako sekwencję kolejnych etapów przebiegających od tematu, („co należy zrobić?”), poprzez pomysł i dokumentację, („co i w jaki sposób?”), do realizacji, to narracja jest odpowiedzialna za dodanie na każdym etapie projektowania wyjaśnienia „dlaczego?”. Jak pokazuje praktyka, właśnie określenie (przez projektanta) i zrozumienie (przez odbiorcę) „dlaczego?” decyduje najczęściej o sukcesie projektu.





PAWILON EKSPOZYCYJNY  
ŚLĄSKIEGO KLASTRA DIZAJNU  
NA TARGI SILESIA EXPO 2015







DOMY NA WZGÓRZU 327 W MIKOŁOWIE



STREFA RESTAURACYJNA C.H. FORUM W GLIWICACH





Budowanie narracji odbywa się na różnych poziomach szczegółowości w zależności od fazy projektu i dotyczy różnych wątków zadania projektowego.

Użycie narracji w procesie projektowym może obejmować wszystkie fazy projektowania. Na etapie wstępnym, poprzedzającym właściwy proces projektowy, projektant poszukuje w sposób świadomy wstępnej idei formującej (inspiracji).

Budowanie narracji na tym etapie następuje poprzez oderwanie się od zagadnień czysto technicznych, a wprowadzenie zagadnień ogólnych, np.: zagadnienia ideowe i ideologiczne, kulturowe (ekonomia, ekologia, zrównoważenie), zagadnienia społeczne, procesy cywilizacyjne (cyfryzacja, dematerializacja, eksurbanizacja, kultura miejska, etc.), czy kontekst kulturowy i przestrzenny (rewitalizacja, sąsiedztwo, problemy lokalne, tworzenie „miejsca”).

Mogą być to zagadnienia, których tematyka w luźnym nawet stopniu dotyka projektu.

Podczas pracy projektant rozważa zdefiniowany problem, w sposób zmierzający do zgłębienia zagadnienia, syntezy rozwiązania oraz przełożenia go na rozwiązania operacyjne - język przestrzeni i formy. W kolejnych, następujących po sobie etapach projektu, zagadnienia zdefiniowane w toku pracy stają się inspiracją do określenia podejścia oraz zostają przekute w szczegóły rozwiązania projektowego oraz zamierzony przekaz emocjonalny i poznawczy.

Proces poznawczy wpływa tu na zaangażowanie emocjonalne projektanta w rozwiązanie projektowe. Ponieważ system emocjonalny wpływa na kognitywny, następuje sprzężenie pozwalające na bardziej świadomy i konsekwentny dobór rozwiązań oraz spójność uzyskanego ostatecznie wyrazu estetycznego. Zastosowanie „metody narracji” wpływa na unikalność rozwiązań oraz ich większy ładunek intelektualny i emocjonalny, w efekcie powoduje lepszą jakość rozwiązań projektowych oraz dywersyfikację rozwiązań zbliżonych zagadnień projektowych (np. w przypadku konkursów lub prac studenckich - w ramach tego samego zagadnienia projektowego). Powoduje też rozwój projektanta oraz odbiorcy.

Narracja wprowadza do projektowania architektonicznego elementy spoza tradycyjnego warsztatu projektowego, przez co:

- / wspomaga proces kreacji i decyzji na każdym etapie projektowania, (rozbudowuje fabułę i treść projektu), skutkuje większą synteza efektów;
- / wpływa na jakość projektu - sprzyja tworzeniu nowych, zindywidualizowanych, często zaskakujących rozwiązań projektowych;
- / przyspiesza i ukierunkowuje proces oraz skutkuje pełniejszym, bogatszym, i bardziej syntetycznym oraz zdecydowanym przekazem o oddziaływaniu emocjonalnym, lepiej oddziałującym na wyobraźnię odbiorcy;
- / łączy w naturalny sposób różne dziedziny sztuki i projektowania (architektura, komunikacja wizualna, media elektroniczne), przez co poszerza przekaz i wprowadza dialog społeczny;
- / wpływa na rozwój projektanta - stanowi narzędzie poznawcze (poszerzenie horyzontów, eksplorację nowych zagadnień).

## WSPÓŁCZESNOŚĆ ZNACZĄCA

Milan Kundera w książce „Zasłona” pisze o świadomości ciągłości historycznej, które w sztuce mają konkretny i jasny sens. Odbiór dzieła, odczucie piękna jest ściśle uwarunkowane znajomością daty jego powstania - jest racjonalne, nie żywiołowe. „dzieło Beethovena powstałe dzisiaj zostałyby spontanicznie (...) odebrane jako śmieszne, fałszywe, nie na miejscu (...). Nasza świadomość dzieła sztuki jest tak silna, że wkracza w odbiór każdego dzieła sztuki.”

W tym kontekście uważam, że wspomniane wyżej „oswojenie” polega już na innym zestawie znaczeń i kodów. Znaczenie ma klimat przestrzeni, ogólna dyspozycja i odczucie przestrzeni, nie zaś poszczególne elementy. Jest to nawiązanie do współczesnego społeczeństwa - płynnej kultury. Nie ma już powrotu do kodów z przeszłości. Akcenty są postawione gdzie indziej. Nie interesuje mnie przestrzeń funkcjonalna w kategoriach ściśle ergonomicznych, lecz przestrzeń „znacząca”, która oddziałuje w większym stopniu emocjonalnie na użytkownika i przez to wpływa na jego emocjonalną satysfakcję i jakość życia.

W mojej działalności projektowej zwracam uwagę na podejście całościowe - nie na zespół odrębnych elementów, które tworzą ramy dla funkcjonowania użytkownika, lecz synergiczną „aureę”, która w bezszwowy sposób łączy w całość komponenty, która oddziałuje z użytkownikiem na różnych poziomach, będąc nośnikiem klimatu i atraktorem emocji. Projektant zainspirowany klimatem miejsca, potrzebami funkcjonalnymi, osobowością użytkownika, transformuje te wartości i z uwzględnieniem kontekstu kulturowego, wydobywa, wzmacnia i kreuje synergiczną aureę i wartość. Architektura jest znów dla ludzi.

## KONKLUZJA

Za rdzeń mojej pracy jako architekta uważam łączność pracy twórczej, dydaktycznej i naukowej. Doceniając możliwość jej realizacji na wszystkich ścieżkach, staram się wykorzystać różnorodność refleksji wynikających z ich specyfiki dla realizacji celów bieżących i przyszłych. Priorytetem jest tu dążenie do umiejętności przekazywania obiektywnej wiedzy, a także wyrażania spójności wewnętrznych przekonań w pracach twórczych oraz w dydaktyce.

Starałem się wykazać ciągłość i spójność kształtowania ścieżki twórczej, która wynika łącznie z fuzji teorii, dydaktyki i twórczości. Jej zasadniczą płaszczyzną jest analiza, prowadząca do uogólnienia i syntezy oraz wprowadzanie akcentów narracyjnych ukierunkowujących i wzmacniających przekaz. Pozwala to na kreowanie miejsc o określonej tożsamości, dzięki którym nabierają one znaczenia dla odbiorcy. Kreacja angażuje zawsze aspekt społeczny, kulturowy, w tym duchowy, kontekstualny i funkcjonalny, z dbałością o poszukiwanie zrównowżenia i w szczególnych przypadkach akcentowania niektórych aspektów.

Prezentowane jako Dzieło twórcze obiekty dają, jak mi się wydaje, przekrojowy obraz podejścia twórczego i wskazują, że metoda twórcza opisana w autoreferacie może być uniwersalnym podejściem sprawdzającym się w różnych skalach projektowych - od urbanistyki, poprzez budynek, wnętrze, na detalu i wzornictwie kończąc. Kluczem i wspólnym mianownikiem jest tu zaś kontekst kulturowy, dialog z przestrzenią i użytkownikiem, prowadzony poprzez system odniesień, odczuć i kodów, które oddziałują na poziomie czysto emocjonalnym, ale także intelektualnym - mogą być odczytane przez użytkownika i przez to inspirować do głębszej refleksji i samodzielnych poszukiwań konotacji.

Sadzę, że przyjęta przeze mnie metoda pracy posiada też cechę otwartości, tzn. nie kreuje skończonego stylu projektowania, ani określonej estetyki. Jest to koncepcja oparta na aktualności, bez nadmiernej fascynacji nowością. Zasadą jest tu raczej elastyczność pozwalająca na inkorporację różnych wartości, podejść oraz też pochodzących z obserwacji zróżnicowanych procesów zewnętrznych, powinowactw i pretekstów oraz ich translację na język przestrzeni i formy. Ich swobodne testowanie w procesie twórczym i dydaktycznym staje się z kolei bazą do refleksji teoretycznej, wymaga też krytycznego podejścia, odpowiedzialności, stałej pracy i aktualizacji wiedzy.

W myśl tej zasady, za nadrzędne zadanie jako nauczyciela uważam, uświadomienie i wpojenie studentom poczucia misji i odpowiedzialności za swoje działania zawodowe - a przez to wymogu rzetelności, ustawicznego, wszechstronnego samokształcenia, zaangażowania w sprawy społeczne oraz inspirowania do poszukiwań własnej drogi twórczej opartej o te wartości.

Jako architekt, ale także jako człowiek i członek społeczeństwa, dążę do dostarczania przestrzeni o wartościach materialnych, ale przede wszystkim poznawczych i emocjonalnych dla klientów, lecz także wszystkich jej użytkowników. Znaczący oddźwięk publiczny, a także w gronie profesjonalnym, z którym spotykają się moje prace, jest źródłem nie tylko dużej satysfakcji, lecz mam także nadzieję, że będą one drobnym wkładem w podniesienie kultury przestrzennej, równości społecznej i szczęścia użytkowników. Jeżeli choć w części ma to miejsce, uważam, że cele te zostają osiągnięte.

Gliwice, 24 kwietnia 2017 r.



Krzysztof Zalewski



DZIEŁO:  
ABSTRAKCJA I NARRACJA - MEDIUM TWORZENIA WARTOŚCI  
KULTUROWO-TECHNICZNEJ I AURY

W przewodzie habilitacyjnym jako dzieło przedstawiam dwa projekty: GE Customer Experience Center w Bielsku Białej oraz Kompleks Biurowy „Aquarium” w Gliwicach. Pierwszym z wymienionych obiektów zrealizowano w 2016 roku, etap I drugiej inwestycji (modernizacja i adaptacja historycznej willi i parku) został ukończony w 2015 roku, etap II - nowy pawilon biurowy czeka na realizację.

# KOMPLEKS BIUROWY „AQUARIUM” W GLIWICACH

Projekt obejmował przebudowę tzw. willi Neumanna w Gliwicach, powstałej w latach dwudziestych XX wieku, na nową siedzibę Przedsiębiorstwa Wodociągów i Kanalizacji. Koncepcja zakładała dostosowanie istniejącego obiektu do funkcji biurowej, rozbudowę o nowy pawilon, pełniący rolę biura obsługi klienta, a także przeprojektowanie parkowego otoczenia willi.

Przekształcenie historycznej willi w obiekt biurowy wydaje się dobrym pretekstem do zilustrowania metody twórczej. Mamy tu do czynienia z szeregiem kontekstów i związanych z nimi znaczeń budowanych poprzez kontekst urbanistyczny (park, istniejący obiekt historyczny) i kontekst kulturowy - willa i jej historia, potrzeba rozbudowy willi czy działalność Inwestora. Wszystkie te związki posłużyły do zbudowania wizji projektu. Za istotną wartość należy uznać autentyczność historycznego budynku i jego parkowego położenia. Jednocześnie zależało nam na tym, aby w czytelny sposób zasugerować architektoniczną ingerencję w zastany kontekst, projektując wspólnie - i jednoznacznie ten fakt komunikując. Są to cechy, które chcieliśmy przez projekt zdecydowanie podkreślić. Nie jest to jednak łatwe bez istotnej zmiany historycznej bryły willi i jej detali. Aby tego uniknąć, zdecydowaliśmy się na działanie odwrotne - postanowiliśmy uwypuklić historyczną formę poprzez upodobnienie do abstrakcyjnej bryły, używając białej barwy. Białe jest więc wszystko - także dach i wnętrza, co powoduje, że willa jest bliska abstrakcyjnej bryle. Taki zabieg komunikuje współczesną koncepcję przebudowy, jednocześnie podkreślając walory historyczne i autentyczne wartości, jak zrównoważone proporcje obiektu, bogatą historyczną tektonikę. Dzięki takiemu zabiegowi dzieje się to w sposób naturalny - z udziałem elementów aury - oświetlenia słonecznego, pogody - bez sztucznej estetyzacji. Zarówno latem jak i zimą kontrast kolorystyczny i geometryczny parkowego otoczenia dodatkowo potęguje ten efekt. Nasuwa się skojarzenie z wyeksponowaniem szlachetnego kamienia poprzez jego odpowiednią oprawę.

Kontynuacją idei było rozwiązanie wnętrz. Pomimo wykonania dodatkowego stropu i adaptacji kolejnej kondygnacji na funkcje biurowe - zachowano większość elementów historycznie i kulturowo wartościowych - układu przestrzennego willi, stolarki, detali - sztukaterii, gzymsów, boazerii. Metodą na ich zachowanie i nienachlane wyeksponowanie było także ujednoczenie kolorem białym. Elementy nowe starano się natomiast „dematerializować” - kształtować w sposób w najmniejszym stopniu ingerujący formalnie i funkcjonalnie w układ budynku. Najważniejszym komponentem jest klatka schodowa - ażurowa i w dużej mierze wykonana z elementów szklanych - dzięki czemu w minimalnym stopniu zaburza naturalne oświetlenie wnętrza i nie przytłacza wnętrza.

Całość zabiegów ma także na celu uwrażliwienie użytkownika na wartości historyczne i kulturowe, i pobudzenie do refleksji i wzbudzenie świadomości ciągłości kulturowej, której elementem jest przestrzeń i budynki - co jak się wydaje zostało zwieńczone sukcesem. „Biała Dama” - jak ochrzcił modernizację magazyn Design Alive - budzi duże zainteresowanie społeczne i ze strony mediów, i prowokuje publiczną dyskusję.

Idea kształtowanie pozostałych elementów zespołu - parku (z parkingiem) oraz nowego pawilonu biurowego kształtowała się następująco: wprowadzić zmianę punktowo - nowy obiekt, który będzie oddziaływać odśrodkowo, stworzy „falę”, która rozejdzie się po działce i przekształci lokalny kontekst - willę, drzewa, teren. Powstanie nowe ukształtowanie działki, które harmonijnie wpisze się w środowisko. Oprócz spełnienia utylitarnej funkcji dostarczy nowych wrażeń.











Otoczenie budynku także zostało zaprojektowane w taki sposób, aby zachować charakter parku. Nawet na parkingu zachowano istniejące drzewa i zastosowano organiczne formy.

Przewidziano także II etap inwestycji - obejmujący dodatkowy budynek biurowy. Nowo projektowana część będzie miała eliptyczny, „łagodny” kształt stanowiący dopełnienie historycznej formy willi. Obiekt jest całkowicie przeszklony (szklana jest także konstrukcja ściany osłonowej). Szkło będzie odbijać otoczenie - optycznie „dematerializować” nowy budynek. Płynność form jest kontynuacją świadomego podejścia do architektury, widzianej zarówno poprzez pryzmat procesów społeczno-kulturowych jak i potrzeb funkcjonalnych. Wnętrza budynku zaprojektowano w sposób otwarty, podatny na zmienne aktywności - będące „przestrzenią zdarzeń” codziennej działalności instytucji Inwestora.

Zespół biurowy „Aquarium” jest jednocześnie przestrzenią „znaczącą” dla użytkowników, w której zapisane są kody i narracje - wprowadzenie skojarzenia z płynnością, wodą, krystaliczną czystością, wywołanie użytkownika odczucia kontaktu, „zanurzenia” w środowisku wodnym. „Falujące” ukształtowanie terenu - fizyczna i metaforyczna obecność wody - basen wodny przed głównym wejściem do budynku oraz szklana fasada - odbicie otoczenia, multiplikacja krajobrazu, przenikanie elementów realnych i nierzeczywistych.

W rezultacie tych działań powstała lapidarna, czytelna bryła, która nawiązuje dialog z lokalnym kontekstem i historią. Wydaje się, że nieco „odrealniony” estetycznie, ale mocno osadzony w historii miejsca i kontekście urbanistycznym obiekt tworzy unikalny klimat, a także posiada wymiar kulturowo-edukacyjny.

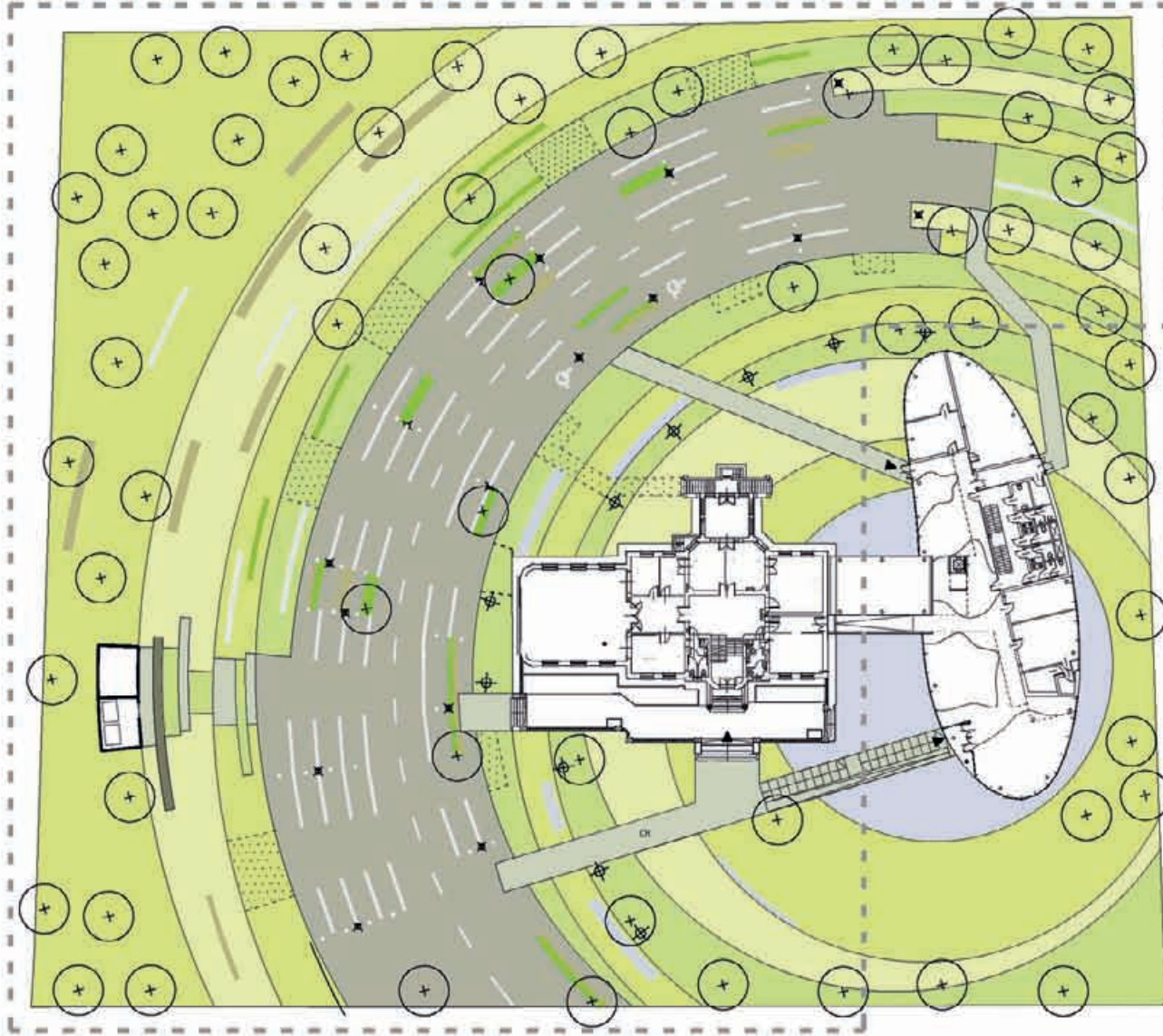








ETAP 1 | STAGE 1

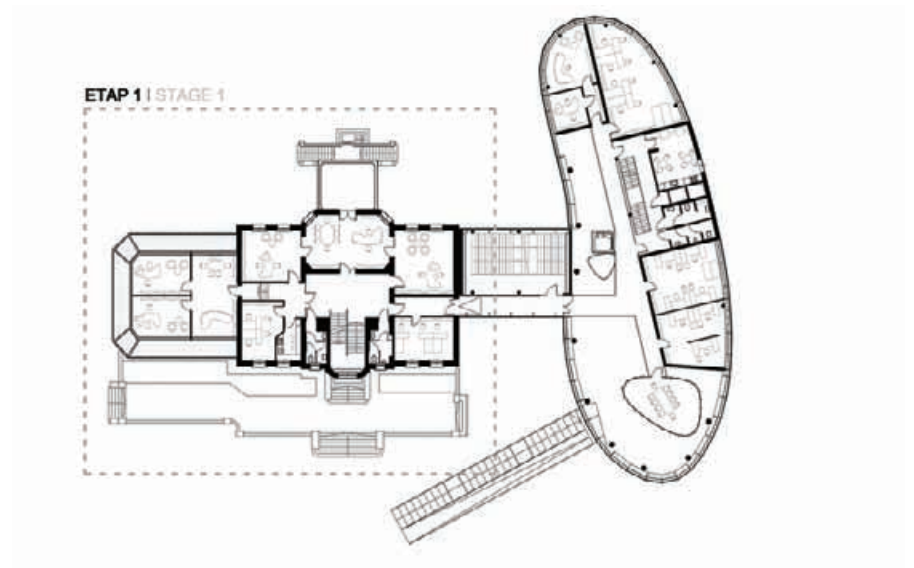
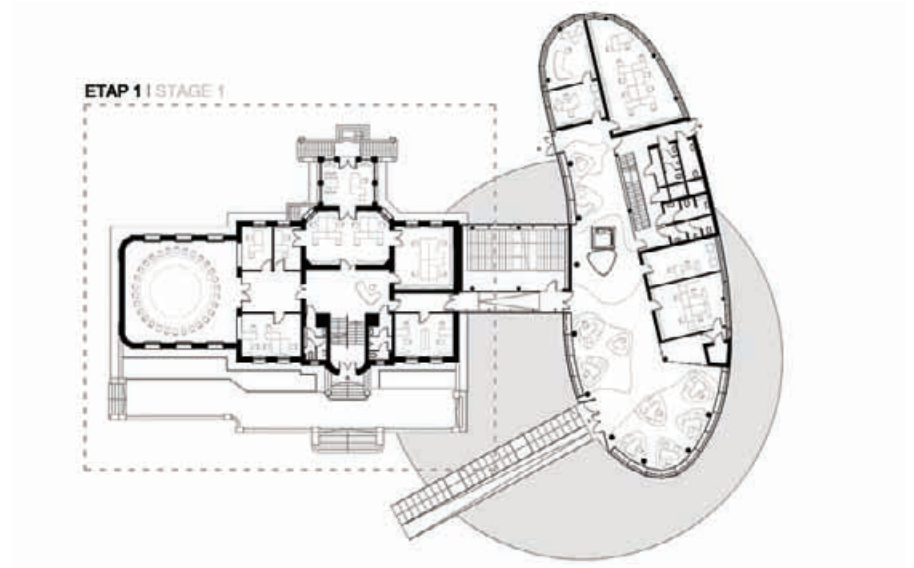


ZAGOSPODAROWANIE TERENU | SITE PLAN









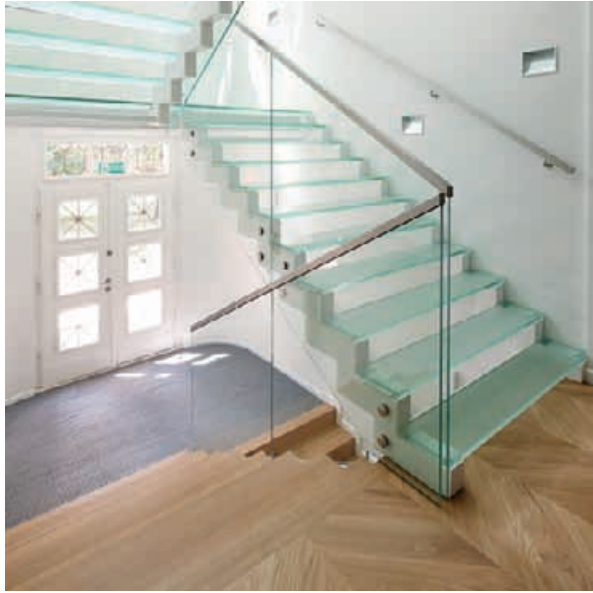












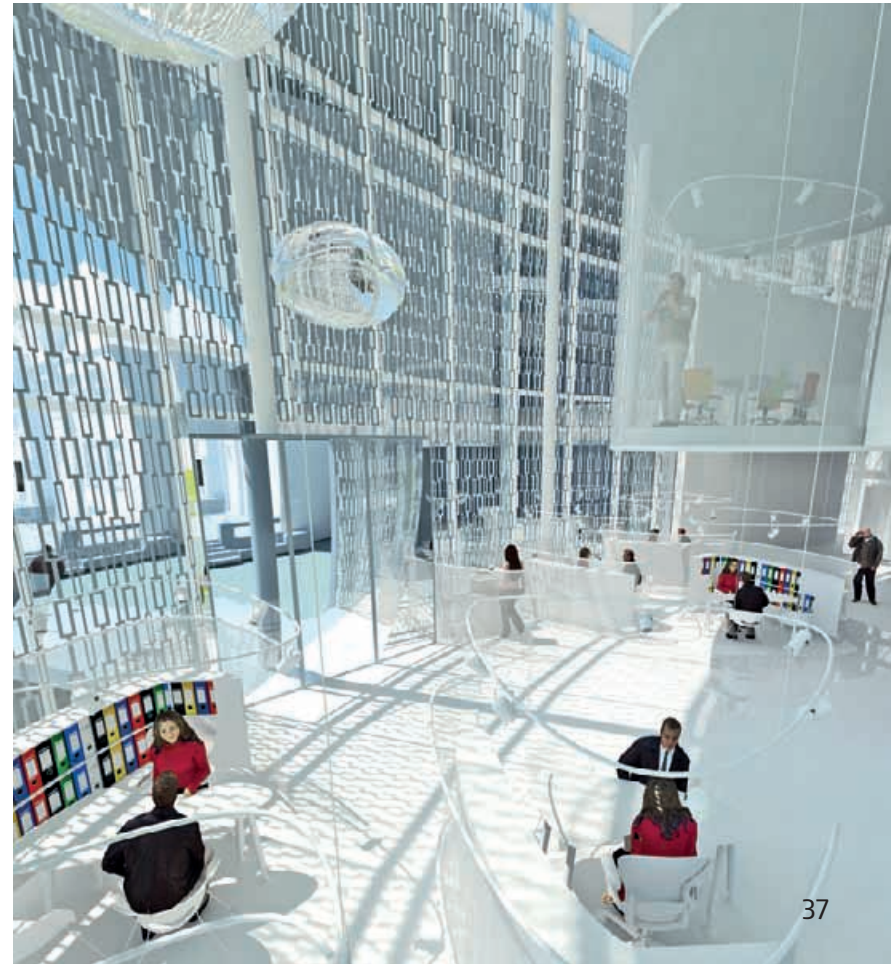




ETAP 1 | STAGE 1







# GE CUSTOMER EXPERIENCE CENTER

Prezentowany projekt GE Customer Experience Center w Bielsku-Białej stanowi przestrzeń wystawienniczo-konferencyjno-szkoleniową o powierzchni ok. 1000 m<sup>2</sup> zlokalizowaną na parterze budynku biurowego nowopowstałego obiektu GE Brilliant Factory w Bielsku-Białej. Przestrzeń ta ma służyć, jak wskazuje nazwa, budowaniu doświadczenia i wiedzy klienta o firmie GE - poprzez prezentację produktów oraz dorobku i zakresu działań firmy GE, w szczególności w branży energetycznej. Jest to jedna z kilku tego typu przestrzeni firmy GE na świecie. Projekt został wykonany według oryginalnego autorskiego konceptu, który zwyciężył w zamkniętym konkursie organizowanym przez firmę GE.

## PROJEKT KONKURSOWY

Ze względu na prestiżowy charakter planowanej przestrzeni w 2014 roku inwestor ogłosił konkurs zamknięty na projekt, do którego zaproszona została także moja pracownia. Konkurs odbywał się w dwóch etapach. Etap wstępny stanowiły warsztaty z udziałem przedstawicieli firmy GE odpowiedzialnymi z projekt. Na podstawie oceny wyników nastąpiła selekcja uczestników do etapu drugiego, w którym należało przedstawić dwie koncepcje aranżacji strefy Centrum. Autorska koncepcja objęła 2 estetycznie zróżnicowane, lecz zbliżone co do zasady i sposobu funkcjonowania koncepcje „DNA Paths” oraz „Catwalk”.

Pomysł przestrzeni opierał się na moich wcześniejszych doświadczeniach wynikających z zainteresowania multimediami w architekturze (omawianych szerzej w pracy doktorskiej) oraz płynnej, elastycznej „przestrzeni wydarzenia” - tak więc wcześniejsza praca badawcza została tu wykorzystana we wdrożeniu projektowym.

Zasadniczą ideą obu wizji projektowych było budowanie doświadczenia użytkownika, poprzez dostarczenie mu wiedzy z różnych zakresów działalności firmy GE. Środkiem przekazywania informacji, lecz także budowania klimatu wnętrza, stała się ścisła integracja specjalnie zaaranżowanej przestrzeni z warstwą multimedialną (projekcje, efekty świetlne, dźwiękowe) - w taki sposób, by oba „media” wzajemnie się dopełniały, tworząc, poza warstwą informacyjną, także unikalne i zmienne odczucie przestrzeni. Fizycznie istnieje tylko osnowa - podstawa bytowa dzieła - białe (lub czarne) otoczenie, które nabiera pełni wyrazu po nałożeniu nań warstw i treści medialnych. Przestrzeń jest tu więc wirtualna - nieistniejąca, ale realna, która powstaje bardziej w umyśle odbiorcy. Kryterium konstytuującym architekturę jest tu akt percepcji, dzięki czemu może ona wyrażać i znaczyć dla widza więcej niż materia zbudowana. Jest jednak także czymś więcej niż umysłowa immersja w świecie wirtualnym, ponieważ oferuje fizyczną obecność, możliwość ruchu, odczucie praw fizyki i naturalnych uwarunkowań otoczenia, obecności innych osób, etc. Co jednak ważne, przestrzeń fizyczna musi być również zaprojektowana w sposób wzmagający odczucie płynności i zmienności, ulotności mediów elektronicznych - posiada więc geometrię dostosowaną do niefizycznej warstwy medialnej. Obie warstwy przenikają się więc i wzmacniają wzajemnie - tworzą wspólną aurę, ale są też nierozdzielalne. Architektura nie istnieje bez obu mediów.

## KONCEPCJA „DNA PATHS”

Koncepcja pierwsza opowiadała o swoistym DNA firmy - kluczem do uzyskania wiedzy przez odwiedzających była prezentacja różnych zagadnień tematycznych omawiających - do wyboru odwiedzających przygotowane zostały różne scenariusze zwiedzania tzw. History Path (ścieżka pokazująca istotne zdarzenia z historii firmy), Personal Stories Path (osobiste historie pracowników),



Energy Path (ścieżka prezentująca portfolio produktów GE w kontekście ich zastosowania), Showtime Path (ścieżka edukacyjna prezentująca ciekawostki z dziedziny fizyki, energetyki itd.). Zaletą koncepcji jest łatwość dodawania i zmiany scenariuszy, ponieważ nie wiąże się ona z fizyczną zmianą przestrzeni, lecz jedynie ze zmianą „zawartości informacyjnej”. Elastyczność przestrzeni polega również na tym, że jest ona znacznie bardziej „pojemna” (możemy w jednej przestrzeni wyświetlić szereg zróżnicowanych treści; użytkownik może zmieniać scenariusze lub zagłębiać się w interesujące go treści - interaktywność) w porównaniu z tradycyjną przestrzenią wystawy, a doświadczenie użytkownika - potencjalnie znacznie bogatsze. Myślenie o człowieku w przestrzeni jest centralnym punktem projektu. Dlatego też poza koncepcją samej wystawy przewidziano zróżnicowane przestrzenie o charakterze mniej i bardziej formalnym, które służą przebywaniu w niej, spędzaniu w niej czasu - stymulują różne aktywności i zachowania - rozmowy, wyciszenie i relaks, przebywanie samodzielne lub z innymi osobami lub kontemplację przestrzeni z różnych perspektyw, etc. Służą temu zarówno zaplanowane funkcjonalnie miejsca - strefy, jak strefa wypoczynku czy gastronomiczna, ale także aneksy, zakamarki, przejścia - często strefy niejednoznacznie zdefiniowane - uzyskane w skutek płynnego kształtowania wnętrza.

## KONCEPCJA „CATWALK”

Koncepcja „Catwalk” opiera się na identycznych założeniach jak „DNA Paths”, lecz operuje innym podejściem do sposobu prezentacji i w związku z tym odrębnym zestawem środków formalnych. „Catwalk” nawiązuje do określenia oznaczającego wielofunkcyjną platformę teatralną - podatną na adaptację do różnych sposobów użytkowania. Taki jest też zamysł i koncept formalny prezentacji. Całość przestrzeni stanowi jednolite ciemne tło, w zamysłu kojarzące się ze sceną teatru, dla wydarzeń kreowanych przez interaktywne media i użytkownika - poprzez interakcję z nimi. Tu prezentacja dorobku GE odbywa się poprzez interaktywną grę, którą prowadzi przestrzeń z użytkownikami. Podświetlana podłoga sensoryczna (lub mapping laserowy) wyznacza trasę podróży, jednocześnie śledząc ruch i zachowanie odwiedzających i inspirując ich do odkrywania treści różnych scenariuszy, a także sugerując potencjalne zmiany i dygresje tematyczne. Zaplanowano scenariusze zarówno nawiązujące do prezentacji produktów (digital energy), poprzez prezentację lokalnych krajobrazów (local mode), aż do wytworzenia wirtualnej przestrzeni o dowolnym charakterze tematycznym - zanurzającym człowieka w wirtualnym świecie - np.: w głębinach rafy koralowej czy abstrakcyjnej przestrzeni wykreowanej w sposób przypadkowy przez komputer (ambient mode). Prezentacja obiektów (produktów) polega na ich „wycinaniu” poprzez wyświetlenie na ich powierzchni obrazów, prezentujących ich cechy i funkcje. Szczegółowo dopasowane do ich geometrii wizualizacje i animacje realizowane są za pomocą techniki mappingu, podobnie jak ma to miejsce na fasadach budynków w czasie imprez typu „światło i dźwięk”. Ogólnej przestrzeni towarzyszą też aneksy przestrzenne - pomieszczenia typu CAVE, w których prezentowane są wybrane zagadnienia i następuje pogłębienie wiedzy uzyskanej w przestrzeni ogólnej. Doznania wzrokowe wspierane są zsynchronizowanymi emisjami dźwięków i zapachami.

Zasadniczym zamysłem jest stworzenie przestrzeni otaczającej, w której widz jest całkowicie zanurzony, z zaangażowaniem wielu zmysłów. Iluzja zmiennej przestrzeni kreowana jest poprzez synchroniczne i geometrycznie spójne użycie mediów i przestrzeni fizycznej, tworząc spójne odczucie.

Szczegółowe omówienie założeń obu konceptów zamieszczono w dokumentacji dotyczącej dorobku twórczego.

## REALIZACJA

Ostatecznie została wybrana koncepcja „DNA Paths”.

Już w trakcie realizacji jednak zmiana uwarunkowań ze strony Inwestora zdecydowała o konieczności zmiany konceptu.

Dostosowanie częściowo wykonanej przestrzeni obejmowało przede wszystkim rezygnację z części wyposażenia multimedialnego i ograniczeń przestrzeni w formie wysp.

W pewnym stopniu idea budowy przestrzeni multimedialnej kreującej różne scenariusze tematyczne oraz związaną z nimi „zdarzenia” została ograniczona. Mimo to, myśl przewodnia i otwarty sposób kształtowania przestrzeni i jej aranżacja pozwoliły na elastyczne dopasowanie do nowych potrzeb - a ogólna aura i koncepcja estetyczna zachowana. Bazuje ona na stworzeniu wrażenia jasnej, eterycznej i „płynnej” przestrzeni stanowiącej tło dla produktów oraz wydarzeń odbywających się na terenie Customer Experience Center.

Prezentacja produktów GE zgrupowanych w obszarach tematycznych (Industrial Area, Commercial Area, Application Area). Wyspy produktowe zostały częściowo wyodrębnione za pomocą elastycznych membran - teł dla produktów i jednocześnie ekranów dla projekcji umożliwiających zapoznanie widza z dodatkowymi informacjami za pomocą instalacji multimedialnych. Wydzielenie optyczne grup-wysp z ogólnej przestrzeni wystawy uzyskano za pomocą owalnych lamp i posadzki w zbliżonym kształcie.

We wnętrzu dominuje odczucie zanurzenia użytkownika w „odrealnionej – wirtualnej”, abstrakcyjnej przestrzeni, dzięki czemu widz ma wrażenie „unoszenia”, czy przebywania w „chmurze”. Efekt lekkości i płynności wnętrza uzyskano poprzez konsekwentne użycie koloru białego i jego spotęgowanie poprzez zastosowanie materiałów półprzezroczystych, obłych kształtów oraz zmiennego, rozproszonego oświetlenia. Wrażenie płynności podkreślone jest przez specjalnie zaprojektowane meble i podstawy pod eksponaty, zaoblone krawędzie ścian i słupów. Granice przestrzeni showroomu „zmiękczone” są za pomocą podświetlonych od tyłu zasłon powieszonych wzdłuż ścian. Przestrzeń wypoczynkowa wyposażona jest w meble o organicznych kształtach - sofy i bar kawowy.

W zbliżony sposób potraktowane zostały sale konferencyjne, których jasny wystrój został uzupełniony poprzez krzesła tapicerowane w intensywnych kolorach.

Przedstawione osiągnięcia twórcze aspirujące do spełnienia warunków określonych w art. 16 ust. 2 Ustawy o stopniach naukowych tytule naukowym oraz o stopniach i tytule w zakresie sztuki były wielokrotnie prezentowane w formie: prezentacji multimedialnych, wystaw, a także publikacji internetowych. GE Customer Experience Center oraz Kompleks „Aquarium” zostały nominowane w bieżącym roku do nagród odpowiednio „Polskie Wnętrze 2016” oraz „Architektura Polska XXL 2016”. Druga z realizacji uzyskała także II nagrodę w kategorii Rewitalizacja w konkursie Eurobuild Awards w Architekturze 2016.

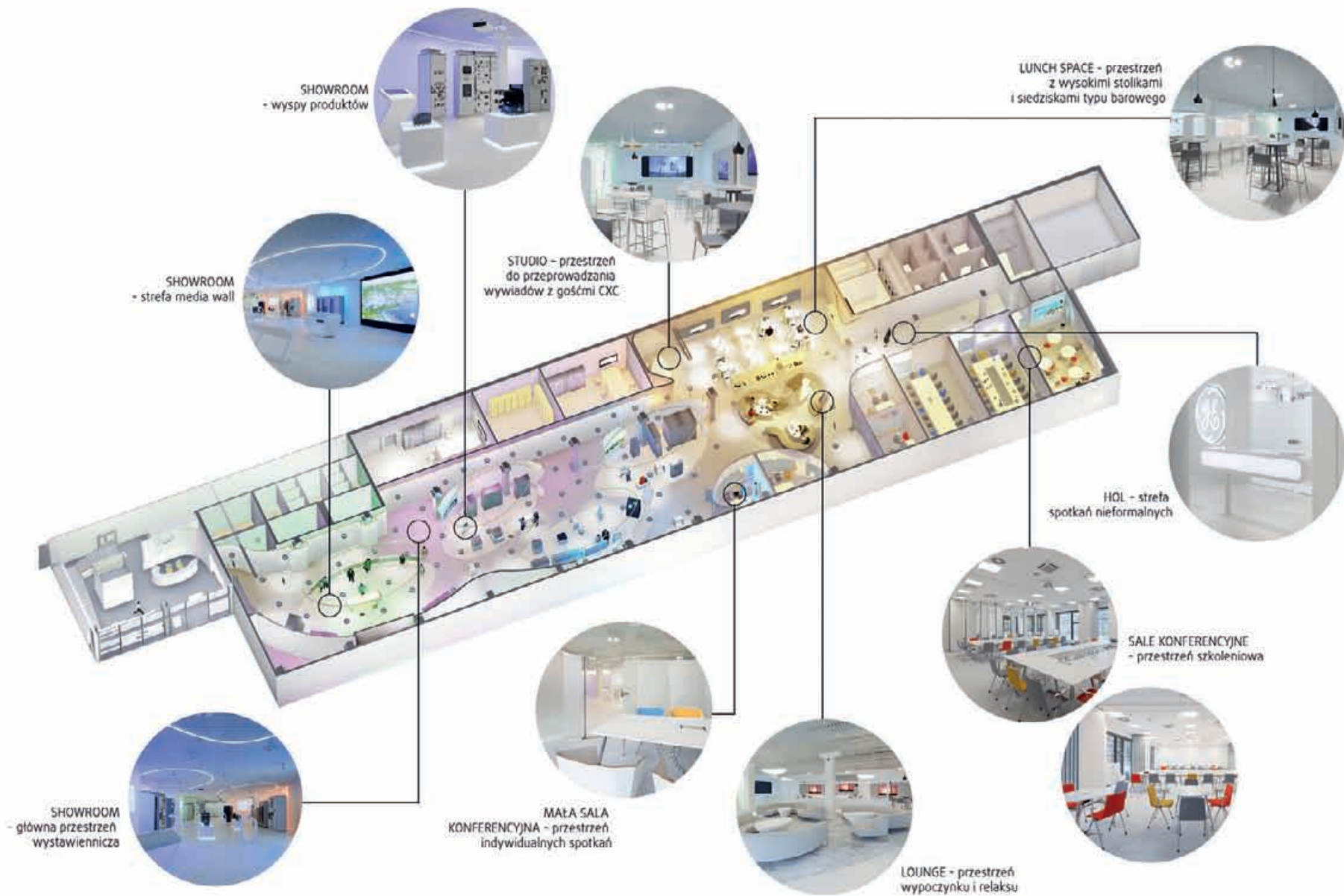
Gliwice, 24 kwietnia 2017 r.

Krzysztof Zalewski









# / SHOWROOM



eliptyczne ścianki wykonane z półprzezroczystych materiałów napinanych. Ściany te pełnią funkcję ekranów, na których wyświetlane są projekcje.

białe firany nadające przestrzeni lekkości

media kiosk

produkty GE zgrupowane obszarami tematycznymi

konsola do sterowania media wall

media wall



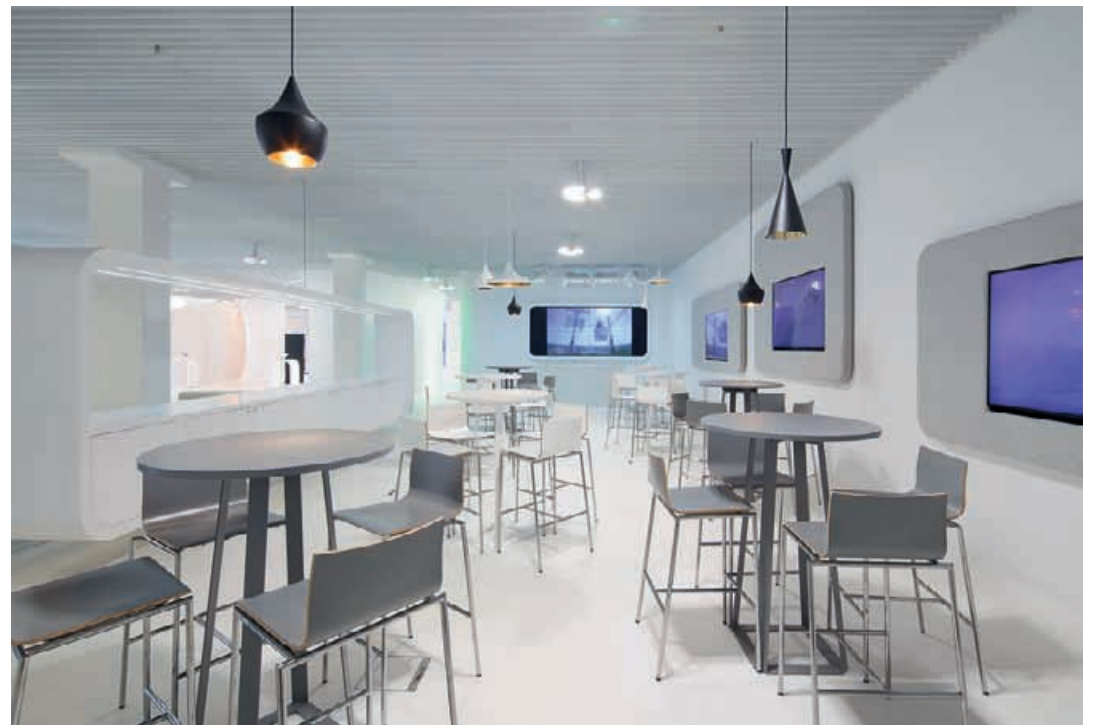














# / LOUNGE SPACE AND COFFEE CORNER

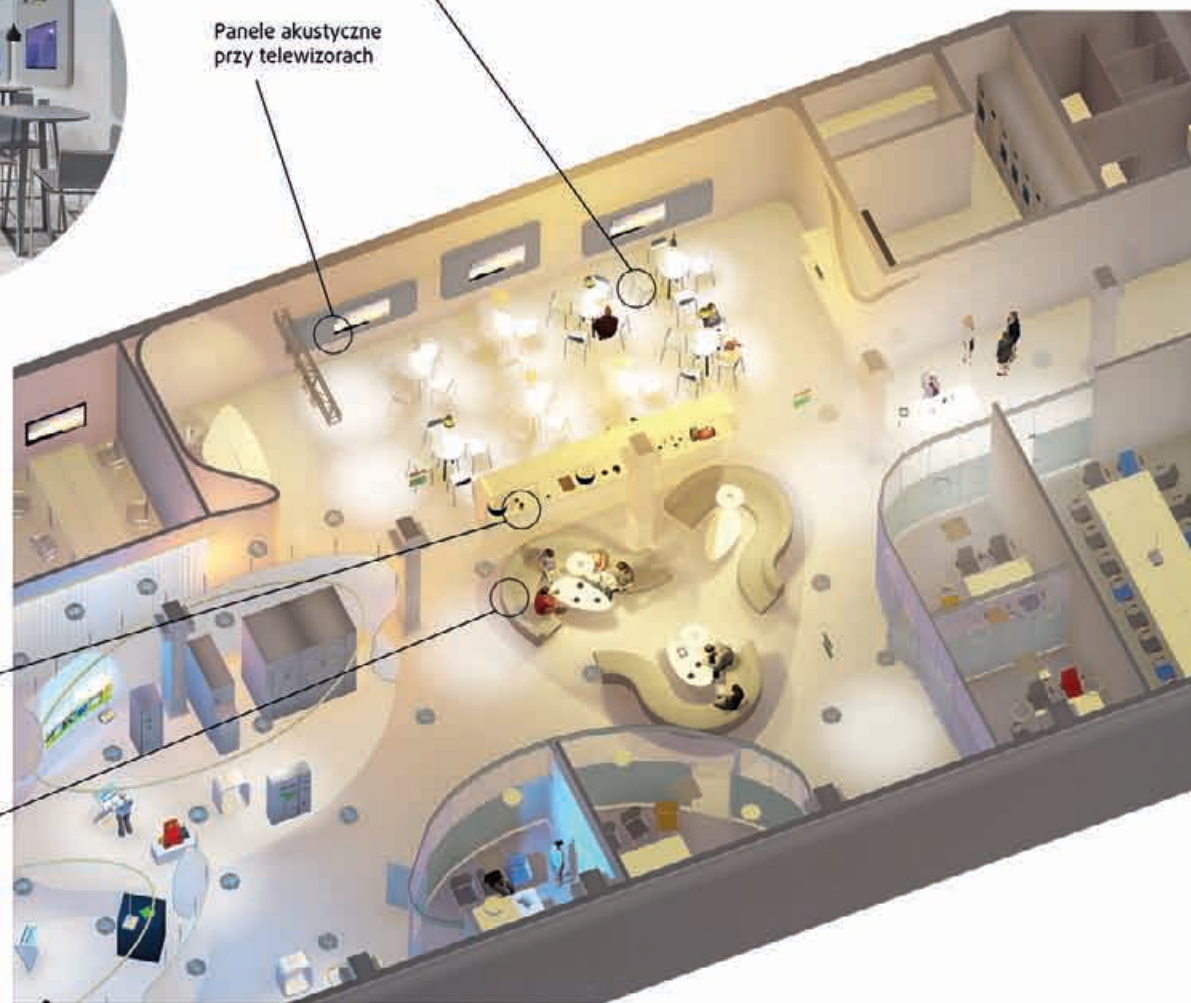


Długa lada cateringowa oddzielająca od siebie dwie przestrzenie. Miejsce, w którym klient może zaparzyć kawę.

Otwarta przestrzeń mieszcząca kanapy oraz stoły przeznaczone dla 6-8 osób.

Przestrzeń kawiarniana.  
Miejsce odpoczynku - wysokie stoły  
i wygodne hokery

Panele akustyczne przy telewizorach



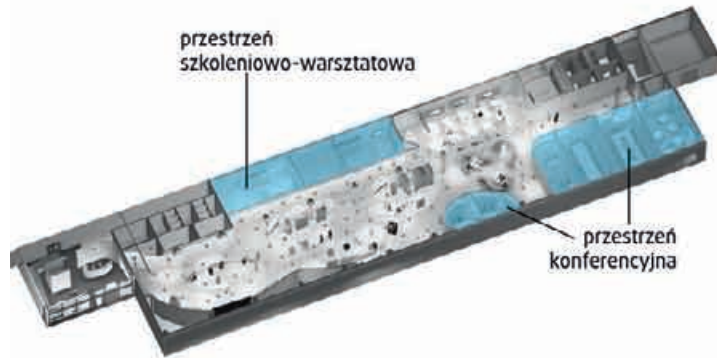








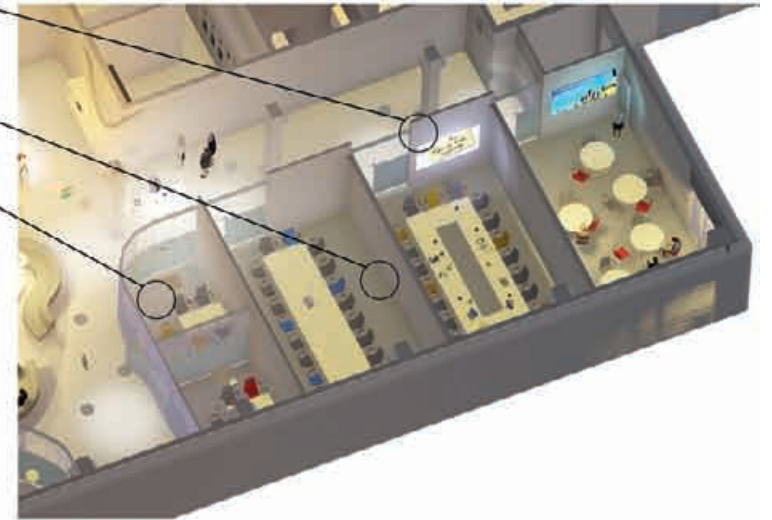
# / PRACTICAL TRAINING AND SOFTWARE TRAINING ROOMS



miejsce przeznaczone na projekcję prezentacji

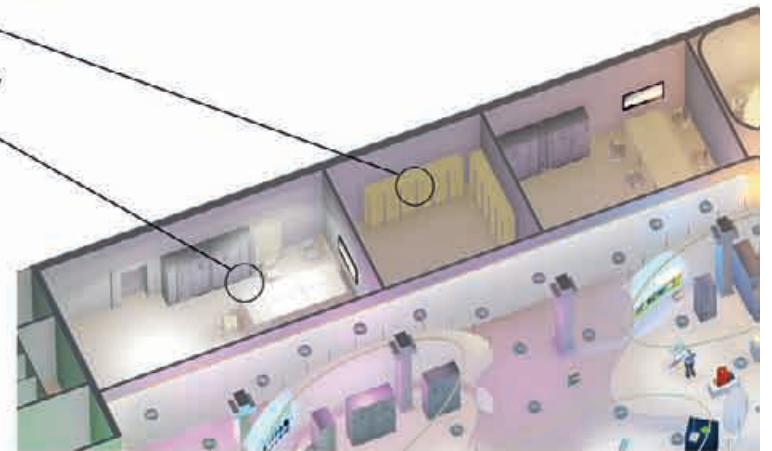
Ściany przesuwne składane ręcznie, oddzielające pomieszczenia konferencyjne

mała sala konferencyjna



Regały przeznaczone do przechowywania

Ściany przesuwne składane ręcznie, oddzielające pomieszczenia konferencyjne















KONCEPCJE KONKURSOWE





## /GE

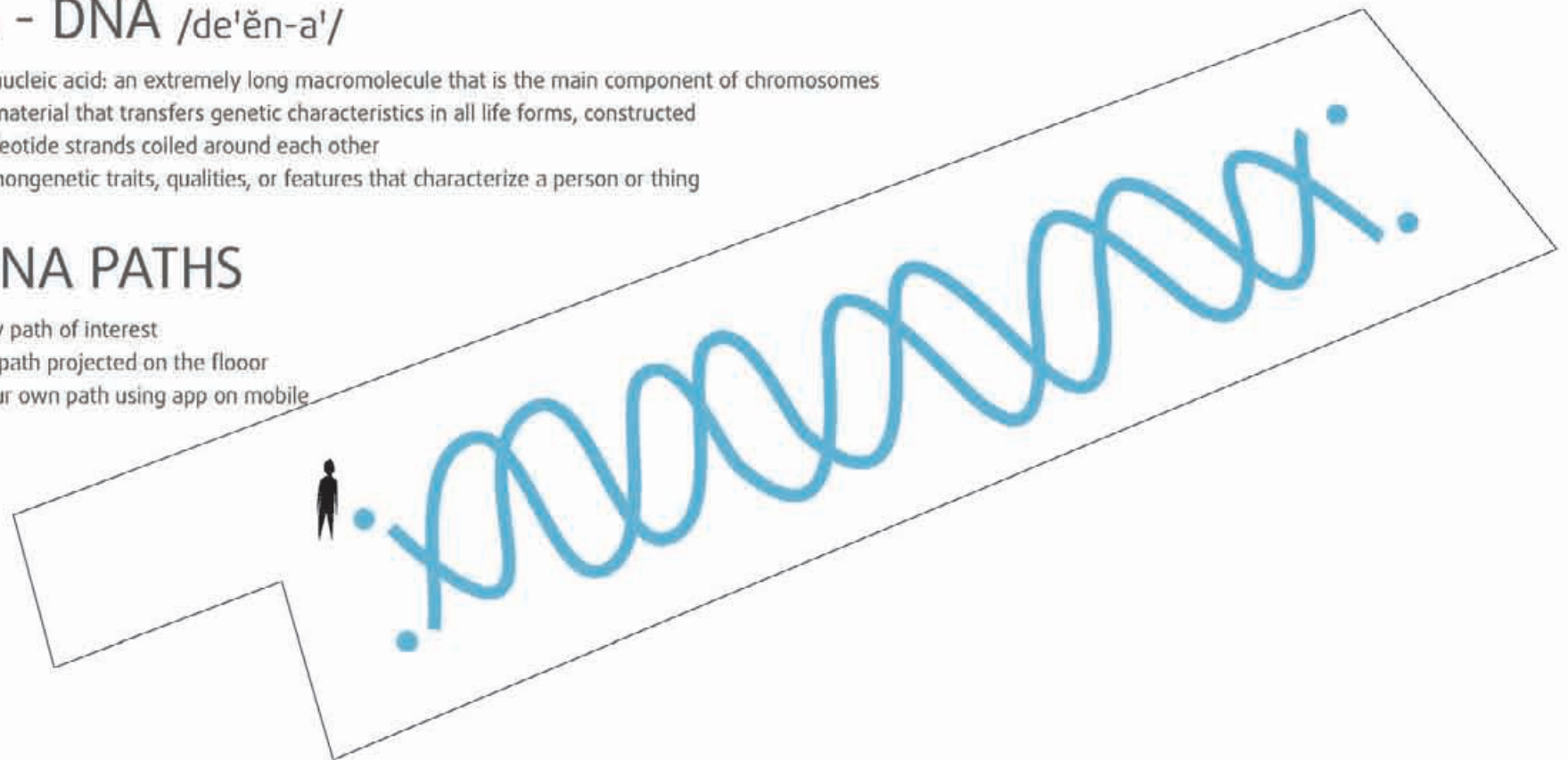
- / GE - imagination at work
- / recognizable trademark
- / unique history

## / IDEA - DNA /de'ën-a'/

- / deoxyribonucleic acid: an extremely long macromolecule that is the main component of chromosomes and is the material that transfers genetic characteristics in all life forms, constructed of two nucleotide strands coiled around each other
- / the set of nongenetic traits, qualities, or features that characterize a person or thing

## / GE DNA PATHS

- / choose any path of interest
- / follow the path projected on the floor
- / choose your own path using app on mobile

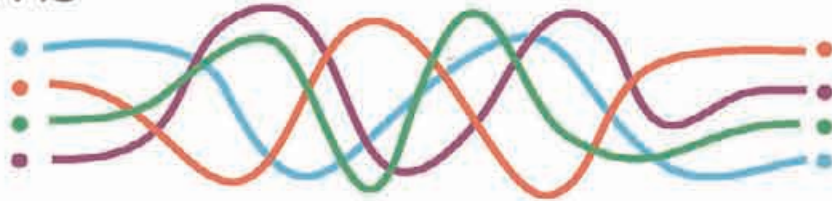


CONCEPT 1: DNA PATH 

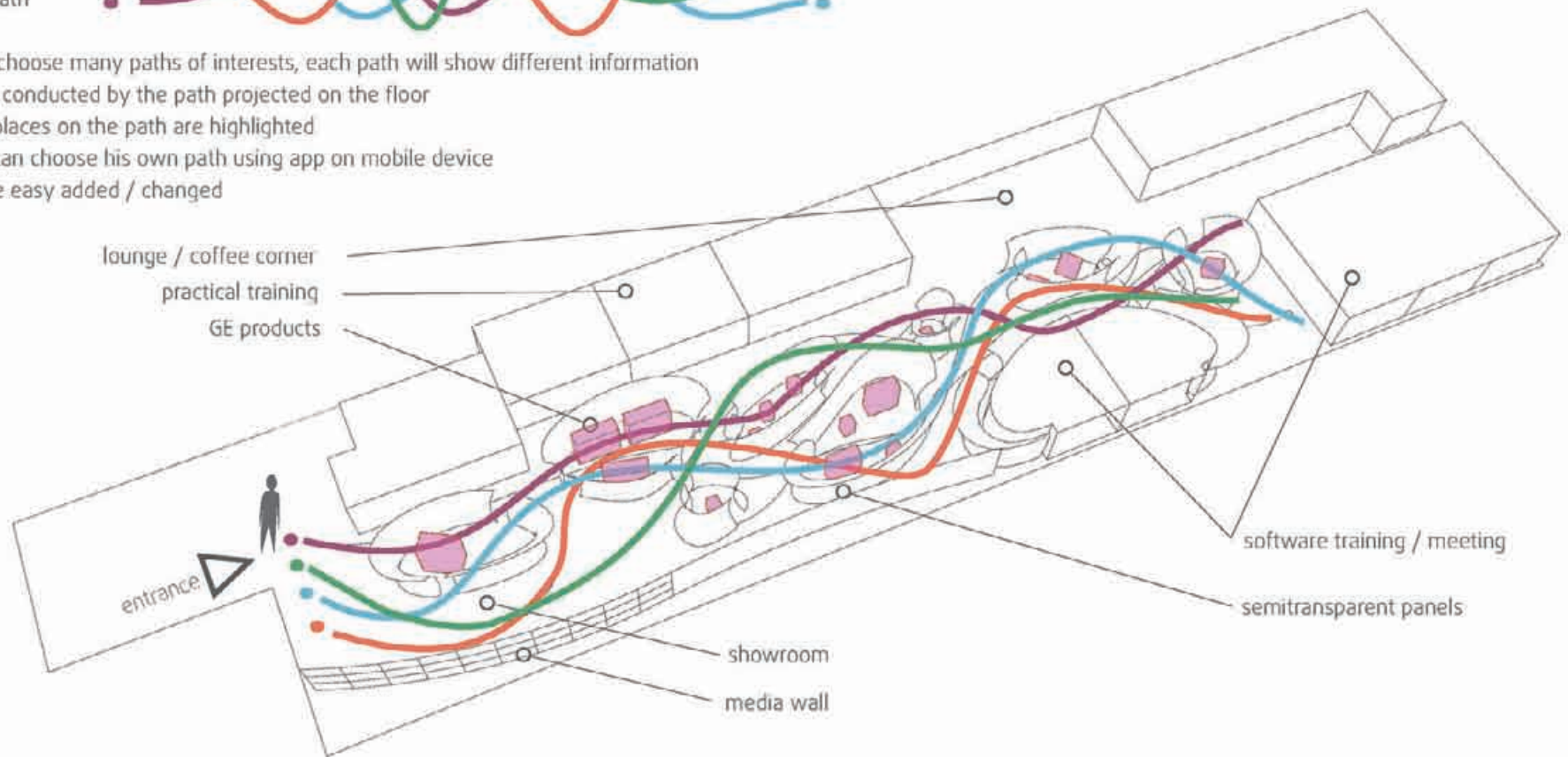


# / DNA PATHS

- / energy path
- / history path
- / personal stories path
- / showtime path



- / visitor can choose many paths of interests, each path will show different information
- / visitors are conducted by the path projected on the floor
- / important places on the path are highlighted
- / each user can choose his own path using app on mobile device
- / path can be easily added / changed



CONCEPT 1: DNA PATH ∞

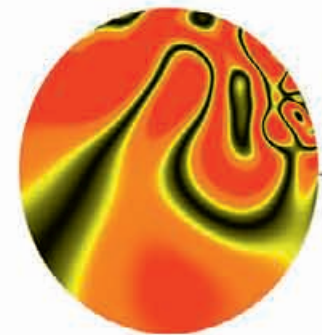
# / SCENARIOS



/ energy path  
shows the full portfolio  
of products in context



/ history path  
shows evolution of energy  
management solutions  
in relation to historical events



/ other scenarios  
(possibility to adapt scenarios from „catwalk“ concept )



/ personal stories  
displays info on inventions and patents  
through stories of related peoples



/ showtime  
educational path, shows interesting  
curiosities and news on electricity



CONCEPT I: DNA PATH ∞

# / ENERGY PATH



/ Energy path presents the whole portfolio of GE products in context

- / Medium Voltage panel
- SEN Plus (3 panels)
- QuiXtra 4000 (2 panels)
- QuiXtra 630 (2 panels)
- EtelliGuard ABC
- Record Plus FK MCCB
- UPS panel

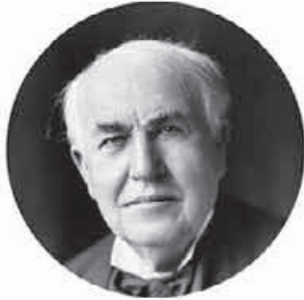
/ Exhibits / products installed in particular capsules should be provided with controlled lighting mounted on the ceiling, interacting with played audio-video contents.



CONCEPT I: DNA PATH ∞



## / HISTORY PATH



1905



1992



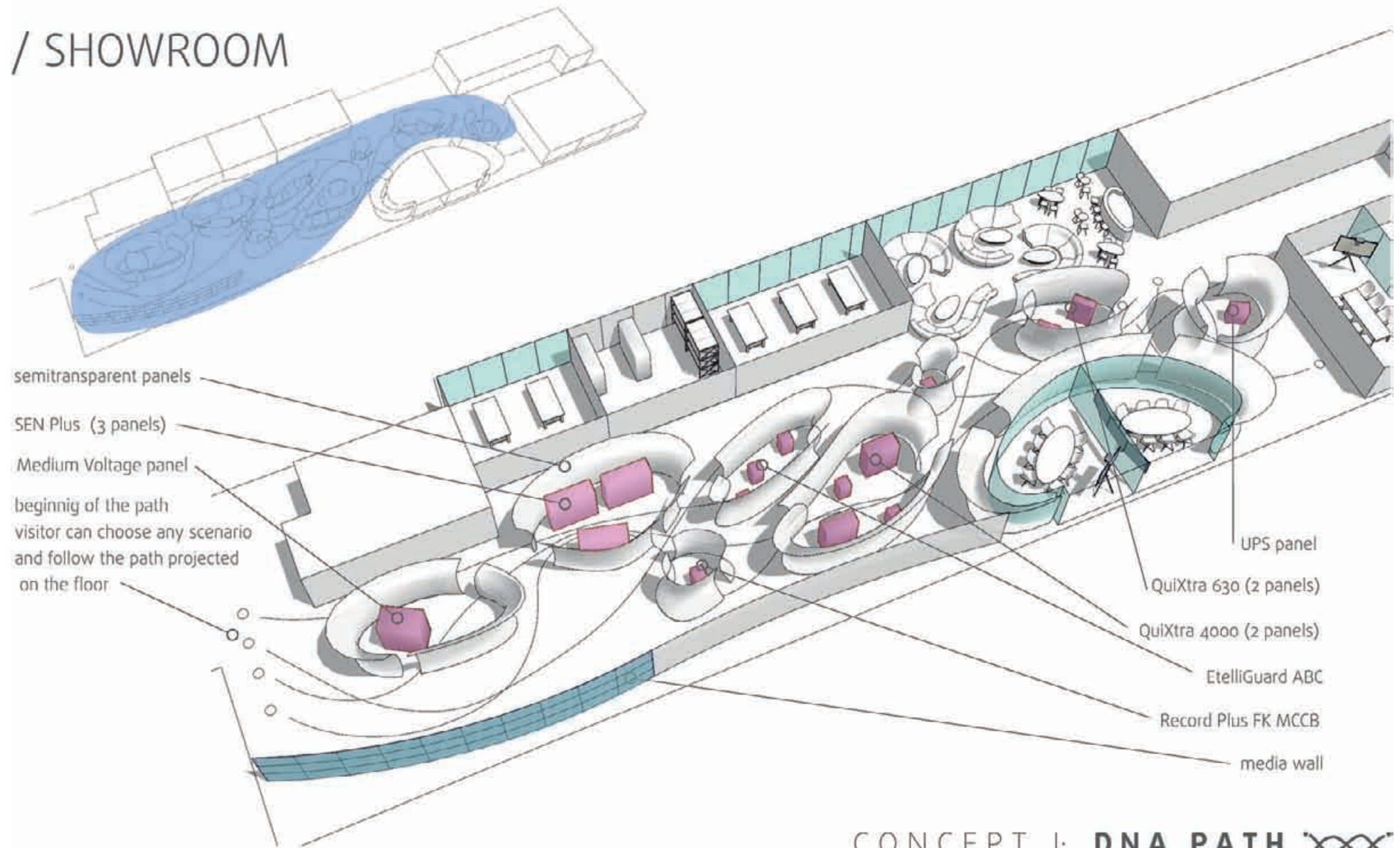
/ History path presents the evolution of energy management solutions and development of GE in relation to historical events.

/ Controlling of played multimedia scenarios can be performed automatically (in a loop) by means of detectors at the entrances to the capsules, or by means of tablets or infrared cameras.



CONCEPT I: DNA PATH ∞

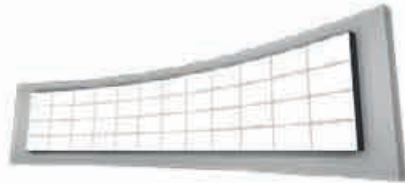
# / SHOWROOM



CONCEPT I: DNA PATH 



# / SHOWROOM



/ Exhibition is to be as much interactive so that visitors of the Experience Center could through gestures movements affect realized scenarios displayed on AV devices and thus encourage multimedia transfer to affect the visitors' senses of sight, touch and hearing

## MEDIA WALL

/ multimedial LCD display controlled by tablet  
/ curved shape

## PATH

/ visitor can choose scenario  
/ visitor is conducted by the path projected on the floor  
/ all information are projected on white canvas - spandex  
/ some elements of projection will be interactive  
/ important places on the path are highlighted  
/ each user can choose his own path using app on mobile device  
/ path can be easy added / changed

## CAPSULES

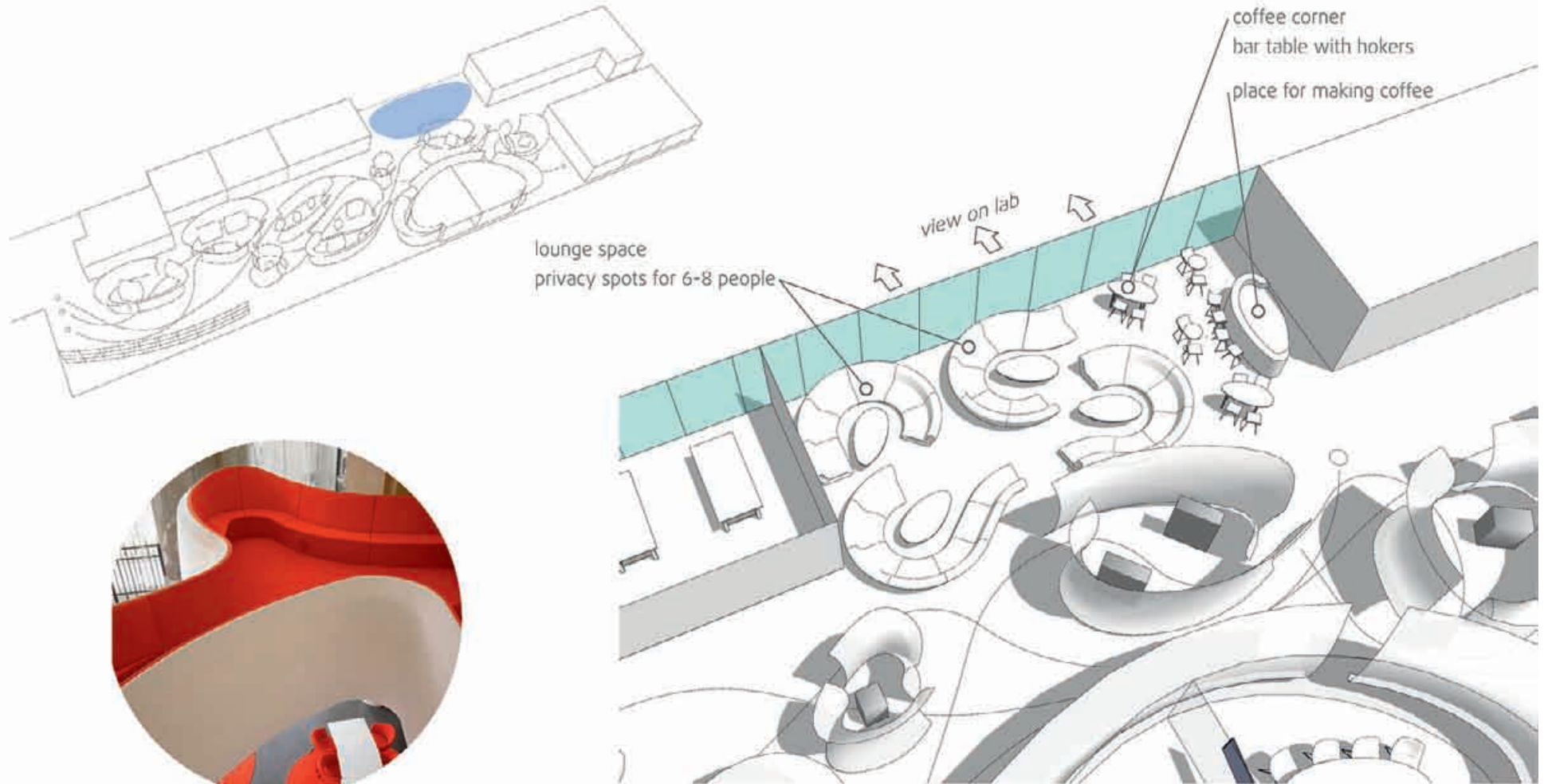
/ made from spandex fabric  
/ using a minimal amount of new steel elements, spandex was stretched between the elements, giving the capsules their shapes



CONCEPT I: DNA PATH ∞



# / LOUNGE SPACE AND COFFEE CORNER



CONCEPT I: DNA PATH ∞

## / LOUNGE SPACE



- / openspace area divided into four annexes for 6-8 people
- / annexes arranged with furnitures referring to the concept
- / soft and oval-shaped sofas and coffee tables



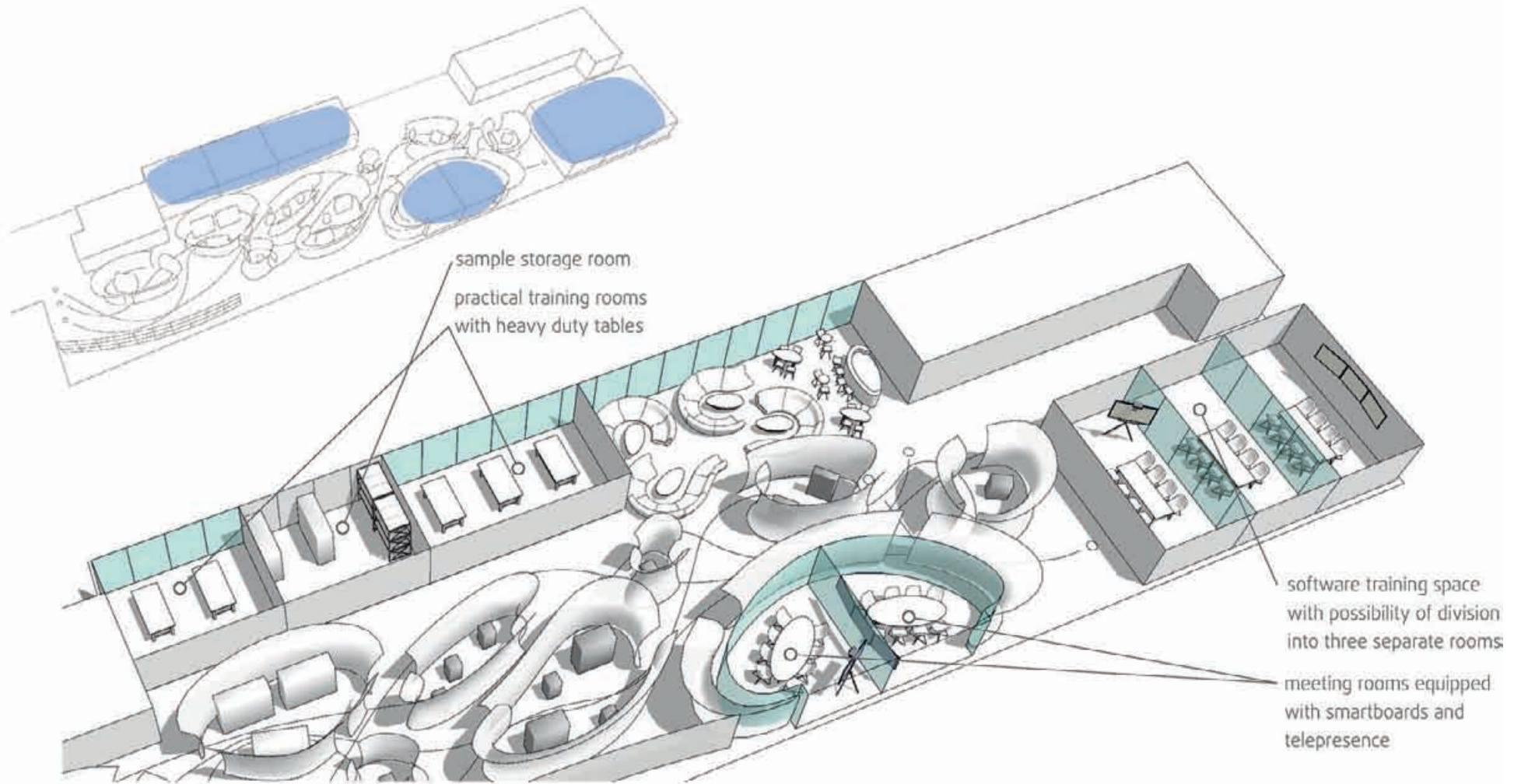
## / COFFEE CORNER



- / small coffee tables for 2-4 people
- / bar with coffee makers, refrigerator, etc. to make coffe by yourself
- / soft and oval-shaped hokers and bar tables

CONCEPT I: DNA PATH ∞

# / PRACTICAL TRAINING AND SOFTWARE TRAINING ROOMS



CONCEPT I: DNA PATH ∞



# / PRACTICAL TRAINING AND SOFTWARE TRAINING ROOMS



## /SOFTWARE TRAINING & MEETING ROOMS

- / rooms may be joined and used as one large area, or the area can be divided into separate rooms, where 3 different meetings can simultaneously take place
- / videoconference terminal - integrated with monitor 55" enabling audio-video connection with remote locations, the image source is a camera mounted on the monitor
- / Interactive Board - with mounted a multimedia projector above
- / Interactive monitor - providing possibility of making notes directly on the displayed presentation
- / Additionally, the entire room will be equipped with the sound system using ceiling loudspeakers with possibility to divide into 3 separate zones



## /PRACTICAL TRAINING ROOM

- / a room equipped with furniture easy to rearranged, a projector displaying images on the electrically controlled projection screen; the sources of video signals are computers / laptops and a projector, which displays a video signal from the camera, allowing to show images of a sheet of paper, slide, photographic film, and any three-dimensional object



CONCEPT I: DNA PATH ∞

# / TECHNOLOGY

## / MEDIA WALL - visual wall consisting of thin-frame LCD monitors.

Wall configuration will be determined by the investor, proposed configuration is for example 9x3 FullHD monitors 55" capable of displaying 3 different images, controlling via tablet or wireless touch panel

## / CAPSULES -In each capsule the images will be displayed using a short focal length projectors on a half-transparent surfaces of the capsules, so that the images will be visible from both inside and outside of the capsules.

In each capsule directional speaker with a narrow angle of radiation so-called „Sound shower“ must be installed to transfer audio content to such extent as to be audible only to a person inside the capsule.

Exhibits / products installed in particular capsules should be provided with controlled lighting mounted on the ceiling, interacting with played audio-video contents.

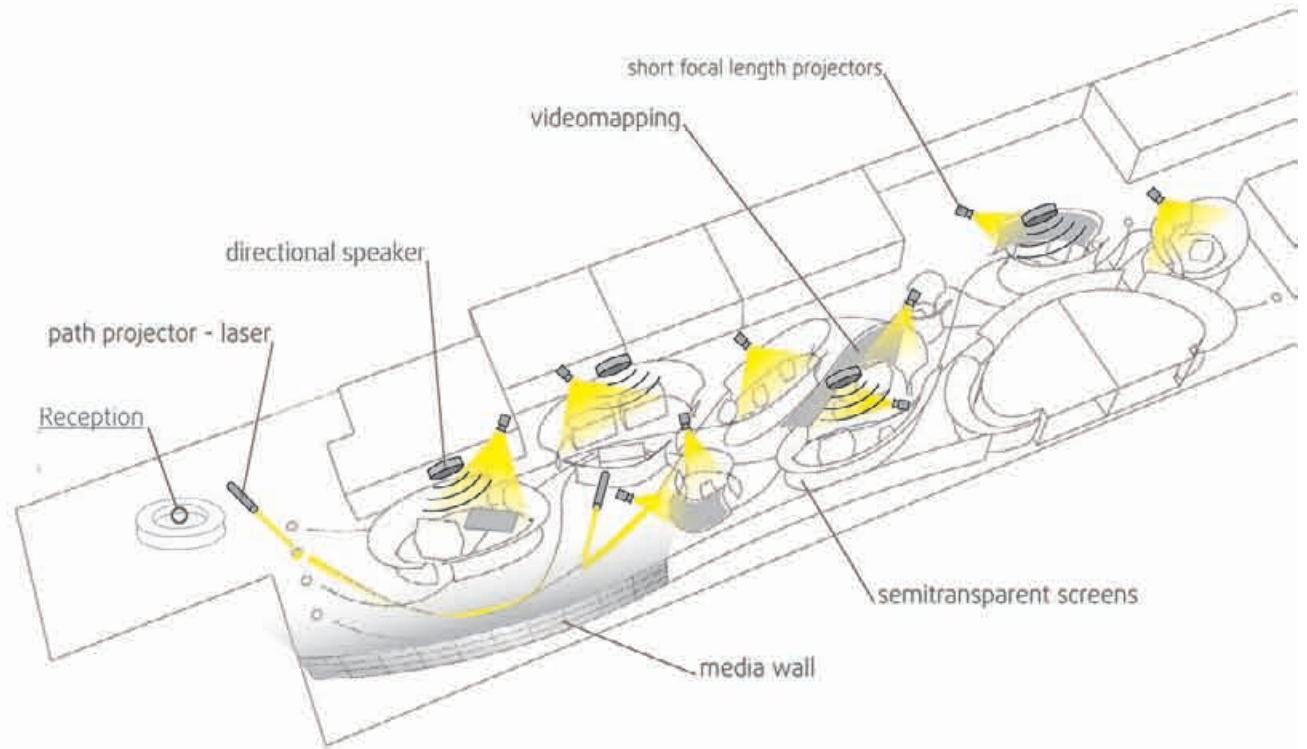
Controlling of played multimedia scenarios can be performed automatically (in a loop) by means of detectors at the entrances to the capsules, or by means of tablets or infrared cameras.

**/ PATH** - The route directions should be displayed on the corridor floors between the capsules so that the multimedia path leads the visitors to another capsules displaying the content referring to the previous content. This can be accomplished with the use of lamps with dome cameras, lasers or multimedia projectors

## /RECEPTION

LCD Monitor 55", mounted next to the reception, displaying brief information about the company in form of e.g. a slideshow of photos.

Two touch screens, e.g. 23", allowing interactive operation by people in the reception area - displaying the company's product portfolio



Sound shower



Mediawall - lcd



Interactive floor



Smart table



Semitransparent screens

CONCEPT I: DNA PATH ∞



CONCEPT I: DNA PATH ∞





## / GE

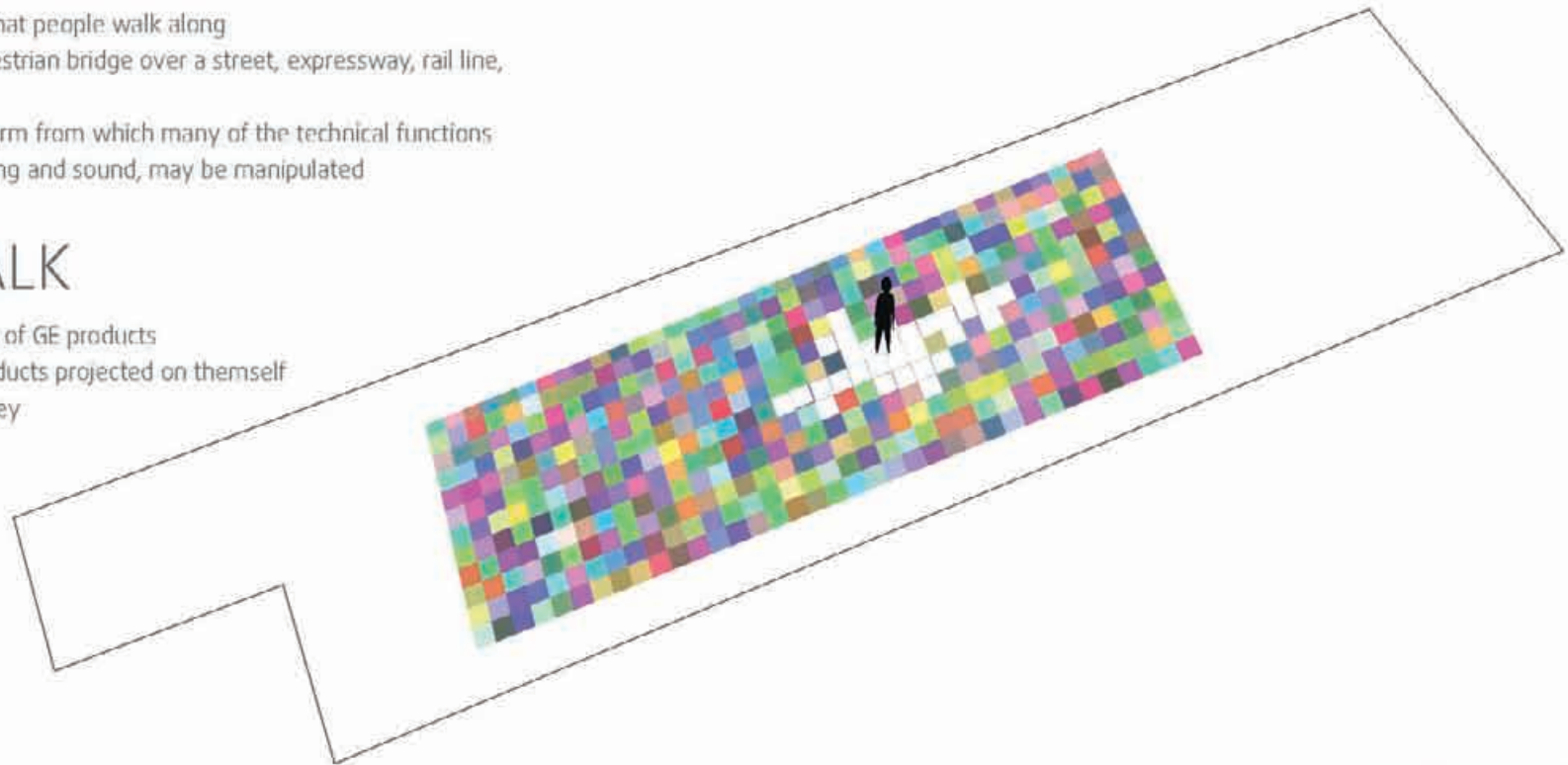
- / GE - imagination at work
- / recognizable trademark
- / unique history

## / IDEA - CATWALK /'kætwɔ:k/

- / the narrow, raised path that people walk along
- / an enclosed or open pedestrian bridge over a street, expressway, rail line, or body of water
- / an elevated service platform from which many of the technical functions of a theater, such as lighting and sound, may be manipulated

## / GE CATWALK

- / walk between the gallery of GE products
- / see the details of the products projected on themself
- / see the track of the journey on the interactive floor



CONCEPT II: CATWALK 





# / SCENARIOS



/ power grid  
promotional scenario  
which presents GE products  
in context of power grid



/ GE for business  
promotional scenario  
which presents GE products from  
variety of industries



/ local mode  
local beskid mountains panorama,  
local attractions info displayed



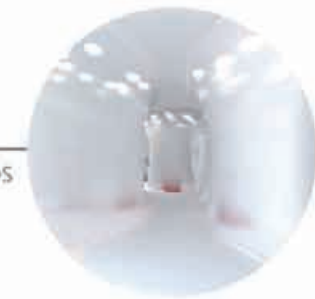
/ ambient mode  
screensaver displayed  
with ambient music



/ relax mode  
forest or beach,  
sky displayed  
with ambient music



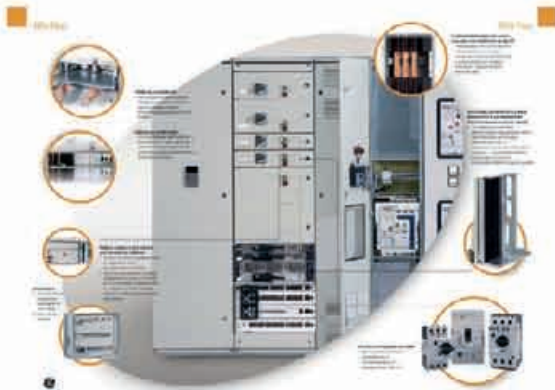
/ other scenarios  
(possibility to adapt scenarios  
from „dna path“ concept)



CONCEPT II: CATWALK



# / POWER GRID MODE



Power grid is promotional scenario which will present GE products in context of power grid.

Laser projections are used to create illusion of being in a room where all of the machines are used in reality and present the inside of the panels, complexity of products.

- Medium Voltage panel
- SEN Plus (3 panels)
- QuiXtra 4000 (2 panels)
- QuiXtra 630 (2 panels)
- EtelliGuard ABC
- Record Plus FK MCCB
- UPS panel



CONCEPT II: CATWALK 

## / LOCAL MODE



/ Local mode shows Beskid mountains panorama with local attractions info displayed.

/ Visual mapping creates an illusion of being in mountains. It can be used as a relax mode or to present to guests the beauty of Polish mountains and specific mountain peaks.

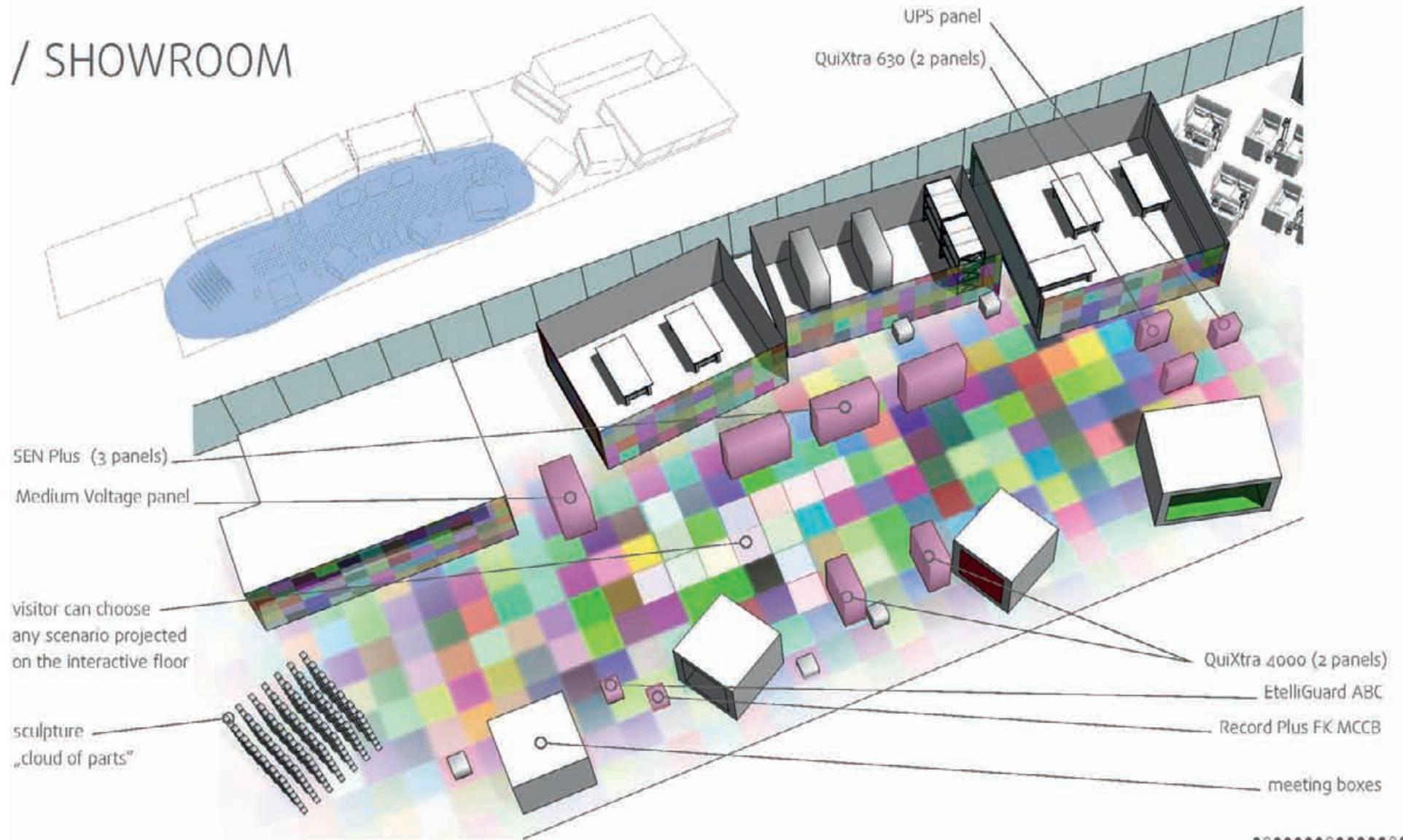
/ Laser projection can move guests to the center of the city to show them local attractions and places worth visit.



CONCEPT II: CATWALK 



# / SHOWROOM



CONCEPT II: CATWALK 

# / SHOWROOM

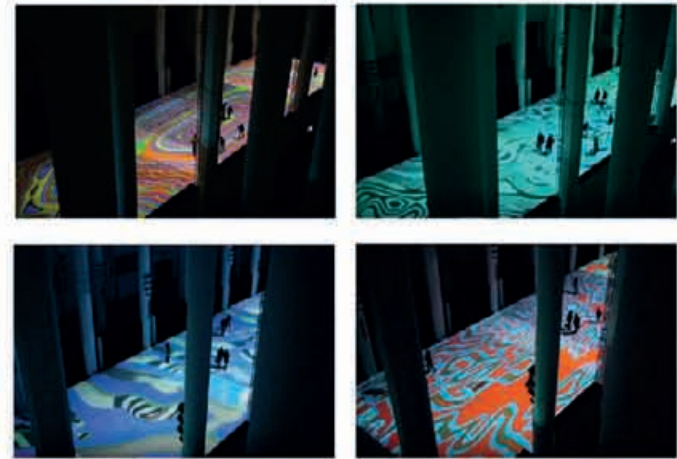


/ Exhibition is to be as much interactive so that visitors of the Experience Center could through gestures / movements affect realized scenarios displayed on AV devices and thus encourage multimedia transfer to affect the visitors' senses of sight, touch and hearing

/ Laser projections can create loads of different spaces in only one place.

/ Interactive floor can show the way by tracking visitors moves.

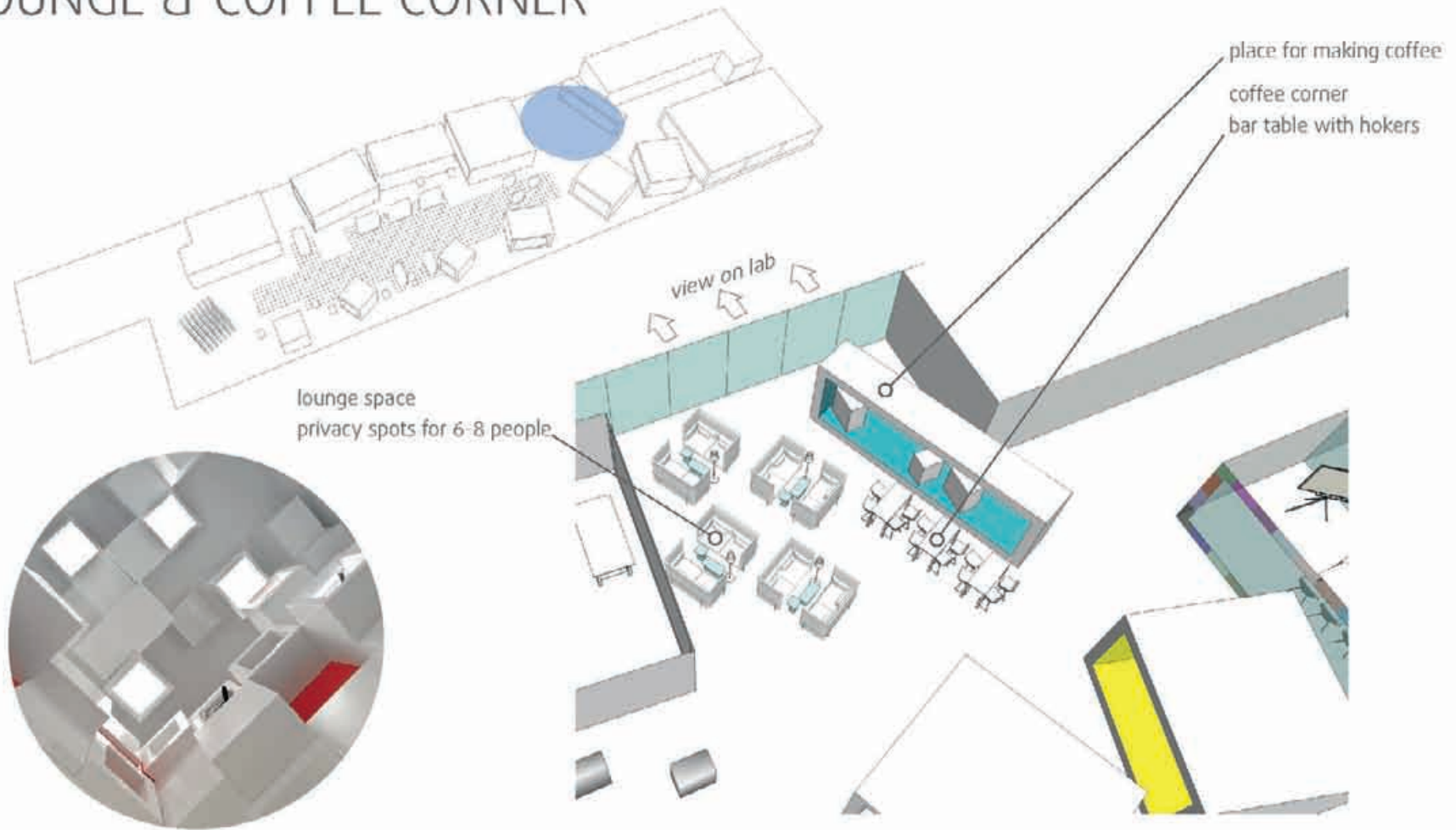
/ Laser projections are used to create illusion of being in a room where all of the machines are used in reality and to present the inside of the panels, complexity of products.



CONCEPT II: CATWALK 



# / LOUNGE & COFFEE CORNER



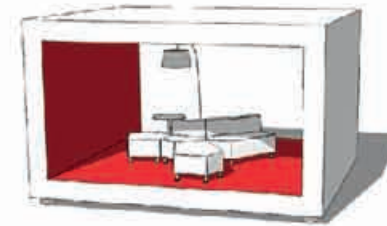
CONCEPT II: CATWALK 



## / LOUNGE SPACE



- / openspace area divided into four annexes for 6-8 people
- / annexes arranged with furniture referring to the concept
- / geometric shape sofas and coffee tables



## / COFFEE CORNER



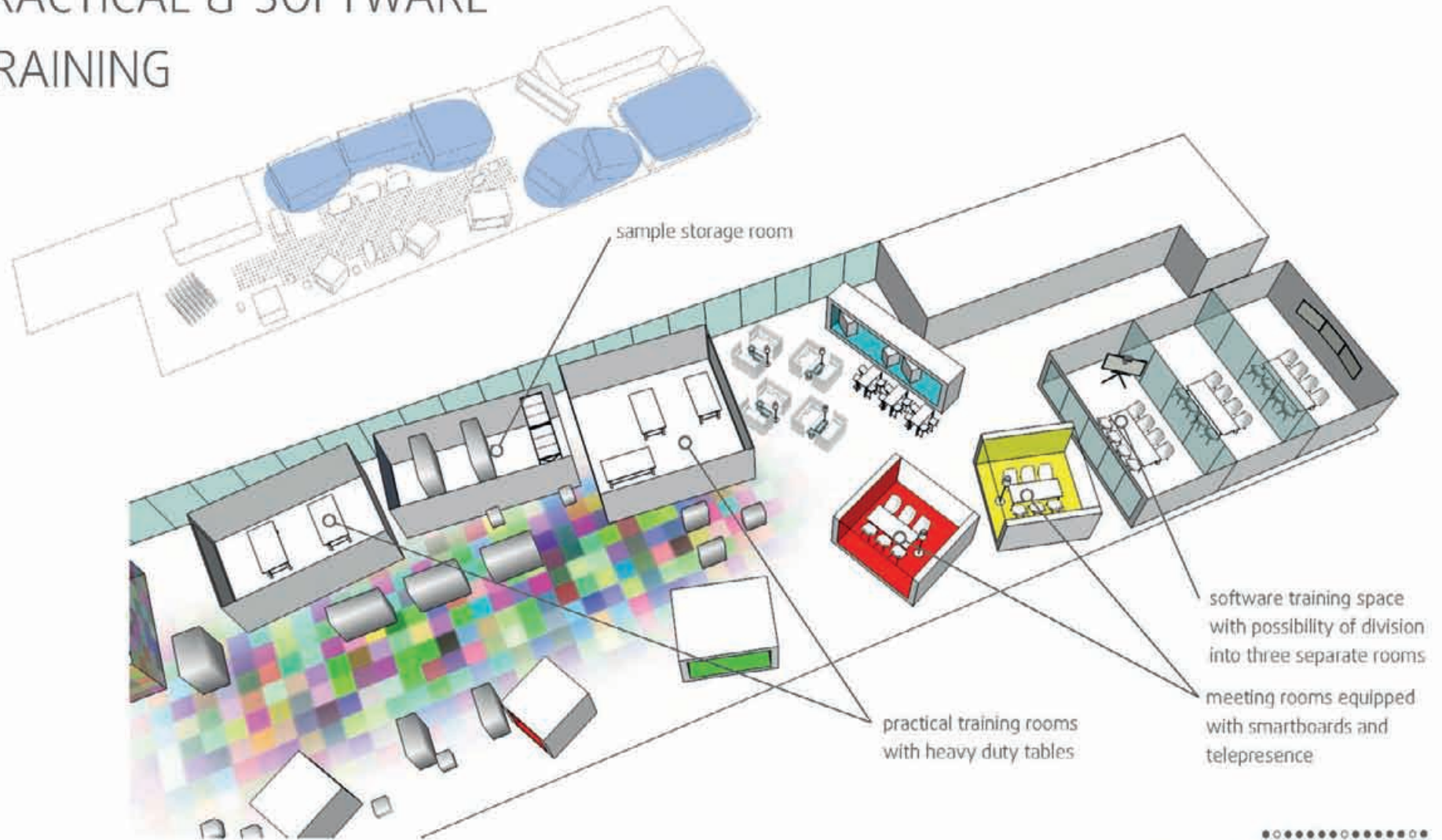
- / small coffee tables for 2-4 people
- / bar with coffee makers, refrigerator, etc. to make coffee by yourself
- / geometric shape hokers and bar tables



CONCEPT II: CATWALK

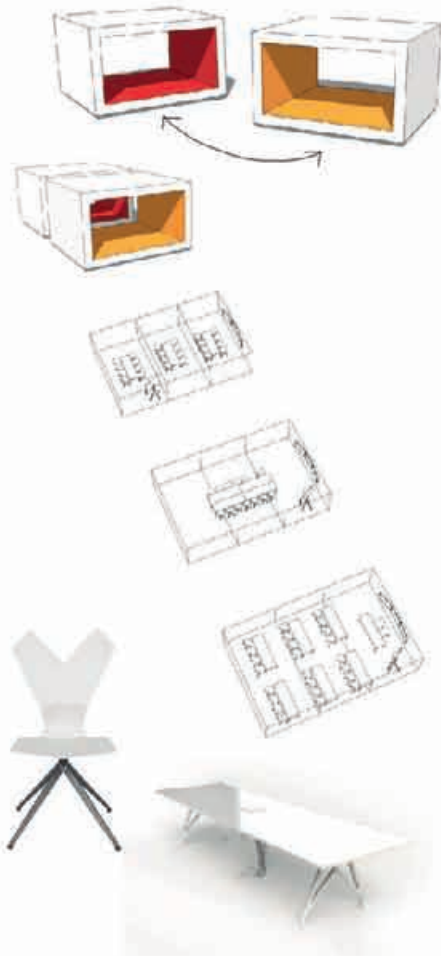


# / PRACTICAL & SOFTWARE TRAINING



CONCEPT II: CATWALK 

## / PRACTICAL & SOFTWARE TRAINING



### /SOFTWARE TRAINING & MEETING ROOMS

- / rooms may be joined and used as one large area, or the area can be divided into separate rooms, where 3 different meetings can simultaneously take place
- / videoconference terminal - integrated with monitor 55" enabling audio-video connection with remote locations, the image source is a camera mounted on the monitor
- / Interactive Board - with mounted a multimedia projector above
- / Interactive monitor - providing possibility of making notes directly on the displayed presentation
- / Additionally, the entire room will be equipped with the sound system using ceiling loudspeakers with possibility to divide into 3 separate zones

### /PRACTICAL TRAINING ROOM

- / a room equipped with furniture easy to rearranged, a projector displaying images on the electrically controlled projection screen; the sources of video signals are computers / laptops and a projector, which displays a video signal from the camera, allowing to show images of a sheet of paper, slide, photographic film, and any three-dimensional object



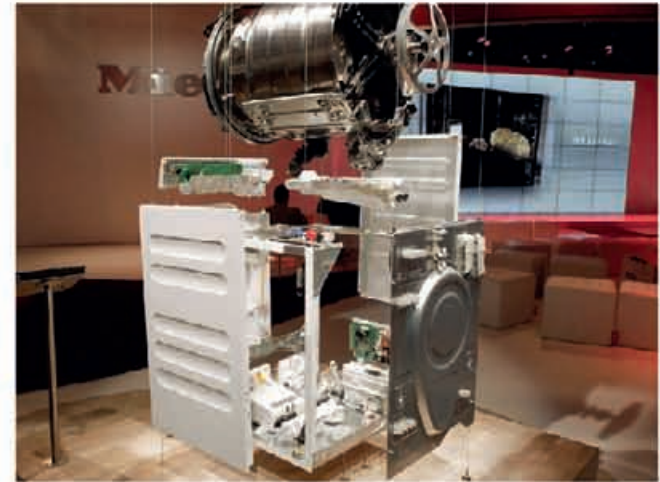
CONCEPT II: CATWALK 



## / SCULPTURE „CLOUD OF PARTS“



- / "CLOUD OF PARTS" – power panel dismantled into individual parts illuminated by beam-light with a moveable head; around the product
- "sound shower" will be installed from which the content about the product will be played
- / all parts of panel suspended on invisible gimps
- / showing complexity of products



CONCEPT II: CATWALK

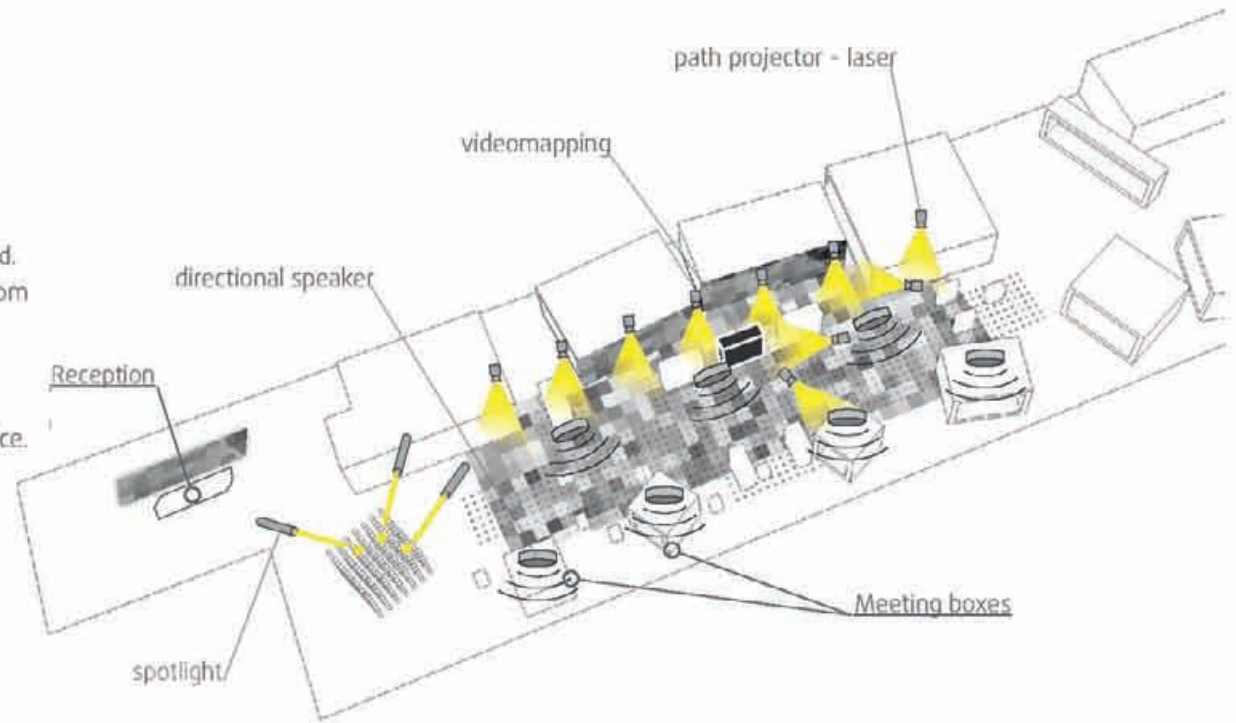


# / TECHNOLOGY

## /CATWALK

/ USE OF VIDEOMAPPING - a technique based on displaying the contents e.g. on the floor and walls or specially prepared and perfectly matched to the surface on which they are displayed. This technique can be applied to a larger object located in the room for example on a power cabinet contents about the processes performed inside the cabinet that can be displayed, information about how the device is constructed inside, or block diagrams showing the flow of the current through the device.

/ To create more interactive impression projection screens can be equipped with tactile overlay / camera allowing the participant's interaction with the displayed content  
 / To start scenario routes and manage displayed contents central control system is required, it will allow programming and synchronization of all devices and effects included in a given scenario.



## /RECEPTION

/ LCD Monitor 55", mounted next to the reception, displaying brief information about the company in form of e.g. a slideshow of photos.

/ Two touch screens, e.g. 23", allowing interactive operation by people in the reception area - displaying the company's product portfolio



Sound shower



Spotlight



Interactive floor



Smart table



Videomapping

CONCEPT II: CATWALK



