

Maciej JANOWSKI*, Agnieszka JANOWSKA**

WSPÓLNE DZIAŁANIA. ZNACZENIE WORKSHOPÓW W KSZTAŁTOWANIU ALTERNATYWNYCH METOD PROJEKTOWANIA

W obliczu narastających problemów cywilizacyjnych będących wynikiem m.in. żywiolowej urbanizacji z udziałem koszto- i energochłonnej architektury (*fast-form architecture*) pojawia się potrzeba wprowadzenia alternatywnych metod projektowania środowiska zamieszkiwania człowieka. Pierwszym etapem jest wprowadzenie nowego modelu nauczania architektury. Dotychczasowy model preferuje rozwój wyobraźni formalnej oraz podporządkowanych jej umiejętności graficznych i technicznych przy jednoczesnym pominięciu umiejętności miękkich. Skutkuje on wprowadzaniem na rynek architektów, projektujących budynki, których relacje z użytkownikiem i miejscem można określić jako jednowartościowe. Przypisanie dominującego znaczenia niezwiązanej z miejscem formie architektonicznej oznacza zastąpienie autentycznego jej doświadczania wszystkimi zmysłami chwilową ekscytacją. Alternatywny model kształcenia powinien być ukierunkowany na trzy aspekty: projektowanie architektury haptycznej, rozwój wyobraźni sytuacyjnej i kontekstualne rozwiązywanie problemów (projektowanie miejsc, a nie budynków). W tym modelu istotną funkcję pełnią warsztaty, których program i przebieg jest pozwala na zetknięcie się uczestników z materią architektury: miejscem, potrzebami ludzi oraz materiałem i techniką.

Słowa kluczowe: proces projektowania, workshop, partycypacja

1. WSTĘP

W obliczu narastających problemów cywilizacyjnych (kryzys przestrzeni publicznej, kryzys użytkownika, kurczenie się zasobów naturalnych) będących wynikiem m.in. żywiolowej urbanizacji z udziałem koszto- i energochłonnej architektury

* Politechnika Poznańska, Wydział Architektury, Instytut Architektury, Urbanistyki i Ochrony Dziedzictwa. ORCID:0000-0002-3290-208X.

** Politechnika Poznańska, Wydział Architektury, Instytut Architektury, Urbanistyki i Ochrony Dziedzictwa. ORCID: 0000-0001-8762-9810.

(*fast-form architecture*) należy podjąć dyskusję nad alternatywnymi metodami projektowania środowiska zamieszkiwania człowieka. Dotychczasowe metody doprowadziły do stopniowego narastania problemów na styku człowiek-architektura-środowisko, z których najpoważniejszym jest stopniowe wycofywanie się ludzi z przestrzeni publicznej i przenoszenie ich aktywności do mediów społecznościowych, co z kolei jest wynikiem bezprecedensowego w historii usamodzielnienia się człowieka jako jednostki. Na skutek rozwoju techniki i wzrostu mobilności ludzi uległy rozluźnieniu tradycyjne współzależności kształtujące małe i średnie wspólnoty. Ograniczona w swoich możliwościach wspólnota została zastąpiona przez nieograniczone możliwości rynku usług, do których współczesny człowiek ma również nieograniczony dostęp. Służąca wspólnocie i dostosowana do jej skali przestrzeń publiczna – ulica i plac, historycznie uwarunkowane jako miejsca różnorodnych interakcji międzyludzkich, w tym handlu, negocjacji, spotkań towarzyskich czy wreszcie aktywności politycznej, była formowana w negocjacyjny sposób, podobnie jak tworzące ją budynki. Zerwanie tych subtelnych nici połączeń doprowadziło do tego, że wielofunkcyjna przestrzeń publiczna przestała być potrzebna i została zastąpiona przez wyspecjalizowane budynki usługowo-komercyjne. Co prawda, powielają one schematy placu i ulicy, lecz mechanizmy kontroli i praktyki wykluczeniowe czynią z nich przestrzeń publiczną tylko z nazwy. W rzeczywistości jest ona własnością firmy, korporacji itd., co oznacza, że zachowania w niej to *zautomatyzowane sytuacje*, pozbawione jakichkolwiek spontaniczności i ściśle nadzorowane. Paradoksalnie, dzięki temu galerie handlowe są przez to postrzegane jako bardziej bezpieczne niż tradycyjne place i ulice.

Delikatny pluralizm będący wynikiem negocjacyjnego sposobu projektowania i budowania rozciągniętego w czasie, został zastąpiony sztuczną różnorodnością form, których główną cechą jest spektakularność, a celem wywołanie ekscytacji. Ta *fast-form architecture* powstaje zbyt szybko i na zbyt dużą skalę, aby przemyśleć jej oddziaływanie na zastane środowisko i przewidzieć dalekosiężne skutki.

Nieco lepiej wypada diagnoza dotycząca architektury mieszkaniowej. O ile jednak funkcjonalność i estetyka mieszkań i domów, ich indywidualizacja i dostosowanie do potrzeb osób w różnym wieku relatywnie wzrastają, to w przypadku przestrzeni wspólnych obserwuje się znaczącą redukcję programu funkcjonalnego oraz wprowadzane podobnych mechanizmów kontrolnych co w przestrzeniach komercyjnych. Pozbawione konsumpcyjnej ekscytacji strefy wspólne mieszkańców, stają się dla nich mało atrakcyjne. Nawet jeśli oferują one dostęp do zieleni, to jest ona sprowadzana do funkcji fototapety za oknem – ogląda się ją, lecz się z niej nie korzysta. Zamiast spontanicznych kontaktów w obrębie wspólnoty mieszkańcy wybierają spokój, uporządkowanie, indywidualny komfort i samodzielność. Samodzielność oznacza również potencjalną samotność. Paradoksalnie, współczesne biurowce mają bardziej rozbudowany program przestrzeni integracyjnych i służących różnorodnym formom odpoczynku niż przeciętna zabudowa wielorodzinna. Jest to z jednej strony wynik komercjalizacji tej strefy życia, z drugiej świadczy o kryzysie tożsamości współczesnego człowieka. Jego środowisko pracy

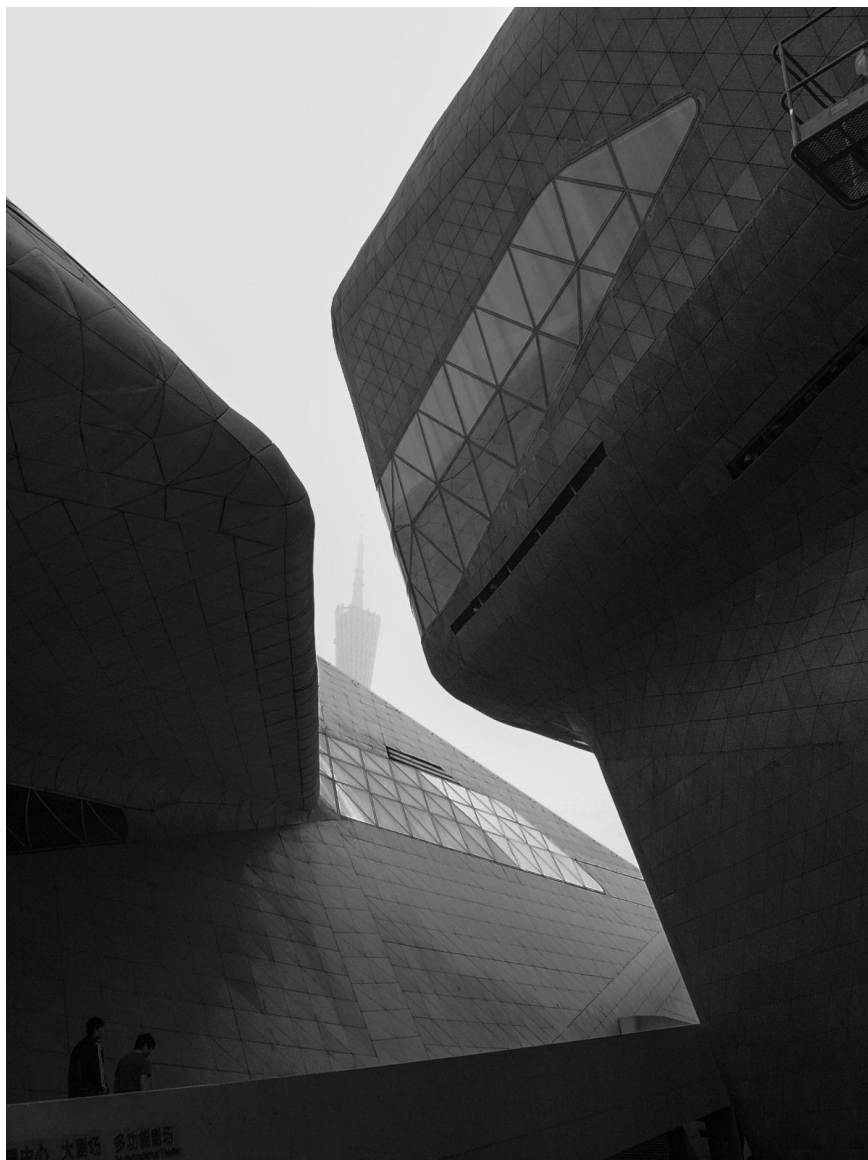
zostało zorganizowane pod kątem osiągnięcia największej wydajności, podobnie jak przysługujący mu czas wolny. Zorganizowane w profesjonalny sposób aktywności i kontakty interpersonalne oraz wypoczynek mają wpływ na organizację życia osobistego – pozbawione fachowego doradztwa stają się ono chaotyczne, pozbawione celu i jednowartościowe. Co więcej, przebywanie w tego typu jednorodnych środowiskach powoduje, że jakiegokolwiek wielowartościowe środowisko (a takim jest środowisko naturalne i tradycyjna przestrzeń publiczna) jest odbierane jako niekomfortowe i obce. Stąd tendencja do mnożenia się krótkotrwałych wspólnot opartych na uproszczonych regułach przynależności przy jednoczesnym ignorowaniu złożonego spektrum postaw człowieka. Internetowe fandomy, *wieszakowe wspólnoty* skupione w przypadkowy sposób wokół wartościowych i błahych haseł i idei [Bauman 2006: 204], wirtualne gildie i społeczności sieciowych graczy są niczym innym jak ekwiwalentami realnych relacji międzyludzkich, z których usunięto czynnik zmysłowy i wyeliminowano materialność miejsca. W zamian zaoferowano nieskończoną wielość możliwości uczestnictwa i pozbawioną konsekwencji swobodę jego zmiany. Jak pisała Susan Sontag:

[...] nasza kultura opiera się na nadmiarze, nadprodukcji, w rezultacie czego nasze doświadczenie zmysłowe stopniowo coraz bardziej traci na wyrazistości. Warunki współczesnego życia – materialnej obfitości, namnożenia rzeczy osłabiają naszą zdolność odczuwania. [...] Dziś ważne jest uleczenie naszych zmysłów. Musimy się nauczyć więcej widzieć, słyszeć i odczuwać [Sontag 2018:25].

Alternatywą jest postulowana przez Juhaniego Pallasnę architektura sensoryczna, oddziałująca na wszystkie zmysły. Jej forma jest rezultatem negocjacji i uwzględnienia zmiennych potrzeb ludzi, a nie uśrednienia ich gustów i oczekiwań [Pallasmaa 2012]. Wymaga to reinterpretacji metod projektowania (ze szczególnym uwzględnieniem różnych form partycypacji dostosowanych do lokalnych tradycji) i budowania, ale przede wszystkim – przywrócenia podmiotowej funkcji człowieka w kształtowaniu jego przestrzeni egzystencjalnej, a tym samym kultury jako takiej.

Oderwanie od materialnego miejsca i jego uwarunkowań przy jednoczesnej dominacji aspektu wizualnego przyczynia się do niewłaściwej gospodarki zasobami naturalnymi. Użycie betonu, stali i szkła prowadzi do zmian naturalnego krajobrazu, wynikających zarówno z produkcji tych surowców, jak i skali realizowanych za ich pomocą założeń urbanistycznych i architektonicznych. Powiększony o 22% Singapur, Dubaj, chińskie sztuczne wyspy na Morzu Południowochińskim to przykłady post-humanistycznego krajobrazu, którego budowa i użytkowanie pochłaniają ogromne ilości energii i bezpowrotnie niszczą środowisko naturalne¹.

¹ Od czasu uzyskania niepodległości w 1965 r. Singapur rozrósł się z około 590 km² do 720 km² w 2014 r., odzyskując z morza około 22% całkowitej powierzchni ziemi [Failedarchitecture 2022]. Z kolei Chiny wybudowały na Morzu Południowochińskim pięć sztucz-



Rys. 1. Zaha Hadid, opera w Guangzhou, 2003-2010. Efektowny wizualnie obiekt bez kontekstu, skali, ignorujący historię i tradycję miejsca [fot. M. Janowski]

nych wysp (tzw. Spratly Islands) o łącznej powierzchni około 1214 ha. Mają one służyć o celów przemysłowych i militarnych, co prawdopodobnie pogłębi dewastację środowiska naturalnego, zwłaszcza raf koralowych [Storymaps 2022].



Rys. 2. Wild im West w Wiedniu – nieformalne miejsce tworzone *ad hoc* przez mieszkańców przy użyciu przedmiotów pochodzących z recyklingu. Jego funkcja zmienia się w zależności od potrzeb lokalnej społeczności (fot. A. Janowska)



Rys. 3. Alvaro Siza, Wydział Architektury Uniwersytetu w Porto, 1985-1996. Studenci uczą się miejsca, obrysowując je, doświadczając zmysłowych doznań związanych ze starannie skomponowanymi przez Sizę sekwencjami przestrzeni, form, materiałów i kolorów [fot. M. Janowski]

Architektura jest nadal postrzegana jako niezbędne dopełnienie krajobrazu i jego dominanta, a nie jako niedoskonałe narzędzie służące symbiozie człowieka z naturą. Już w 1910 r. Adolf Loos pisał o „[...] fałszywym tonie w harmonijnym krajobrazie. Wśród chłopskich domów, zbudowanych nie przez ludzi, lecz przez Boga, stoi willa. Twór architekta. Architekta dobrego lub złego. Tego nie wiem. Wiem tylko, że pokój, cisza i piękno zostały zaburzone. [...] jak to się dzieje, że każdy architekt – obojętnie dobry czy zły – gotów jest zbeczczyć piękne jezioro?” [Loos 2013: 144]. Obecnie potrzebna jest architektura, która będzie wspomagała zachwianą równowagę lokalnych ekosystemów, wpływając tym samym na jakość życia ludzi. Prekursorami takich rozwiązań są m.in. Ken Yeang, Glenn Murcutt i Baumschlager & Eberle, wykorzystujący naturalne cechy budynku, a nie zaawansowaną „ekologiczną” technologię, której wytworzenie i eksploatacja pozostawia znaczący ślad węglowy.

Wskazane problemy implikują szereg kolejnych, których suma powoduje, że coraz trudniej wyjaśnić relację architektury ze światem. Podobnie jak problemy współczesnego społeczeństwa, problemy architektury „[...] nie dotyczą podtrzymania dziedzictwa czy to w edukacji, czy gdzie indziej. O wiele ważniejsze jest ustawiczne kreowanie inności” [Luhmann 1998: 3]. Architektura staje się (lub może już jest) dziedziną sztuki, w której obraz, efekt inności (*efekt wow*) są ważniejsze od racjonalne rozwiązanie złożonych kwestii społecznych, psychologicznych i środowiskowych. Stan ten jest legitymizowany przez siły rynkowe i utrwalany przez postawę samych architektów, wynikającą m.in. z systemu ich kształcenia

2. PIĘĆ KRAJÓW, TRZY KONTYNENTY

Funkcjonujący system kształcenia jest zorientowany na wykształcenie widzenia (wizualizacji) formy i w większości wypadków pomija się w nim kwestię zrozumienia złożonych relacji człowieka z jego środowiskiem zamieszkiwania, pracy, rekreacji itd. Ryszard Kapuściński zwrócił uwagę na fakt, że obraz może przeszkadzać w zdobywaniu wiedzy, a nie skłaniać do niego i go ułatwiać. Może też uniemożliwiać zrozumienie tego, co się widzi, i skutecznie zapobiegać dociekaniu przyczyn [Kapuściński 1988]. Skupienie się na aspektach wizualnych architektury jest niczym innym, jak pozbawieniem jej rzeczywistego celu, jakim jest realizacja poważnych, rzeczowych potrzeb człowieka jako istoty społecznej i jednostki.

Nauczanie projektowania wyrafinowanych technologicznie, efektywnych wizualnie obiektów jest zatem błędne z punktu widzenia rozwoju kultury i cywilizacji, natomiast jest zgodne z oczekiwaniami inwestorów, dla których rozwiązanie określonych problemów nie decyduje o wartości architektury. Trawestując twierdzenie Kapuścińskiego o informacji, można powiedzieć, że współcześnie wartość architektury mierzy się jej atrakcyjnością.

Tabela 1. Zestawienie dwóch modeli kształcenia architektów: obowiązującego i postulowanego [źródło: opracowanie własne]

Tradycyjny model kształcenia architekta	Alternatywny model kształcenia architekta
Projektowanie architektury wizualnej Architektura jako obraz	Projektowanie architektury haptycznej Architektura jako doświadczenie wielozmysłowe
Rozwój wyobraźni przestrzennej Ekscytacja formą wizualną, landmark spektakl, którego widzowie są biernymi obserwatorami/konsumentami Planowanie Reklama i socjotechnika	Rozwój wyobraźni sytuacyjnej Tożsamość, sytuacjonizm, „reżyseria drobnych zdarzeń”, których uczestnicy współtworzą miejsce i akcję Żywiołowość i spontaniczność Negocjacja, partycypacja, kompromis
Uniwersalne rozwiązywanie problemów, sieciowość Budynki w przestrzeni, przestrzenie w budynkach Globalizacja Tymczasowość	Kontekstualne rozwiązywanie problemów, punktowość Lokalność, miejsca, a nie budynki Regionalizm Trwanie
Architekt jako jeden z uczestników procesu inwestycyjnego Profesjonalista na usługach Koniunkturalizm, zdolność potakiwania	Architekt jako przedstawiciel i aktywista Profesjonalny uczestnik Kontestacja, zdolność przeczenia

Stosowane obecnie metody projektowania preferują „wypreparowanie” obiektu z jego otoczenia i rozwiązywanie problemów występujących tylko w jego obrębie ze szczególnym naciskiem na kwestie funkcji, konstrukcji i techniki. Oznacza to, że architekt, projektując w danym miejscu, ma z nim jedynie powierzchowny kontakt. Miejsce, tworzone przez obiekty o określonych znaczeniach, ale także przez aktywność człowieka, język, gesty, rytuały itp., zostaje sprowadzone do analiz i diagramów, których graficzne wyrażenie nie idzie w parze z ich prawdziwością. Innymi słowy, architekt nie doświadcza fenomenologicznej złożoności miejsca, lecz jedynie uzasadnia wybór określonego rozwiązania, dobierając do tego odpowiednie narzędzia. Przypomniana przez Christiana Norberga-Schulza idea *genius loci* i postmodernistyczny kontekstualizm, wydają się być przebrzmiałymi wartościami – współczesny architekt, działający w pięciu krajach na trzech kontynentach, nie ma ani odpowiednich narzędzi, ani metodologii, aby tworzyć architekturę *pasującą do, odpowiadającą na, pośredniczącą w otoczeniu* [Jencks 1984: 110]. Szczególnie istotne jest uwrażliwienie na szeroko rozumiany kontekst, lokalność, kulturową odrębność i umiejętność doświadczenia miejsca. Kształtowanie wyobraźni architekta musi postępować równolegle z uświadamianiem zobowiązań wobec miejsca i zamieszkujących je ludzi.

3. MIASTA (NIE)IDEALNE

Podjęcie dialogu z miejscem wymaga uzyskania miękkich umiejętności wykraczających poza standard programu nauczania architektury ujętego w sztywne ramy ćwiczeń i wykładów. Formuła warsztatów stosowana na wielu wydziałach wydaje się najbardziej właściwa ze względu na koncentrację studentów na jednym projekcie, kompresję faz pracy (analizy i projekt) oraz bezpośredni, stały kontakt z prowadzącymi, wykraczający poza tradycyjną relację uczeń-mistrz. Formuła tych relacji zostaje rozszerzona o wspólne przeprowadzenie kwerendy in situ, pracę nad poszczególnymi fazami projektu z aktywnym udziałem prowadzących itd. Przede wszystkim jednak studenci uczą się doświadczać miejsca w rozszerzonej formule podczas rozmów z mieszkańcami i dyskusji z lokalnymi decydentami. Dzięki temu uzyskują oni bardziej wielowartościowy ogląd sytuacji, zapoznają się z różnymi, często sprzecznymi ze sobą, potrzebami mieszkańców. W tym kontekście polem doświadczalnym był cykl warsztatów zorganizowanych w Poznaniu (2005), Sabionette (2006), Zamościu (2007), Rzymie (2010) i ponownie w Poznaniu (2018). Uczestniczyło w nich 36 studentów i 15 prowadzących z Wydziałów Architektury Politechniki Poznańskiej i Politechniki Mediolańskiej. Głównymi organizatorami byli Maciej Janowski, Adam Nadolny, Dominika Pazder i Giancarlo Leoni, Marina Molon oraz Eleonora Bersani.

Głównym tematem cyklu była ponadczasowa idea miasta idealnego: od renesansowego *citta ideale* po modernistyczną koncepcję funkcjonalistycznych obiektów w krajobrazie. W trakcie warsztatów studenci próbowali rozwiązać wybrane problemy wynikające z „doskonałości” kompozycji, przestrzeni i form tych miast i osiedli, ich historii oraz związanych z nią nieuchronnych trudności transformacji. O ile Sabionetta dotrwała do czasów dzisiejszych w stanie niemal nienaruszonym, to w Zamościu ślady kolejnych epok są wyraźnie widoczne, zatem studenci musieli wypracować metodologię projektowania w środowisku architektonicznym o cechach historycznego palimpsestu².

W obu przypadkach istotne było odpowiednie przygotowanie zespołów, w skład których weszli specjaliści w dziedzinie architektury, urbanistyki i historii architektury oraz przedstawiciele władz lokalnych, co pozwoliło na analizę, a następnie wieloaspektowe rozwiązywanie problemów. Współpraca między prowadzącymi warsztaty a studentami obejmowała cykle wykładów oraz wspólne autopsyjne poznawanie terenów będących przedmiotem opracowania. W ten sposób studenci otrzymywali zarówno materiały wyjściowe do projektowania, jak i zapoznawali się z współczesnymi projektami i realizacjami o podobnej tematyce. Dzięki temu sprawniej i w sposób bardziej ukierunkowany dokonywali analiz istniejącego stanu

² Dorobek cyklu workshopów został przybliżony w kilku numerach „Zeszytów Naukowych Politechniki Poznańskiej” (2006, nr 8; 2008, nr 14; 2008, nr 16; 2012, nr 27).

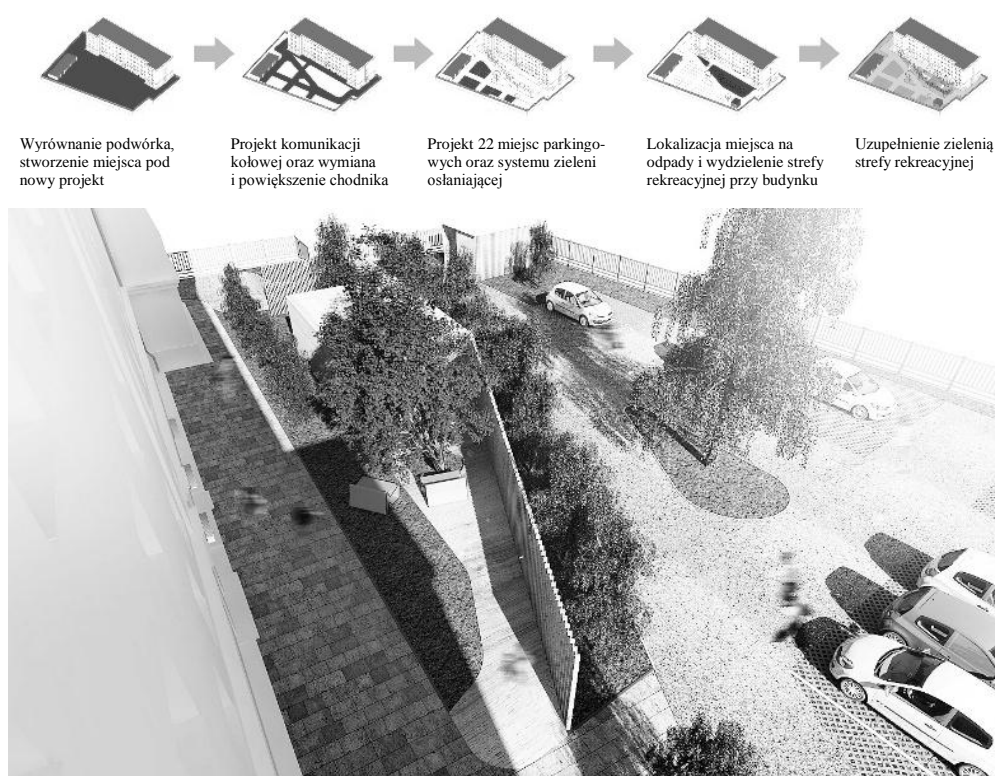
oraz szybciej dochodzili do właściwych rozwiązań projektowych. Ciągły kontakt z prowadzącymi wpływał stymulująco na pracę polsko-włoskich zespołów projektowych, podobnie jak kontakt z przedstawicielami władz lokalnych. Co interesujące, ograniczony czas, jakim dysponowali studenci na wykonanie zadań projektowych, nie powodował sięgania do rozwiązań sprawdzonych, bezpiecznych. Wręcz przeciwnie, szukali oni nowych rozwiązań, eksperymentowali z formą i przestrzenią, doskonaląc umiejętności szybkiego, rysunkowego zapisu idei czy sprawdzenia koncepcji. Stąd wysoki poziom prezentowanych projektów, zarówno w sensie merytorycznym, jak i warsztatowym.



Rys. 4. Polscy i włoscy studenci zwiedzający Galleria degli Antichi w Palazzo del Giardino, jeden z istotnych elementów układu urbanistycznego Sabionetty. Kwerendy in situ były ważną częścią każdego workshopu [fot. M. Janowski]

Warsztaty zorganizowane w latach 2005-2012 przyniosły wymierne rezultaty: dla prowadzących były okazją do intensywnej pracy z zespołem studentów oraz do przeprowadzania własnych badań i zdobycia materiałów źródłowych, które posłużyły w dalszej pracy naukowo dydaktycznej. Były też podstawą do formowania tez programowych w trakcie kolejnych obozów – tak, aby ich tematy uzupełniały się wzajemnie. Studenci zostali wdrożeni w metody projektowania uwzględniające

lokalny kontekst i potrzeby mieszkańców, a jednocześnie podlegające ocenie i weryfikacji przez lokalnych decydentów. Zbierane w ten sposób doświadczenia, będące udziałem stosunkowo licznej grupy prowadzących i studentów, oraz publikacje prezentujące dorobek naukowy uczestników obozów, spełniły istotną funkcję w kształtowaniu osobowości twórczych wszystkich uczestników.



Rys. 5. Projekt podwórka na ul. Palacza w Poznaniu (autor projektu: Michał Orlikowski). Rozwiązanie to spotkało się ze sprzeciwem części mieszkańców, którzy chcieli wyłącznie zwiększenia liczby miejsc parkingowych

Rozwinięciem formuły warsztatów był program „Przyjazne podwórka”, prowadzony w Poznaniu przez Agnieszkę Janowską na przełomie lat 2016-2017. Był on adresowany do wspólnot mieszkaniowych i został zrealizowany we współpracy z mieszkańcami i Zarządem Komunalnych Zasobów Lokalowych przy Urzędzie Miasta Poznania, co w znaczący sposób rozszerzało zakres partycypacji mieszkańców. Celem programu było polepszenie komfortu zamieszkiwania, stworzenie przyjaznego mieszkańcom miejsca, poprawa warunków technicznych, funkcjonalnych i estetycznych otoczenia budynków. Idea programu zakładała prowadzenie

przedsięwzięć przez wspólnoty mieszkaniowe i Miasto Poznań, co umożliwiło wspólnotom ubieganie się o współfinansowanie nakładów ponoszonych przez Miasto. Od marca 2016 r. pracownicy i studenci Wydziału Architektury Politechniki Poznańskiej w ramach badań naukowych włączyli się w prace projektowe związane ze zmianami funkcjonalnymi i wizerunkowymi przestrzeni podwórek, zarządzanych przez zgłaszające się do programu wspólnoty.

Studenci uczestniczyli w programie w dwóch etapach. W pierwszej fazie współpracy przeprowadzili wywiady z mieszkańcami i zarządcami wspólnot, wykonali inwentaryzacje fotograficzne i rysunkowe wybranych przestrzeni, uaktualnili materiały kartograficzne. W oparciu o pozyskane informacje opracowali wariantowe projekty koncepcyjne, uwzględniające potrzeby zmian sygnalizowane przez użytkowników. W drugim etapie studenci przekazywali mieszkańcom i zarządcom wspólnot przyjęte rozwiązania projektowe.

W 2016 r. w programie wzięło udział siedemnaścioro studentów Wydziału Architektury Politechniki Poznańskiej, którzy opracowali trzynaście koncepcji zagospodarowania terenów należących do trzech wspólnot mieszkaniowych. W kolejnej edycji programu, w 2017 r. wzięło udział piętnastu studentów, którzy opracowali, pracując indywidualnie lub w niewielkich zespołach, jedenaście koncepcji. Każdy etap kończył się spotkaniem i dyskusją z mieszkańcami. W ich trakcie autorzy projektów, wspierani przez prowadzącą, odpowiadali na pytania dotyczące zagadnień technicznych, funkcjonalnych oraz ewentualnych problemów związanych z realizacją poszczególnych koncepcji.

Ta konfrontacja postaw przyczyniła się do rozwoju warsztatu projektowego studentów, którzy działając w małej skali, musieli umiejętnie połączyć elementy małej architektury, niewielkie budynki, oświetlenie oraz zieleń, jednocześnie biorąc pod uwagę aspekty formalno-prawne. Przede wszystkim program uwrażliwił ich na kwestie interakcji z miejscem i jego użytkowników oraz ukazał znaczenie architekta w tworzeniu przestrzeni egzystencjalnej dla ludzi w różnym wieku, o różnicowanym statusie materialnym i stylu życia, kierujących się często wykluczającymi się wzajemnie potrzebami. Uczestnicy projektu przestali postrzegać miasto jako mniej lub bardziej idealną kompozycję form i przestrzeni, lecz jako złożony, ciągły proces tworzenia miejsc, w których może i powinno być realizowane prawo do miejskiego życia.

4. AKTYWIZM MIEJSKI – PO-DZIELNIA

Według socjologa Henriego Lefebvre'a „[...] o prawie do miasta nie można myśleć jako o zwyczajnym prawie do odwiedzania centrum, ani o powrocie do tradycyjnie rozumianego miasta. Można je sformułować jedynie jako gruntownie przekształcone i stworzone od nowa prawo do miejskiego życia” [Montgomery

2015: 315]. Jego przejawem jest tworzenie przyjaznych *miejsc dospołecznych* w oparciu o istniejące w tkance miejskiej opuszczone lokale, budynki lub rozległe struktury często zajmujące znaczną część miejskich kwartałów. Wiele takich działań, inicjowanych przez organizacje społeczne, spotyka się ze wsparciem decydentów odpowiedzialnych za jakość przestrzeni miejskiej. Przykładem takiej współpracy jest poznańska Po-Dzielnia, która w ramach konkursu *Otwarta Strefa Kultury Łazarz* pozyskała od miasta lokal przy ulicy Głogowskiej 27³. Po-Dzielnia, powstała z inicjatywy aktywistów Givebox Poznań, we współpracy z Fundacją Pro Terra, a remont lokalu został sfinansowany z pieniędzy zebranych w ramach akcji crowdfundingowej i dzięki wsparciu sponsorów.



Rys. 6. Etapy pracy nad projektem Po-Dzielnia: dyskusja z aktywistami Givebox nad kolejnymi koncepcjami (A); prace budowlane wykonywane przez prowadzących, studentów i wolontariuszy (B) [fot. Kalina Olejniczak]

Nauczanie projektowania wyrafinowanych technologicznie, efektownych wizualnie obiektów jest zatem błędne z punktu widzenia rozwoju kultury i cywilizacji, natomiast jest zgodne z oczekiwaniami inwestorów, dla których rozwiązanie określonych problemów nie decyduje o wartości architektury. Trawestując twierdzenie Kapuścińskiego o informacji, można powiedzieć, że współcześnie wartość architektury mierzy się jej atrakcyjnością.

Politechniki Poznańskiej pod kierunkiem Macieja Janowskiego, Agnieszki Janowskiej, Barbary Świt-Jankowskiej i Katarzyny Słuchockiej. Studenci uczestniczyli w tworzeniu wstępnego programu funkcjonalnego, inwentaryzacji pomieszczeń, a następnie w tworzeniu kolejnych koncepcji architektonicznych. Były one

³ Głównymi inicjatorkami projektu były Katarzyna Wągrowka, Kalina Olejniczak, Anna Kaczmarek, Agata Markisz-Kmita i Daria Mielcarzewicz.

weryfikowane w oparciu o zmieniający się program funkcjonalny oraz realne możliwości finansowe oraz wykonawcze, przy założeniu, że wszystkie prace budowlane będą wykonywane przez wolontariuszy przy użyciu prostych technik i materiałów z recyklingu. Najistotniejszym etapem projektu Po-Dzielnia była jego realizacja, obejmująca zarówno projekt wykonawczy, jak i przebudowę wnętrza dawnego sklepu na siedzibę Po-Dzielni oraz wykonanie aranżacji i umeblowania. Studenci uczyli się płynnie reagować na zmiany, dostosowując projekt do zmieniających się warunków, unikając jednocześnie podejmowania arbitralnych decyzji.

Tak wypracowane modele najpierw projektowania, a następnie realizacji, nastawiony na możliwie szerokie współuczestnictwo, przyczyniły się do stworzenia miejsca do społecznego już w trakcie budowy. Otwarta formuła prac sprawiła, że w realizacji Po-Dzielni uczestniczyły osoby starsze, niepełnosprawne, studenci, rzemieślnicy, inżynierowie i artyści; każda z tych osób wносиła do projektu swoje umiejętności, a studenci i prowadzący uczyli się, jak wykorzystać je w sposób satysfakcjonujący ich samych.

Proces tworzenia miejsca był najistotniejszy, ponieważ jego rezultatem było zbudowanie wspólnoty aktywnych użytkowników. W tym kontekście wnętrza Po-Dzielni są formą otwartą, nieskończoną, która jest zmieniana w zależności od bieżących potrzeb⁴. W tym przypadku udało się zaprojektować architekturę, która nie jest elementem ograniczającym działania ludzi i ich wyobraźnię.

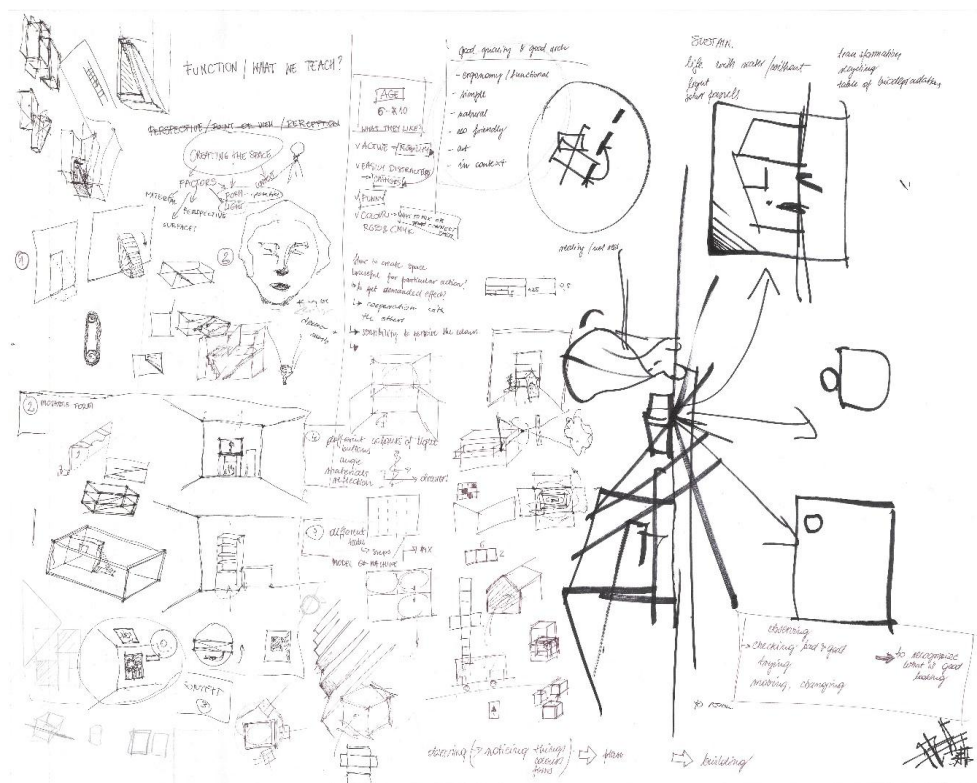
5. EDUCATION MACHINE

Kwestia kształtowania wyobraźni i aktywnego zdobywania wiedzy jest tematem realizowanego projektu Education Machine, na który w 2018 r. uzyskano grant STO-Stiftung Foundation. Punktem wyjścia było stwierdzenie braku edukacji architektonicznej w polskich szkołach, co przekładało się m.in. na intensywność występowania omówionych wcześniej niekorzystnych zjawisk. Education Machine ma braki te uzupełniać w interaktywny i praktyczny (nie muzealny) sposób, ucząc i rozwijając umiejętności tworzenia przestrzeni, przy użyciu możliwie szerokiego spektrum środków wyrazu: od płaszczyzn i punktów po światło, kolor, fakturę i materiał. Istotne jest, aby zerwać z praktyką tzw. *czystych rąk*, która pozbawia dzieci możliwości obcowania z tworzywem i narzędziami. Education Machine ma być **formą otwartą**, która nie przytłacza i nie ogranicza wrażliwości i wyobraźni dziecka, lecz jest ich katalizatorem. Ma także być miejscem spotkań – uczyć współpracy i tolerancji przez otwarcie się na wspólnoty lokalne oraz osoby niepełnosprawne.

⁴ Od otwarcia Po-Dzielni w październiku 2018 r. zorganizowano w niej 87 wydarzeń (od warsztatów poprzez seanse filmów niezależnych aż po wykłady). Działalnością Po-Dzielni inspirowały się założycielki opolskiej ReUżytkowni.

W celu realizacji tego zadania ponownie przyjęto formułę międzynarodowego workshopu z udziałem polskich i włoskich studentów, tym razem z Wydziału Architektury i Budownictwa Uniwersytetu w Cagliari. Miało to sprzyjać konfrontacji różnych postaw i koncepcji, a co za tym idzie prowadzić do uzyskania wielowartościowych rozwiązań. Drugim etapem miało być wykonanie projektu budowlanego i jego realizacja z udziałem prowadzących i studentów-wolontariuszy, członków kół naukowych. Wykorzystując doświadczenia Po-Dzielni, przyjęto, że znakomita większość prac będzie wykonywana bez udziału specjalistycznych ekip budowlanych.

Podstawowym celem na początku workshopu było wypracowanie metody pracy pozwalającej na szybkie formowanie i konfrontacje ze sobą różnych idei. Dlatego zaproponowano formułę *dialogu przez rysowanie*, która polegała na przedstawieniu założeń funkcjonalnych, rozwiązań architektonicznych oraz schematów działania za pomocą szybkich szkiców (na bieżąco omawianych i weryfikowanych). Trzy grupy studentów, pracując na wspólnych arkuszach, były w stanie w elastyczny – negocjacyjny sposób, stworzyć główną idee projektu i płynnie przejść do wielowartościowych rozwiązań architektonicznych. Proces ten był na bieżąco monitorowany przez tutorów.

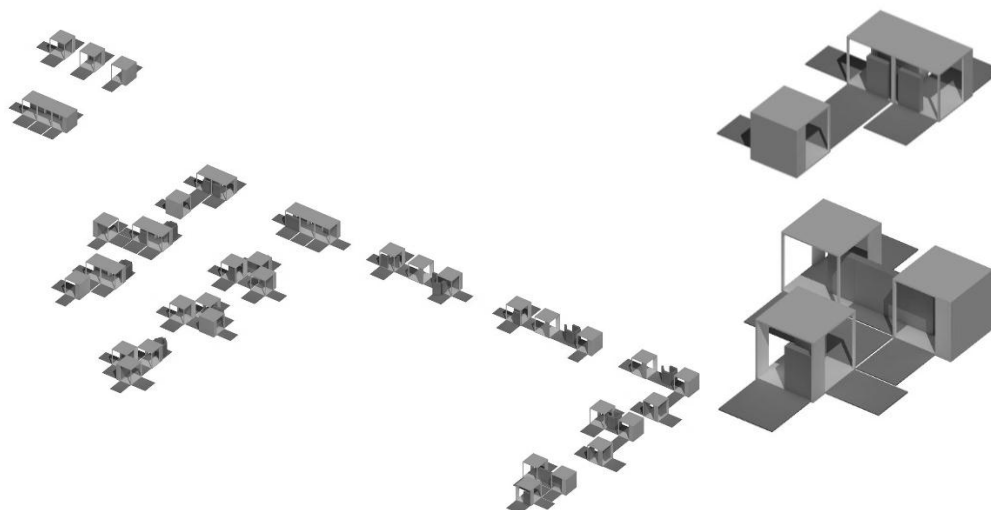


Rys. 7. Jeden z wielu arkuszy powstałych w wyniku prowadzenia *dialogu przez rysunek*

Już we wstępnej fazie projektu studenci współpracowali ze sobą zarówno w obrębie grupy, jak i między nimi. Powodowało to swobodny przepływ informacji i korzystanie ze swoich doświadczeń, a studenci uczyli się przez współuczestnictwo. Skupili się na poszukiwaniach otwartych na kontekst, a jednocześnie tworzeniu mobilnych modułów, których elementy mogłyby być łatwo zmieniane przez dzieci i dorosłych.

Istotną cechą Maszyny Edukacyjnej jest jej mobilność, rozumiana na dwa sposoby. Pierwszy to umożliwienie przewożenia elementu/elementów za pomocą standardowych środków transportu drogowego (ciężarówka, laweta samochodowa, ew. pociąg). Implikuje to ograniczenie wielkości oraz ciężaru pawilonu oraz jego modularność. Ta ostatnia wymusza dużą liczbę możliwych ustawień. Studenci wzięli pod uwagę wykorzystanie przyczep samochodowych, kontenerów oraz niewielkich prefabrykowanych obiektów budowlanych (np. altan i szop ogrodowych sprzedawanych w marketach budowlanych). Te ostatnie zostały szybko odrzucone z uwagi na problemy z dostosowaniem ich do nowych funkcji.

Drugi sposób wykorzystania mobilności to użycie ruchomych elementów pawilonu/modułów takich jak ściany, dachy i wyposażenie (m.in. meble). Dzieci będą mogły przesuwac, przemieszczać, otwierać, uchylać i zamykać wybrane elementy, których skala będzie dostosowana do ich możliwości psychomotorycznych. Dzięki temu dzieci będą mogły w aktywny sposób wpływać na kształt przestrzeni wewnętrznej i zewnętrznej, dostosowywać ją do bieżącej aktywności. W rezultacie ich poczucie identyfikacji z miejscem i przestrzenią oraz umiejętność obserwacji relacji architektury z otoczeniem powinny znacząco wzrosnąć.



Rys. 8. Projekt koncepcyjny Education Machine, pokazujący możliwe warianty ustawienia trzech modułów z wykorzystaniem ruchomych elementów (ścian i mebli)

Równocześnie z projektowaniem formy modułów studenci pracowali nad programem edukacyjnym dla dzieci. Na podstawie przeprowadzonych rozmów eksperckich i ankiet przyjęto, że program funkcjonalny Maszyny Edukacyjnej będzie dostosowywany do dzieci w wieku 4-12 lat. W wyniku rozważań zostały sformowane współzależne obszary, które powinny być ujęte w tym programie. Są nimi:

- ergonomia i antropometria;
- zmysły w architekturze (architektura haptyczna);
- kontekst (obserwacja bezpośredniego otoczenia);
- pojęcia rytmu, proporcji, skali człowieka, światła, koloru, materiału i faktury;
- narzędzia architektoniczne: modele i plany.

W trakcie workshopu i bezpośrednio po nim opracowano projekt budowlany, w którym rozstrzygnięto kwestię ilości, gabarytów oraz techniki wykonania modułów. Ustalono, że optymalną liczbą modułów są trzy jednostki, wszystkie o wymiarach 250×250×250 cm, co gwarantuje relatywnie dużą liczbę wariantów ich ustawienia oraz łatwy transport. Szczególnie istotną funkcję będą pełniły lekkie ściany. Zdecydowano się na użycie konstrukcji stalowej w formie ramy z kwadratowych profili zamkniętych. Będą one stanowić niezmienną strukturę o wymiennym wypełnieniu (elementy drewniane) i wyposażeniu. Umożliwi to ewentualne korekty, a nawet radykalną zmianę. Przyjęto bowiem założenie, że po pierwszej serii zajęć z dziećmi, zarówno program ćwiczeń, jak i służąca mu forma Maszyny Edukacyjnej, zostaną poddane ewaluacji. Trwa budowa trzech modułów, a ich dokończenie i pierwsze zajęcia z dziećmi ostatecznie zweryfikują przyjęte założenia.

6. WNIOSKI

Metody zastosowane przy organizacji pierwszych workshopów oraz realizacji projektu społecznego (Po-Dzielnia) i edukacyjnego (Education Machine), w jednej zasadniczej kwestii różnią się do siebie. W przypadku tych pierwszych miały one zamkniętą, skończoną formułę, a oddziaływanie często interesujących, lecz teoretycznych projektów ograniczało się do tworzenia wystaw i publikacji artykułów naukowych. Projekty, których podstawowym założeniem jest ich realizacja, zmieniają sposób działania wszystkich uczestników tego procesu. Bariery między studentami a prowadzącymi stają się nieostre: razem projektują i budują, stają się też wspólnie reżyserami małych zdarzeń, jak w przypadku Po-Dzielni – proces powstania dzieła architektonicznego integrował jego współtwórców. Przy czym proces ten nie może być współcześnie pojmowany wyłącznie jako powstawanie określonych form, lecz jako **tworzenie Miejsca** z udziałem ludzi i dla ludzi. Zatem architektura powinna być katalizatorem aktywności ludzi lub jak pisał Peter Zumthor „[...] oprawą i tłem dla przemijającego życia, wrażliwym naczyniem dla rytmu kroków po podłodze, dla skupienia przy pracy, dla ciszy snu” [Zumthor 2006: 12].

Takie podejście wymusza zmianę metod projektowania, gdyż przekształceniu ulega sens architektury. W dobie kryzysu tożsamości człowieka architektura musi tę tożsamość rozbudzać, być elementem sensualnej i sensotwórczej przestrzeni egzystencjalnej, której wielowartościowość odpowiada złożoności człowieka i wspólnot, do których on przynależy. Reinterpretacja relacji architektury i człowieka jest częścią większej zmiany, którą David Harvey określa jako *odzysk nie prawa do miasta*, a które:

[...] jest czymś o wiele szerszym niż prawo dostępu jednostki lub grupy do zasobów, które zawiera miasto: jest prawem do zmiany i wynajdywania miasta na nowo takim, jakim go pragniemy. Jest też, co więcej prawem bardziej kolektywnym niż indywidualnym, ponieważ wynajdywanie miasta na nowo w sposób nieunikniony zależy od sprawowania kolektywnej władzy nad procesami urbanizacji. Wolność do tworzenia i przekształcania samych siebie i naszych miast jest [...] jednym z najcenniejszych i jednocześnie najbardziej lekceważonych pośród praw człowieka [Harvey 2012: 123].

Uwzględniając różne punkty widzenia, można stwierdzić, że przywołane działania przynoszą wymierne korzyści mieszkańcom i miastu. Choć realizowane są w niewielkiej skali, stanowią pozytywne zjawisko współuczestniczenia w procesach ewolucji miasta. Działania te są podejmowane między innymi w celu zachowania czytelnego układu historycznej struktury urbanistycznej i przemyślanego, nienastawionego na zysk, wprowadzania niezbędnych zmian wynikających z procesów społecznych, ekonomicznych czy technologicznych. Priorytetem jest uświadamianie i dostrzeganie potencjału istniejących struktur oraz prowadzenie wielowątkowej działalności edukacyjnej uwzględniającej rozwój współczesnego miasta.

LITERATURA

- 2006, „Zeszyty Naukowe Politechniki Poznańskiej”, nr 8.
2008, „Zeszyty Naukowe Politechniki Poznańskiej”, nr 14.
2008, „Zeszyty Naukowe Politechniki Poznańskiej”, nr 16.
2012, „Zeszyty Naukowe Politechniki Poznańskiej”, nr 27.
Bauman Z., 2006, *Spoleczeństwo w stanie obłączenia*, Sic!, Warszawa.
Facebook, 2019, Podzielnia, https://www.facebook.com/pg/podzielnia/about/?ref=page_internal (dostęp: 22.09.2022).
Failedarchitecture, 2022, <https://failedarchitecture.com/in-conquering-the-sea-singapore-erases-its-history/> (dostęp: 22.09.2022).
Harvey D., 2012, *Bunt miast. Prawo do miasta i miejska rewolucja*, przeł. A. Kowalczyk et al., wyd. bęc zmiana, Warszawa.
Jencks Ch., 1984, *The language of post-modern architecture*, Academy Editions, London.
Kapuściński R., 1998, *Jak media odzwierciedlają świat?*, <https://kapuscinski.info/jak-media-odzwierciedlaja-swiat.html> (dostęp: 22.09.2022).
Loos A., 2013, *Ornament i zbrodnia. Wybrane eseje*, Centrum Architektury, Warszawa.

- Luhmann N., 1998, *Observations on Modernity*, Stanford University Press, Stanford.
- Montgomery Ch., 2015, *Miasto szczęśliwe. Jak zmienić nasze życie, zmieniając nasze miasta*, przeł. T. Tesznar, Wysoki Zamek, Kraków.
- Norberg-Schulz Ch., 1976, *Genius loci. Toward a phenomenology of architecture*, Rizzoli, Nowy Jork.
- Pallasma J., 2012, *The Eye of the skin. Architecture and the senses*, John Wiley & Sons, Hoboken, New Jersey.
- Sontag S., 2018, *Przeciw interpretacji i inne eseje*, przeł. M. Pasicka, A. Skucińska, D. Żukowski, Karakter, Kraków.
- Storymaps, 2022, <https://storymaps.arcgis.com/stories/6d8a684e762f4f4ca90c1a19121fcf8c> (dostęp: 22.09.2022).
- Zumthor P., 2006, *Thinking architecture*, Birkhauser, Bazylea–Boston–Berlin.

COOPERATE WORK. THE IMPORTANCE OF WORKSHOPEs IN SHAPING ALTERNATIVE DESIGN METHODS

Summary

In the face of the growing problems of civilization resulting, among others, from spontaneous urbanization with the participation of cost-intensive and energy-consuming architecture (fast-form architecture), there is a need to introduce alternative methods of designing the environment of human habitation. The first step is to introduce a new architecture teaching model. The current model prefers to develop only the formal imagination and the graphic and technical skills subordinated to it, with the simultaneous omission of soft skills. It results in introducing architects to the market, designing buildings whose relations with the user and the place can be described as single-valued. Assigning the dominant meaning to an architectural form that is not related to the place means to replace the authentic experience of it with all the senses with a momentary excitement. The alternative model of education should focus on three aspects: designing haptic architecture, developing situational imagination and contextual problem solving (designing places, not buildings). In this model, an important function is played by workshops, the program and course of which allow the participants to come into contact with the matter of architecture: the place, the needs of the people who use / live in them, as well as the material and technique.

Keywords: design process, workshop, participation