

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu  
Wydział Sztuk Pięknych

Aleksandra Truchel

**„BAGAŻ – o napięciach znaczeniowych w modułowych obiektach  
przestrzennych, zależnie od ich skali i relacji z otoczeniem”**

Część opisowa rozprawy doktorskiej  
w dziedzinie sztuk plastycznych w dyscyplinie sztuki piękne

Promotor:

*Dr hab. Grzegorz Maślewski, prof. UMK*

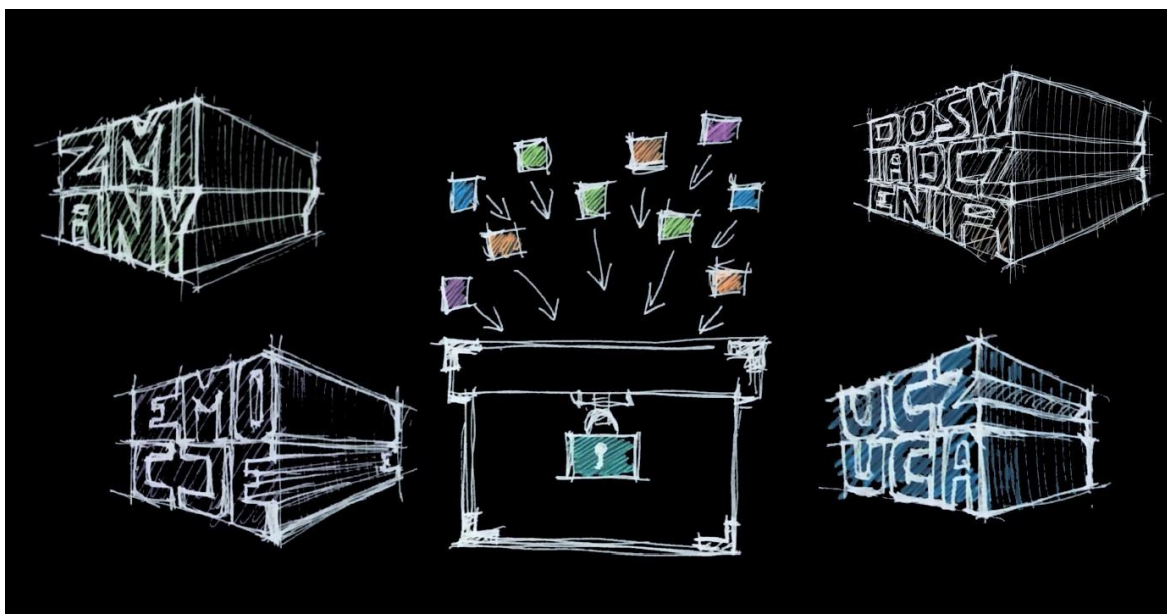
TORUŃ 2023

## SPIS TREŚCI

WSTĘP .....	3
1. ZMYŚLY – DOŚWIADCZENIA – KREATYWNOŚĆ .....	6
2. EKSPERYMENTY .....	21
3. BADANIA NISZCZĄCE .....	23
4. KOMFORT PRZEBYWANIA – MIEJSCE .....	27
5. ARCHITEKTURA – MODUŁ JAKO DETAL FUNKCJONALNY I EMOCJONALNY ....	31
6. BAGAŻ – MOJE PRZESTRZENNE INTERPRETACJE TEMATU ROZPRAWY DOKTORSKIEJ .....	48
7. PODSUMOWANIE .....	68
BIBLIOGRAFIA .....	70
SPIS ILUSTRACJI .....	71

## WSTĘP

Wybieram, pakuję... To, co lubię, czego potrzebuję, co mi się podoba, co się przyda, co jest konieczne, co praktyczne, co pomocne, co może uleczyć, uratować... Bagaż, ten życiowy, pakuję podobnie - w zestaw doświadczeń, które chciałam zdobyć i tych, które być musiały, niekoniecznie chcianych i lubianych, ale takich, które mnie nieustannie kształtują, zarówno jako osobę jak i artystkę. To wszystko, co chcę mieć blisko - to wiedza, umiejętności, ludzie, relacje, wydarzenia, wspomnienia, uczucia, emocje. Dobre i złe, wszystkie jednakowo ważne i potrzebne.

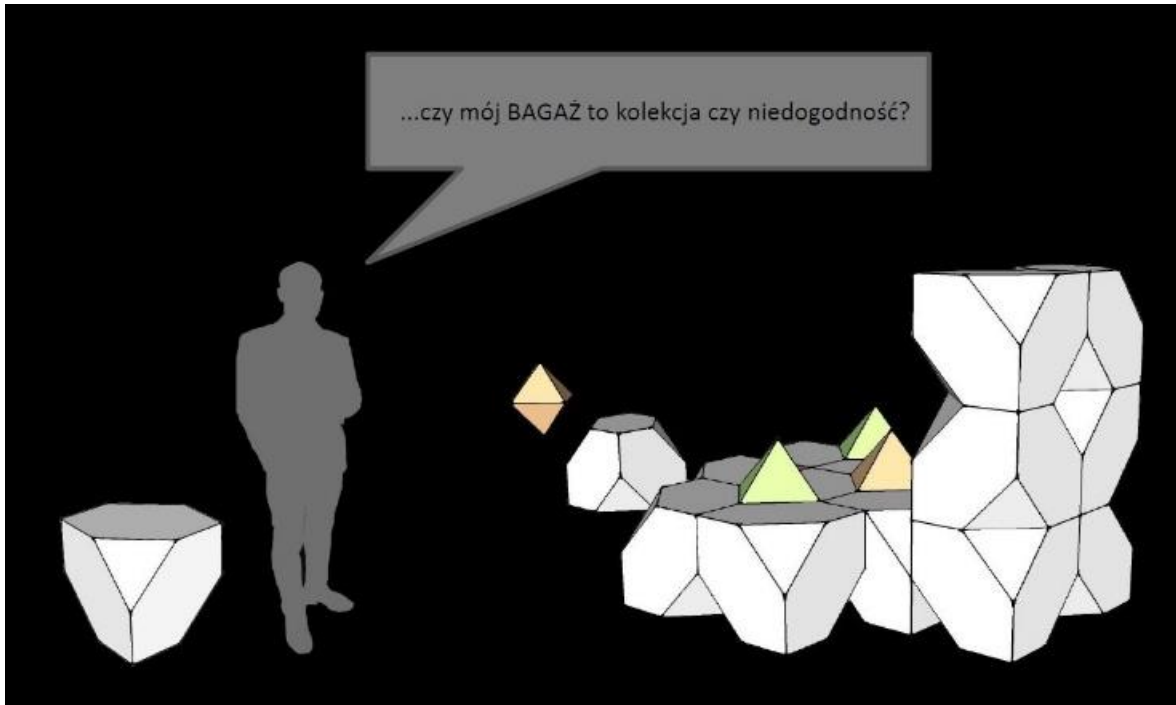


Fot. 1.

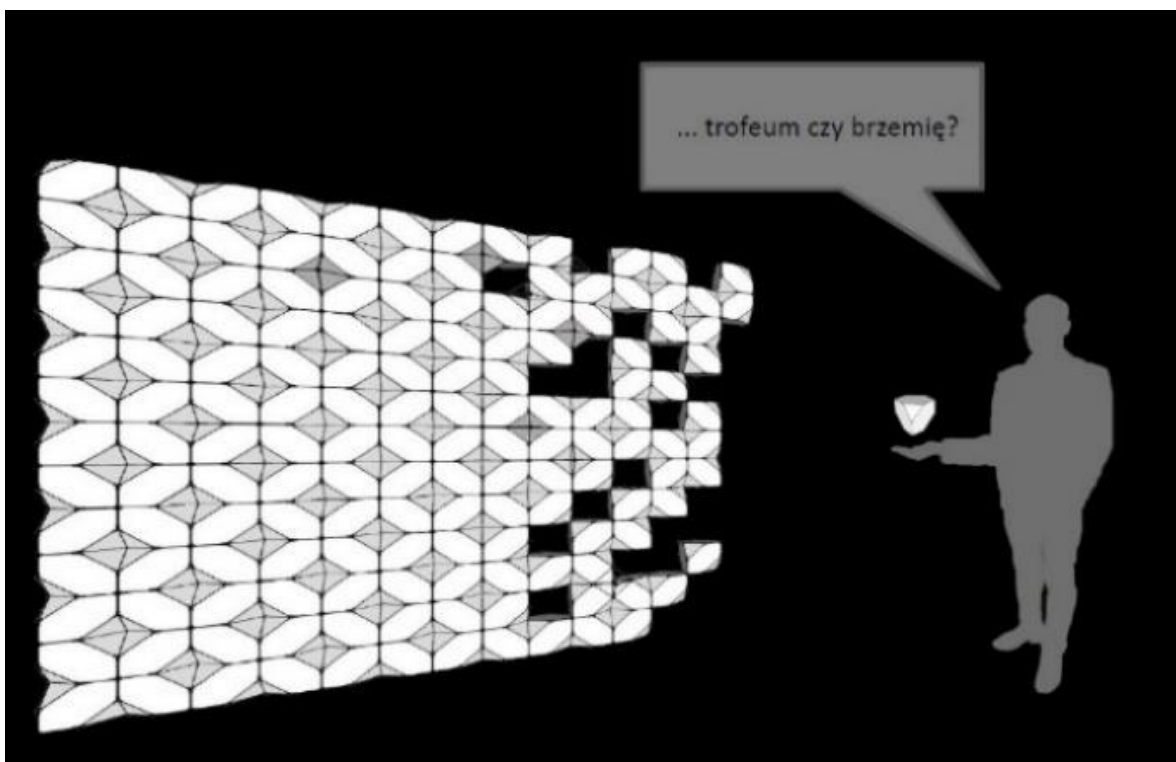
Bez trudu odnajduję tu odniesienie do mojej pracy twórczej i zawodowej, do różnego rodzaju kreacji, którą uprawiam na co dzień – jako matka, architekt, artysta i wykładowca, a która w zależności od nastroju, kontekstu, wielkości czy lokalizacji, nabiera różnych znaczeń. Stało się to dla mnie punktem wyjścia do rozprawy doktorskiej, będącej odbiciem moich doświadczeń i poszukiwań. Moim zestawem, moim BAGAŻEM.

Poszukując odpowiedniego punktu odniesienia, wybrałam MODUŁ jako jednostkę powtarzalną, neutralną, będącą częścią całości, klockiem, cegiełką, pojedynczym elementem – budulcem finalnego dzieła, zyskującym nową wartość po zestawieniu w całość. W kontekście tytułowego „BAGAŻU” wydał mi się najbardziej odpowiednią formą, na tyle uniwersalną aby móc go rozwinąć w zagadnienia związane ze skalą i relacją z otoczeniem.

W mojej pracy rozpatruję moduł pod wieloma względami, w różnych interpretacjach przenikających się wzajemnie i zależnych od indywidualnych preferencji i doświadczeń życiowych. Mają one na celu refleksję nad pytaniem, czy mój bagaż to kolekcja czy niedogodność, trofeum czy brzemię.



Fot. 2.



Fot. 3.



W większości moich prób i działań wybór padł na formę sześcianu, podstawową bryłę – prostą i bazową, lecz otwierającą szereg możliwości modyfikacji nadających mu różne znaczenia. Nie ograniczałam się jednak wyłącznie do brył, interpretując moduł także jako gest, powtarzalne czynności – podczas tworzenia rękodzieła, jak tkanina czy koronka, czy też maszynowego formowania, cięcia, montażu. Wreszcie - być może najważniejszy w mojej twórczości moduł - to człowiek. Jednostka w dużym stopniu powtarzalna, o podobnej strukturze, budująca społeczeństwa, a jednak posiadająca indywidualne cechy, zmieniające się pod wpływem relacji, doświadczeń, często ukryte lub widziane tylko z bardzo bliska. Człowiek, mały i duży, ten, który zawsze będzie dla mnie największą inspiracją do działania i tworzenia.

W rozprawie doktorskiej postaram się wykazać, jak różne emocje, a co za tym idzie - interpretacje mogą towarzyszyć czytaniu dzieła w zależności od jego skali, sposobu oddziaływania na odbiorcę i otoczenie, oraz kontekstu - zarówno miejsca jak i okoliczności, także tych związanych z osobistymi doświadczeniami.

## 1. ZMYŚŁY – DOŚWIADCZENIA – KREATYWNOŚĆ

*Dotyk jest wydarzeniem polegającym na kontakcie dwóch obiektów materialnych, kształt przejawia się jako skutek tego wydarzenia, czyli w taki sposób, w jaki kształt jednego obiektu wpływa na deformację i przemieszczenie drugiego<sup>1</sup>.*

Wrażliwość, czasem nadwrażliwość nie tylko moja ale i bliskich mi osób, ukierunkowała mnie na zwracanie szczególnej uwagi na to, w jaki sposób może oddziaływać na człowieka między innymi struktura powierzchni materiału i jego konsystencja. W architekturze takie podejście spotykane jest stosunkowo rzadko - zmysł dotyku jest często pomijany przy projektowaniu a autor zwykle skupia się wyłącznie na oddziaływaniach wizualnych. Rzeźba natomiast pozwala na oddalenie wzroku na dalszy plan, ustępując miejsca pozostałym zmysłom, przede wszystkim somatycznym. „Skóra odnotowuje wrażenia. Daje znać o własnym stanie i zarazem o przedmiocie, którego dotyka. Skóra nie jest jednak organem do rozpoznawania przestrzeni” pisze Yi-Fu Tuan w pracy „Przestrzeń i miejsce” dodając, że „pod tym względem percepcja dotykowa jest odwrotnością percepcji wzrokowej. Skóra może przekazywać pewne wyobrażenia przestrzeni i może to robić bez pomocy innych zmysłów, polegając jedynie na budowie ciała i możliwości ruchu”<sup>2</sup>. Dalej w swoich rozważaniach zastanawia się, jak bardzo poczucie odległości i przestrzeni zależy od zmysłu słuchu i czy pozbawienie człowieka możliwości widzenia, dotykania i poruszania się może sprawić, że sam słuch nie wystarczy do prawidłowego odbierania otoczenia.<sup>3</sup>

W mojej pracy artystycznej często skupiam się na doznaniach sensorycznych, które mogą być wyraźnie określone na poziomie wyobraźni oraz przewidywalne w teorii - na podstawie wizualnych doznań - jednak po zderzeniu z rzeczywistością, w doświadczeniu organoleptycznym, zmniejszeniu dystansu - okazuje się, że odczucia te są istotnie inne i zaskakujące. W swoich poszukiwaniach miałam szansę pracować z materiałami, które dostarczały takich właśnie wrażeń – nieoczywistych, nieprzewidywalnych, czasem ekstremalnych. Staram się je wykorzystać w moich pracach w taki sposób, aby jak najlepiej zaprezentować ich szczególne właściwości, również w zakresie możliwości modyfikacji i oddziaływania na różne zmysły.

---

<sup>1</sup> T. Ingold, cyt. za: Ewa Klekot [w:] Juhani Pallasmaa, *Myśląca dłoń. Egzystencjalna i uciueleśniona mądrość w architekturze*, Kraków 2015, s. 13.

<sup>2</sup> Y.F.Tuan, *Przestrzeń i miejsce*, Warszawa 1987, s. 26.

<sup>3</sup> Tamże, s. 26-27.

Wspomnę tu o pracy „Właściwe miejsce”, którą dokładnie opiszę w dalszej części rozprawy. Dzięki użyciu farby Musou Black, zwanej najczarniejszą czernią, absorbującą prawie 100% światła, praca ta zatracą swoje granice i głębię – wydaje się być płaska, choć jest przestrzenna. Wzrok zawodzi, jedynie poprzez dotyk jesteśmy w stanie zweryfikować jej rzeczywisty kształt.

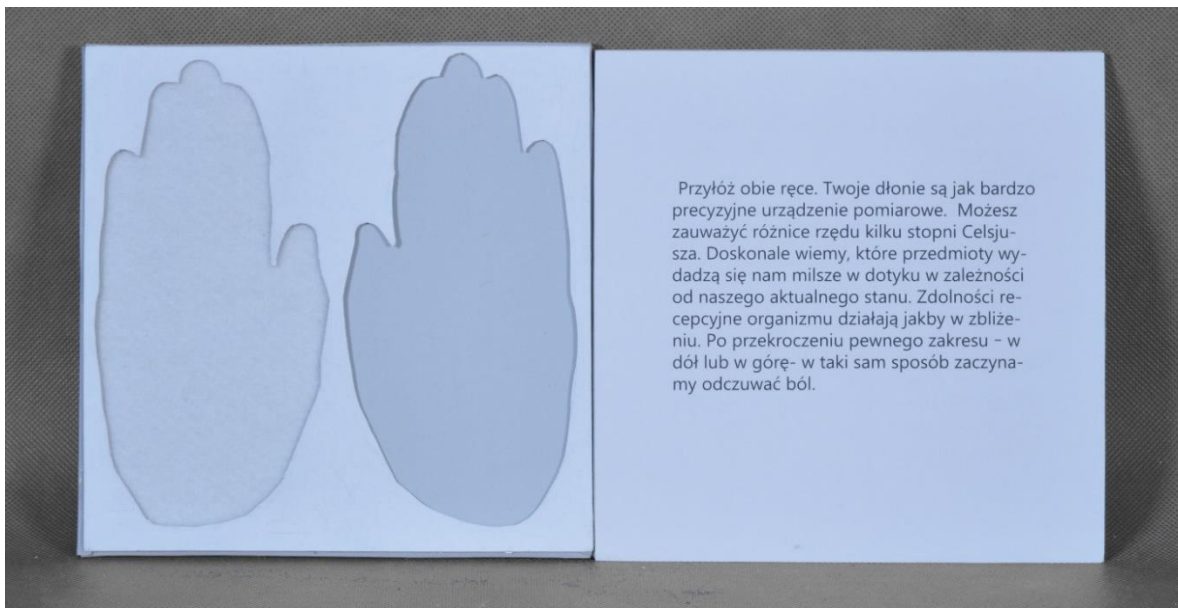
W pracy dydaktycznej staram się zarażać studentów tym podejściem. W czasie zajęć z przedmiotu Materiałoznawstwo Współczesne na kierunku Architektura Wnętrz tworzymy niewielkie projekty – makiety, odpowiadające wyodrębnionym zmysłom – po to, aby zrozumieć, że ważna jest nie tylko strona wizualna projektu lecz także to, że „percepcja jakości przestrzennych jest odbiciem ludzkich zmysłów. Nasze widzenie, słyszenie, odczuwanie otaczającego świata opiera się na analogii – zwielokrotnieniu tego, co ogarniamy wzrokiem, dotykiem, czy słuchem, a następnie odwołaniu do wiedzy nabytej wcześniej”<sup>4</sup>. A ta wiedza i doświadczenia zmysłowe mogą być różne w przypadku każdego człowieka i jako projektanci przestrzeni często bardzo indywidualnych, powinniśmy być na to szczególnie wrażliwi.



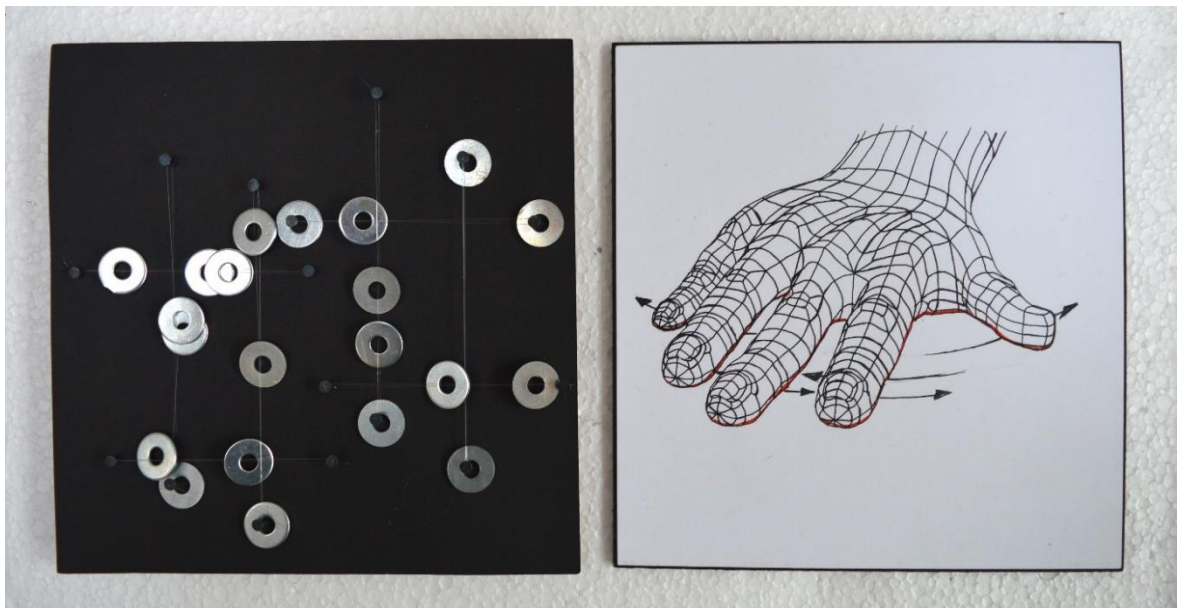
Fot. 4.

---

<sup>4</sup> J. Krenz, *Ideogramy Architektury. Między znakiem a znaczeniem*, Pelplin 2010, s.19.



Fot. 5.



Fot. 6.

Niezliczonej ilości inspiracji w zakresie wielozmysłowego poznawania otaczającej przestrzeni dostarczają mi dzieci - zarówno mój syn jak i inni mali ludzie, z którymi miałam przyjemność obcować. Tak ważne bowiem dla ich pełnego i harmonijnego rozwoju jest poznawanie świata przy użyciu różnych zmysłów.



Fot. 7.

Kreatywność dziecka może być nieograniczona, jeśli tylko da się mu swobodę w wyborze i realizacji zabawy – dziecko jest w stanie bawić się wszystkim: kawałkiem sznurka, kamykami, kulkami styropianu... Tworzy budowle z klocków, poduszek, gałęzi – poznając przy tym możliwości zastosowań materiałów i obiektów oraz ich cechy charakterystyczne, zarówno wizualne jak i te związane z zapachem, ciężarem, teksturą czy nawet smakiem. Zabawa zmysłami oraz działania artystyczne nie od dziś traktowane są jako bardzo istotne dla rozwoju i nauki.



Z pomocą w realizowaniu tworów dziecięcej fantazji i porządkowania ich małego świata przychodzą projektanci i producenci zabawek, proponując małym odbiorcom gotowe zestawy do rozwoju kreatywności, a przy okazji nauki i zabawy. Takie założenia miał Ole Kirk Christiansen, założyciel duńskiego przedsiębiorstwa produkującego drewniane klocki, które w 1949 r. zrewolucjonizowało rynek zabawek dzięki wprowadzeniu „cegiełek” z tworzywa sztucznego, łączonych ze sobą na nieskończoną ilość sposobów dzięki wypustkom i odpowiadającym im gniazdom – do dziś znanych pod nazwą LEGO.



Fot. 8.

Modułowe elementy pozwalają zarówno na budowanie zgodnie z instrukcją, czyli realizowanie projektu, jak i swobodną zabawę wedle własnego pomysłu. Klocki LEGO dzięki swojej charakterystycznej formie i mnogości elementów, wykorzystywane są m.in. w nauce matematyki, a także uczą działania w grupie, cierpliwości, precyzji. Rozwijają również inteligencję emocjonalną poprzez zabawy w udawanie (zwłaszcza przy pomocy minifigurek), przydział ról, odpowiedzialność. Popularność klocków sprawiła, że na rynku możemy znaleźć mnóstwo gadżetów i elementów wyposażenia wnętrz, zwłaszcza pokoi dziecięcych, wzorowanych na klasycznej „cegiełce” - zatem firma zaczęła kształtować już nie tylko dziecięcą zabawę ale także otoczenie, w jakiej ma ona miejsce. Można też niestety odnieść wrażenie przekroczenia pewnej granicy pozytywnego wpływu kolorów i kształtów na małego człowieka a stopniowego i trochę podstępem zastępowania go plastikowym marketingiem. Trzeba jednak przyznać, że momentami zabawnym.



Fot. 9.



Fot. 10.

Ludzik LEGO stał się postacią rozpoznawalną na całym świecie i choć możemy zmienić jego poszczególne części, nadać mu inną fryzurę, wyraz twarzy czy strój bohatera komiksu lub animowanej postaci z bajki – wciąż pozostanie figurką odlaną w tej samej formie. Wizualnie – różną, ale bez problemu i z zasłoniętymi oczami rozpoznawalną przez małe i duże dłonie.



Fot. 11.

W przeciwieństwie do plastikowych mini-postaci, wpływ na przyszłe cechy charakterystyczne małego człowieka nie ogranicza się wyłącznie do modyfikacji jego wyglądu. „Gdyby dzieci były produkowane w fabryce, byłyby identyczne” mówi Cas Holman, projektantka zabawek, dodając, że „zabawa jest tak samo potrzebna do życia i rozwoju jak oddychanie, jedzenie czy sen”<sup>5</sup>. Jej kultowe zabawki takie jak Geemo, Rigamajig czy Big Blue Blocks, to powtarzalne elementy, jednak dające możliwość nieustrukturyzowanej zabawy.



Fot. 12.

Projekty, których jest autorką oraz prowadzone przez nią warsztaty z dziećmi, to kwintesencja założeń STEM (Science, Technology, Engineering, Mathematics), czyli grupy nauk przyrodniczo – techniczno – matematycznych. Umożliwiają bowiem dzieciom kreatywną zabawę, decydowania o ostatecznej formie, podejmowanie wyzwań konstrukcyjnych bez obawy przed niepowodzeniem, ponieważ konsekwencją każdego kroku jest kolejny, który może być rozwinięciem i udoskonaleniem. Interesującym

---

<sup>5</sup> C. Holman (wywiad), serial dokumentalny *Abstrakt: Sztuka Designu*, odcinek 4, sezon 2: *Cas Holman – projektantka zabawek*, dystrybucja Netflix, 2019.



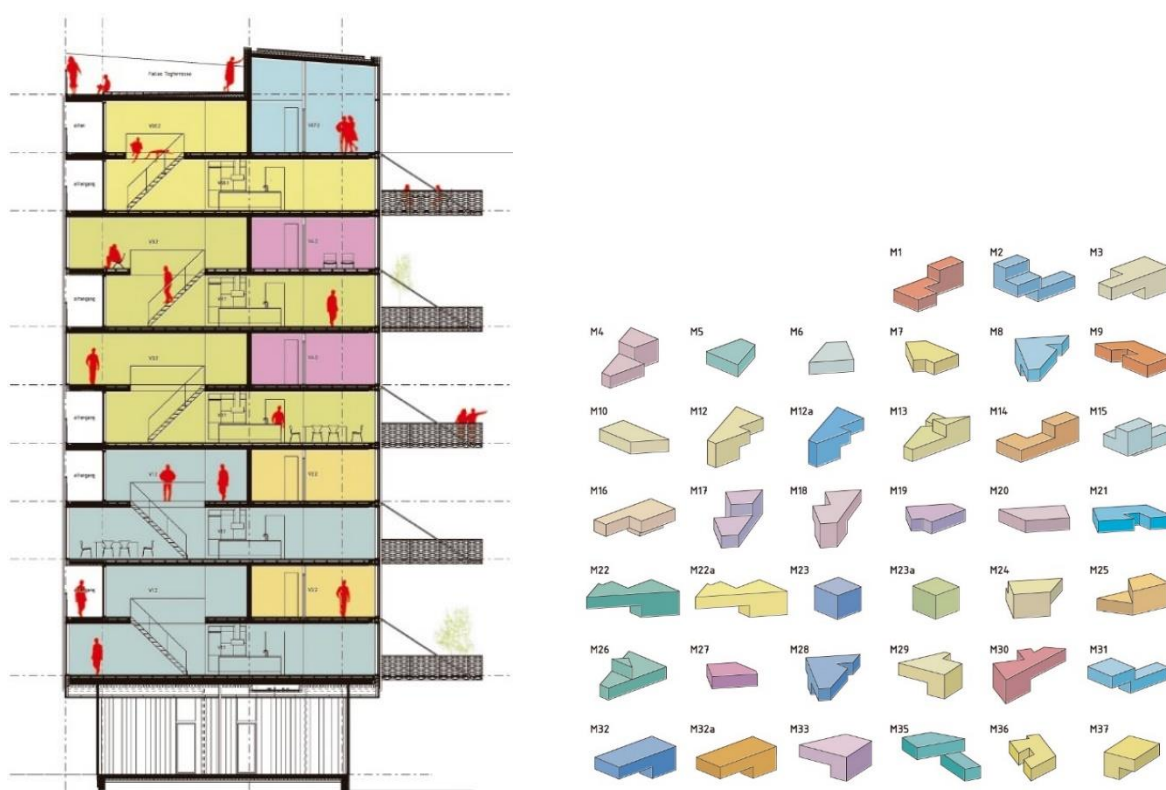
zabiegiem w przypadku tych projektów jest brak istotnego zróżnicowania kolorystycznego pomiędzy poszczególnymi elementami – oznacza to, że sama forma może być wystarczająco atrakcyjna i skuteczna we wspomaganie rozwoju – czyli osiągnięciu głównego celu projektu.



Fot. 13.

Niewątpliwie na polu STEM doskonale rozwinął się w dzieciństwie pochodzący z ojczyzny LEGO architekt, Bjarke Ingels, nomen omen autor projektu LEGO House w Billund. Można odnieść wrażenie, że podczas projektowania bawi się jak dziecko, rozpracowując stawiane przed nim zadania na wielu płaszczyznach, czerpiąc przy tym inspirację z budowania z klocków. Ograniczenia prawne, przestrzenne czy ekonomiczne potrafi przekuć w nową jakość, nie zapominając przy tym o atrakcyjności formy budynku. „Jeśli mieszkania mają być tanie i atrakcyjne, nie marnujemy miejsca i pieniędzy na korytarze”<sup>6</sup> – ta myśl kierowała nim przy projektowaniu kompleksu **budynków wielorodzinnych VM w Kopenhadze**.

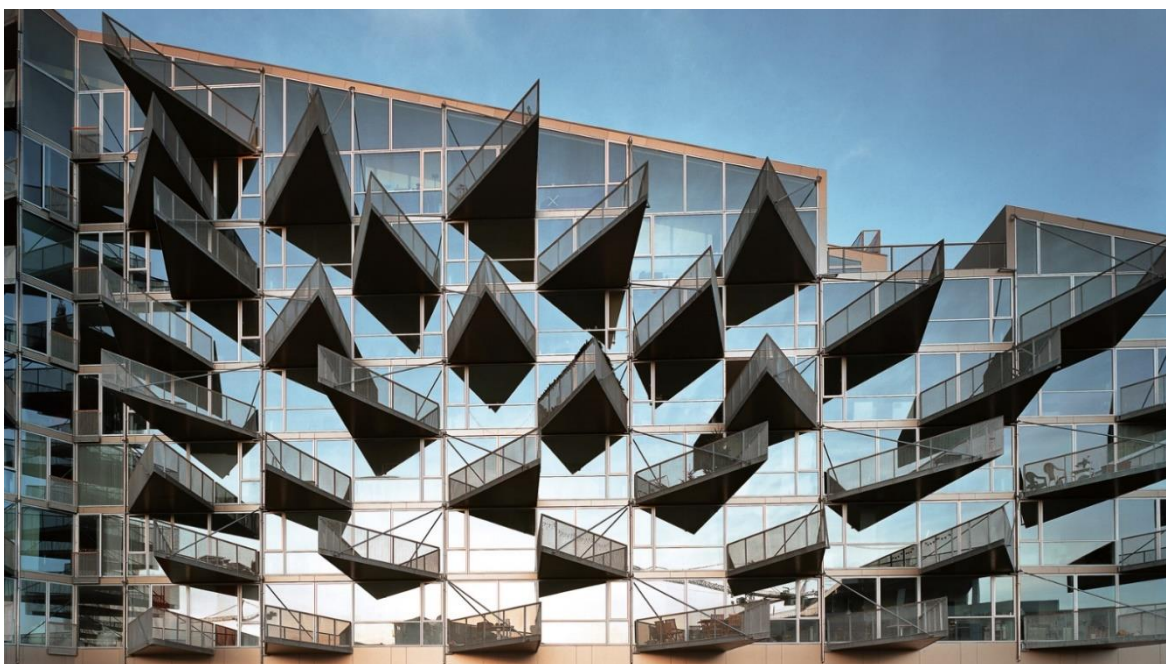
Układ dwupoziomowych mieszkań o kształcie uzupełniających się klocków, umożliwił tu pominięcie komunikacji ogólnodostępnej na niektórych kondygnacjach. Zoptymalizowało to koszty związane zarówno z budową i sprzedażą mieszkań jak i eksploatacją budynku.



Fot. 14.

<sup>6</sup> B. Ingels (wywiad), serial dokumentalny *Abstrakt: Sztuka Designu*, odcinek 4, sezon 1: *Bjarke Ingels – architekt*, dystrybucja Netflix, 2017.

„Skoro ludzie są różni, dlaczego mają mieć takie same mieszkania?”<sup>7</sup> – to hasło miało zachęcić potencjalnych nabywców do zamieszkania w nowej, pustej jeszcze dzielnicy Kopenhagi. Dodanie przez projektanta na jednej z elewacji charakterystycznych, modularnych balkonów w oryginalnym kształcie trójkątów skierowanych wierzchołkami w różne strony, było przysłowiową wisienką na torcie. Dzięki bardzo fotogenicznej, rzeźbiarskiej formie zarówno budynki VM houses jak i pracownia BIG (Bjarke Ingels Group) stały się rozpoznawalne nie tylko wśród osób interesujących się architekturą i designem.



Fot. 15.

Pozostając wśród duńskich realizacji, warto też wspomnieć o pewnym niezwyklej placu zabaw. „**Play Contract**” powstał w Billund w wyniku współpracy portugalskiego biura KWY Studio z kopenhaskimi artystami z Superflex oraz dziećmi, które aktywnie uczestniczyły w procesie określania potrzeb. Ideą stworzenia tej przestrzeni było pokazanie, jak dzieci wyobrażają sobie idealną zabawę na świeżym powietrzu, wbrew temu co sądzą na ten temat dorośli...

Zaskakujący w tej realizacji jest przede wszystkim zastosowany materiał – nie kolorowy plastik czy drewniane drabinki, a różowy marmur uformowany w bloki, które niczym klocki tworzą budowlę mini-miasteczka. Każda z pięciu małych marmurowych konstrukcji zawiera zadaszenia, stopnie i ścieżki, czyli to, co możemy znaleźć na każdym placu zabaw projektowanym przez dorosłych.

---

<sup>7</sup> Tamże.





Fot. 16.



Fot. 17.





Fot. 18.

Jednak tym razem to dzieci w swoich szkicach i modelach decydowały jak konkretnie ma wyglądać miejsce zabawy dla nich i ich rodziców. Miały odpowiedzieć na pytanie „Jak wyobrażasz sobie zabawę na powietrzu kiedy będziesz dorosły?”.<sup>8</sup> Każdy z pomysłów był skrupulatnie analizowany i w rezultacie powstały interesujące, rzeźbiarskie formy ciekawie wpisujące się w otoczenie parkowe i korespondujące z sąsiednimi „dorosłymi” budynkami. A projektanci dając dzieciom szansę wypowiedzenia się w interesującym je bezpośrednio temacie, zwrócili uwagę na szczególnie istotny aspekt projektowania – kontekst, tak szczególnie istotny w tworzeniu przestrzeni publicznych, których przecież nikt z założenia nie projektuje wyłącznie dla siebie.



Fot. 19.

---

<sup>8</sup> J. Astbury, "Whimsical" marble play sculptures erected in Denmark, <https://www.dezeen.com/2022/01/28/kwy-studio-designs-whimsical-marble-play-sculptures-in-denmark/>, data wejścia: 05.04.2022r.

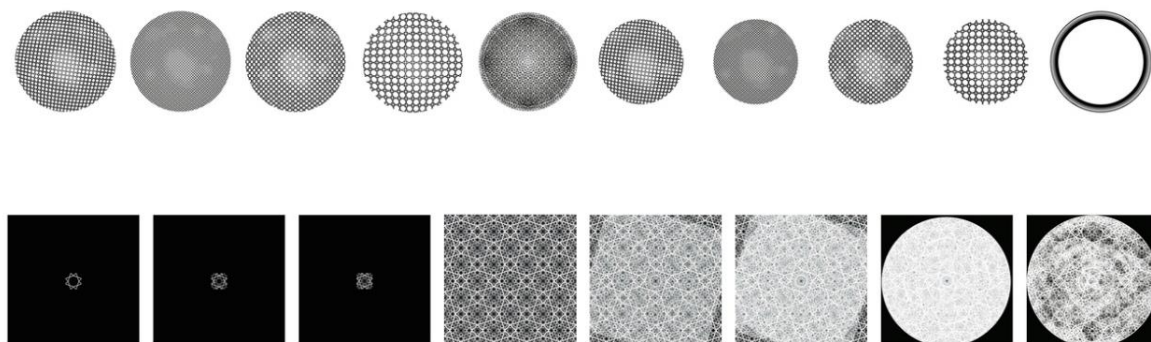
Świat architektury obfituje w przykłady kreatywności inżynierów, którzy przy użyciu prostych, powtarzalnych elementów spełniają zarówno założenia użytkowe jak i estetyczne budynków. Ciekawym przykładem uwzględniania potrzeb użytkownika przestrzeni publicznej, jest kopia muzeum **Louvre Abu Dhabi**, zaprojektowanego przez Jeana Nouvela.



Fot. 20.

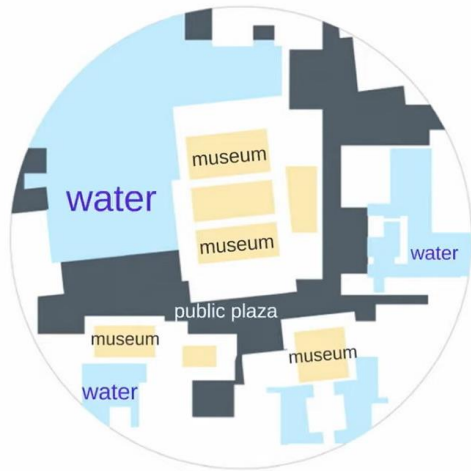
Wsparta na 4 ukrytych w „kubikach” słupach konstrukcja, przekrywająca 20 000 metrów kwadratowych powierzchni ekspozycyjnej, pokryta jest ośmioma warstwami okładziny utworzonej z 7850 stalowych „gwiazd”. Choć z zewnątrz wydaje się być regularna i powtarzalna, przyglądając się szczegółom możemy zauważyć, że miejscami siatka aluminiowych ramion jest gęstsza.

Proces projektowy uwzględniał analizę nasłonecznienia i nagrzewania się wnętrza a dzięki niej określono wymaganą przezroczystość dla poszczególnych stref.

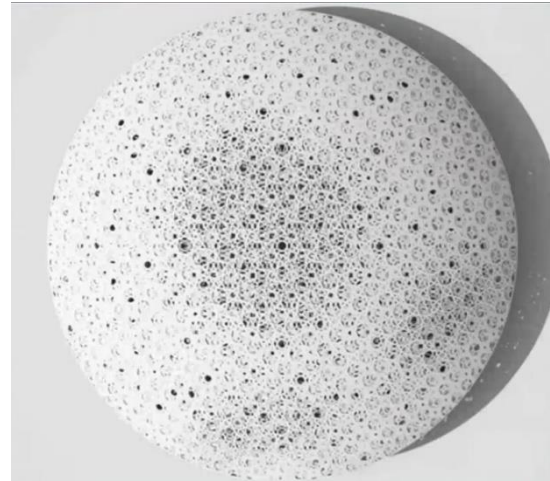


Fot. 21.



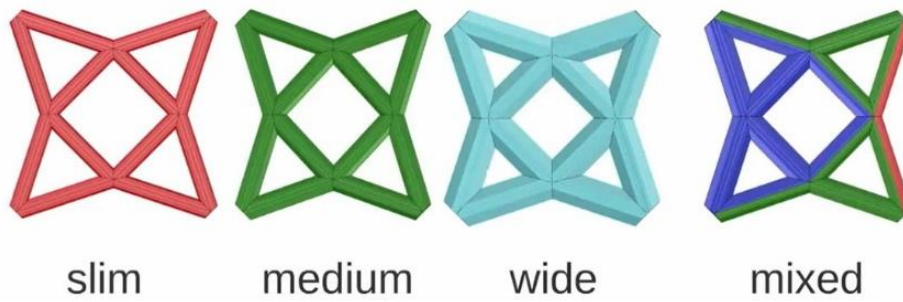


Fot. 22.



Fot. 23.

To z kolei doprowadziło do zaprojektowania 4 wariantów gwiazdzistych modułów, które montowane były w różnych konfiguracjach, w zależności od wymaganej gęstości kopuły.<sup>9</sup>



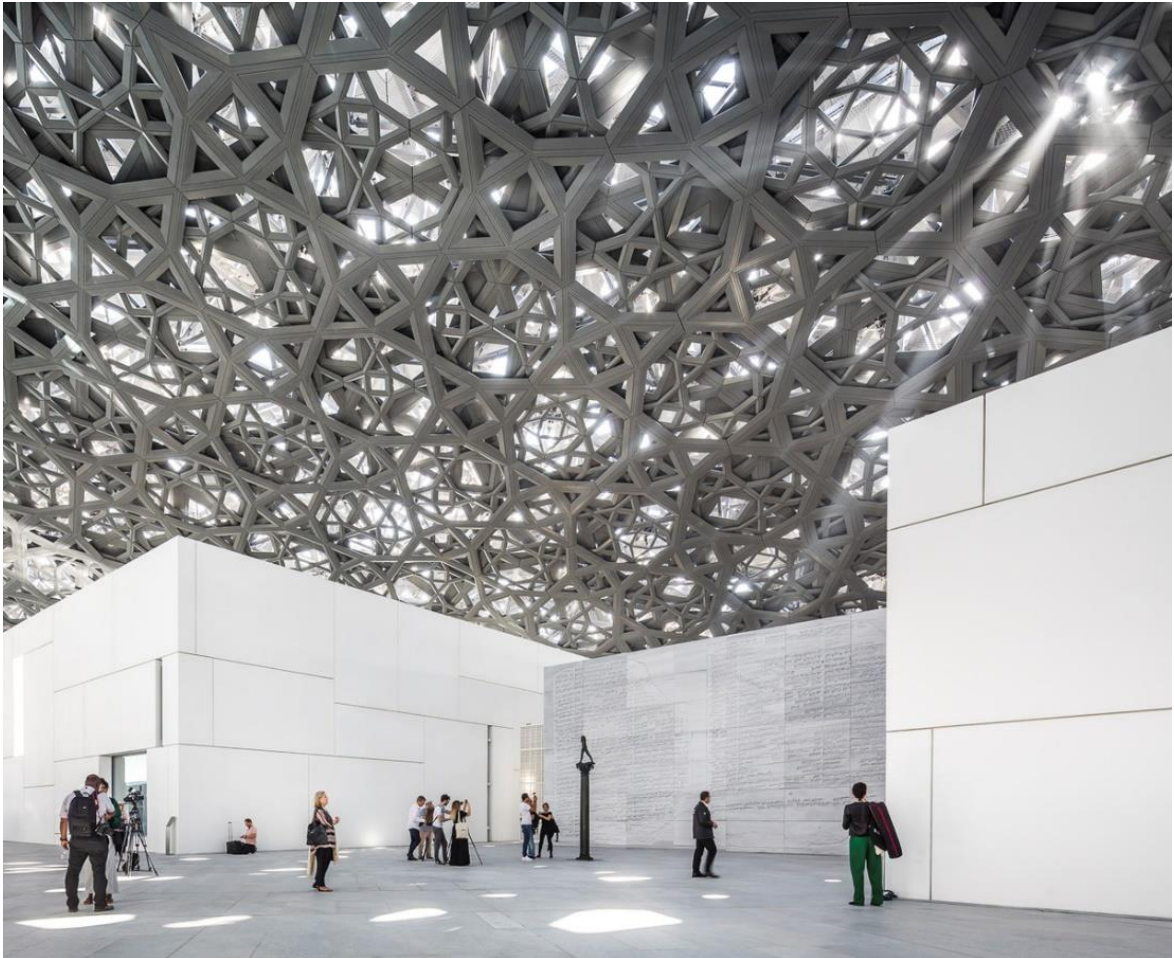
Fot. 24.



Fot. 25.

<sup>9</sup> G. Rothenthal, *The Making Of Louvre Abu Dhabi Dome Cladding*, <https://www.youtube.com/watch?v=ZY-bvZZZZnE&t=7s>, data wejścia: 05.11.2022.

Dzięki eksperymentom, testom i analizom inżynierów, a przede wszystkim ich świadomości potrzeb użytkowników oraz wyobraźni i kreatywności wspomaganą współczesną technologią, powstała ta niesamowita, rzeźbiarska konstrukcja, zapewniająca zarówno ciekawe doznania wizualne, jak i komfort przebywania.



Fot. 26.



## 2. EKSPERYMENTY

Odkąd pamiętam, miałam skłonność do eksperymentowania i analizowania, zwłaszcza w kontekście szeroko pojętej twórczości. Pierwsze „poważne” doświadczenia zbierałam na zajęciach plastycznych w galerii sztuki, gdzie od szóstego roku życia poznawałam różne techniki plastyczne. Pamiętam doskonale mój pierwszy linoryt i sugestię, aby dodać wyrytym kształtom trochę „wizualnej faktury”. Dzięki temu moja „łąka” nabrała tajemniczości, rośliny i zwierzęta połączyły się w nieczytelny na pierwszy rzut oka zestaw różnego rodzaju linii, kamuflujących wzajemnie sąsiadujące kształty. Tak pamiętam moje pierwsze zderzenie z „kontekstem” i „relacją z otoczeniem”.



Fot. 27.

Obserwację niesamowitych zjawisk oraz zabawę materią - jej strukturą, zmiennością, wytrzymałością, kontynuowałam przez kolejne lata, zajmując się rękodziełem, angażując się w różnego rodzaju działania, warsztaty i eksperymenty, nie tylko te artystyczne ale także takie z dziedziny nauk ścisłych. Zbierałam doświadczenia, uczyłam się technik i zaczynałam tworzyć, nie tylko odtwarzać.

Moja inżynierska ciekawość świata zaprowadziła mnie na Politechnikę Gdańską, gdzie studiowanie Architektury pozwoliło mi rozwijać pasję kreowania, a Budownictwo Ogólne dało szansę na zdobycie doświadczenia, w dużej mierze podczas zajęć praktycznych w laboratoriach. Dzięki badaniom wytrzymałości materiałów budowlanych łatwiej mi było zrozumieć ich obliczeniowe parametry, wyobrazić sobie sposób działania i rolę w strukturze budowli czy różnego rodzaju instalacjach przestrzennych.

O ile architektura na poziomie projektów budowlanych i wykonawczych wymaga ode mnie ściśle określonego planu działania, pracy według schematu i procesu, którego efekt jestem w stanie i powinnam przewidzieć, o tyle na etapie koncepcji mogę sobie pozwolić na większą swobodę eksperymentowania z formą, ograniczoną jednak wieloma różnymi uwarunkowaniami. W przypadku mojej pracy artystycznej – w poszukiwaniach ogranicza mnie jedynie wyobraźnia. Podczas tworzenia zwykle działam intuicyjnie, z dziecięcą ciekawością i entuzjazmem. Z bazą wiedzy i zarysowanym planem, ale jednak z przeważającym pragnieniem eksperymentowania.

Maria Anna Potocka opisuje to w książce „Rzeźba. Dzieje teoretyczne” jako jedną z dwóch metod tworzenia: odejmowania i dodawania.<sup>10</sup> W moich pracach da się zauważyć metodę drugą, która „dopuszcza mglistą ideę formy. Trzeba mieć podstawowy zamysł, reszta kreuje się w trakcie nakładania materiału. Większość ruchów można cofnąć, a próby można ponawiać dowolną ilość razy”<sup>11</sup>.

Moje dzieła miewają charakter „przerwanych w procesie tworzenia”, bo często nie jest dla mnie istotny efekt końcowy, a ten proces właśnie, eksperyment. Zwykle dokumentuję poszczególne etapy powstawania, a nie jedynie skończone dzieło. Fascynują mnie zmiany właściwości materiałów, nieprzewidywalność i brak pewności, czy „produkt końcowy” będzie pasował do wizji całości i będę go mogła wykorzystać w dalszej pracy. A być może wykorzystam w kolejnej?

Potocka pisze też, że „dzisiejsza wyobraźnia wizualna wybiera procesy odwracalne, składające się z kroków, wśród których wiele może być błędnych. Niemniej cały czas utrzymywana jest możliwość wybrania właściwego. Popełniane błędy rozszerzają wyobraźnię i przeciwdziałają skłonnościom do zamknięcia się w jakiejś manierze”<sup>12</sup>. Ten cytat można by odnieść nie tylko do procesów twórczych ale również do tego, w jaki sposób zbieramy doświadczenia życiowe, które – dzięki podejmowaniu ryzyka, eksperymentom, osiągnięciu sukcesów i popełnianiu błędów – mogą sprawić, że poszerzymy perspektywę i nasze istnienie stanie się bogatsze, pełniejsze.

---

<sup>10</sup> A. M. Potocka, *Rzeźba. Dzieje teoretyczne*, Kraków 2002, s. 15.

<sup>11</sup> Tamże, s. 16.

<sup>12</sup> Tamże.

### 3. BADANIA NISZCZĄCE

Studiowanie dwóch kierunków jednocześnie nie było łatwym zadaniem. Poznałam co to zmęczenie, przepracowanie, nieprzekraczalne terminy, za krótka doba. Miało to niemały wpływ na moje beztrioskie dotychczas życie, dzień po dniu wystawiało moją wytrzymałość na próbę, pozwalając mi określić granice, za którą mogę ulec zniszczeniu niczym sześcienna próbka betonu w Laboratorium Inżynierii Materiałowej. Badania te bardzo utkwiły mi w pamięci, w niszczonych kostkach dopatrywałam się odniesień do cech ludzkich. Każda z próbek pękała w podobnym momencie, ale w różny sposób – niektóre opierały się nieco dłużej i traciły jedynie fragmenty zanim uległy zniszczeniu, inne zaś całkowicie rozpadały się w chwili osiągnięcia wartości granicznej swojej wytrzymałości na ściskanie. Wiele zależało od rodzaju mieszanki, od klasy betonu, od rodzaju kruszywa...



Fot. 28.

Zainspirowana zachodzącymi podczas badań niszczących zjawiskami, przeprowadziłam szereg doświadczeń na sześciennych próbkach wykonanych z różnych materiałów. Poszukiwałam technik i rozwiązań nieoczywistych, o zmiennych parametrach, mylących zmysły. Pracowałam z betonem, gipsem, styropianem, a także termoplastyczną pianką VISCO z pamięcią kształtu pokrytą tynkiem. Przy zachowaniu tej samej formy



i kolorystyki, bawiłam się właściwościami tych materiałów – różnicami w ich temperaturze, ciężarze, elastyczności i podatności na zniszczenie. Tak powstały „Siostry”- opowieść zainspirowana kobietami, jednocześnie tak podobnymi do siebie i tak różnymi. Niektóre silne, zimne jak lód, pozbawione emocji, inne zaś tylko udające twarde, a wewnątrz miękkie i delikatne. Jedne łatwe do zniszczenia, przekształcenia przy pomocy prostych narzędzi, choćby dłoni, inne mimo nacisków i prób powracające do pierwotnej formy.



Fot. 29.



Fot. 30.



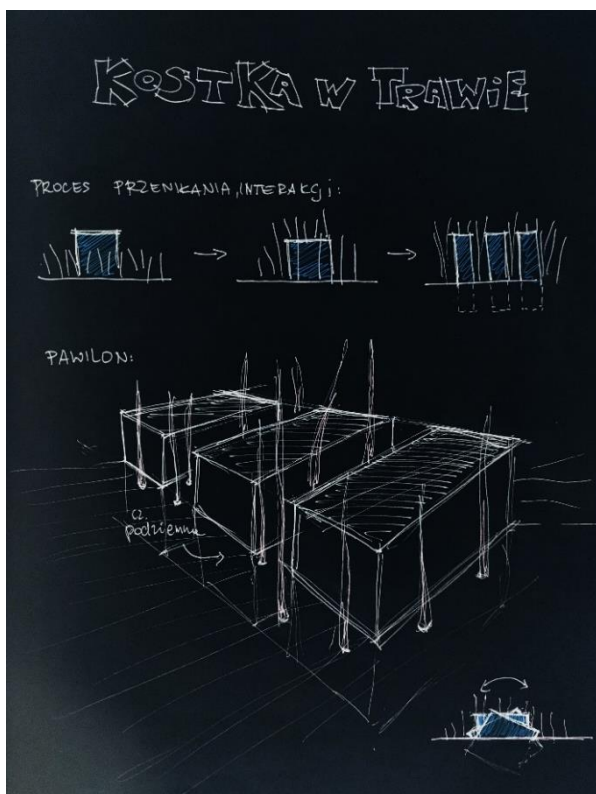
Fot. 31.

Dokumentację tych eksperymentów wykonałam zarówno w formie fotografii jak i nagrań wideo.

Nie była to jednak pierwsza moja praca, której tematyka ma związek z niszczeniem i przekształcaniem. Z sentymentem wspominam projekt stworzony podczas studiów na Wydziale Architektury Politechniki Gdańskiej, na pierwszym, „rozgrzewkowym” semestrze. Punktem wyjścia były dwa wylosowane hasła – w moim przypadku „kostka brukowa” i „trawa”, a zadanie polegało na zaprojektowaniu pawilonu zainspirowanego interakcją tych dwóch tak różnych od siebie pod wieloma względami materii.



Fot. 32.



Fot. 33.

Wybrałam proces przenikania delikatnych źdźbeł trawy przez kamień – w naturze niemożliwy. Dominujący, twardego materiału poddał się tu sile natury pękając na trzy równe części a ostatecznie obracając się i zapadając w głąb ziemi. Nastąpiło zniszczenie, ale w sposób pokojowy, kontrolowany, przy pełnej współpracy materiałów - jakby to kamień zaprosił trawę do tego, aby przez niego przeniknęła. Można by się zastanowić, czy był to wynik podstępny, manipulacji, demonstracji siły natury i uległość czy kompromis i pełna zgoda wynikająca z chęci podzielenia się przestrzenią i stworzenia razem czegoś nowego. Powstała forma stała się inspiracją dla koncepcji pawilonu wystawowego, co jest przykładem na to, że zjawiska zauważane w przyrodzie lub ich dekonstrukcje mogą mieć wpływ na powstanie prac rzeźbiarskich czy koncepcji architektonicznych, których ostateczny kształt może być już na tyle daleką interpretacją, że przestaje się bezpośrednio kojarzyć z pierwotnymi założeniami. Praca ta bardzo wpłynęła na moje późniejsze podejście do poszukiwania inspiracji w procesach twórczych i projektowych.



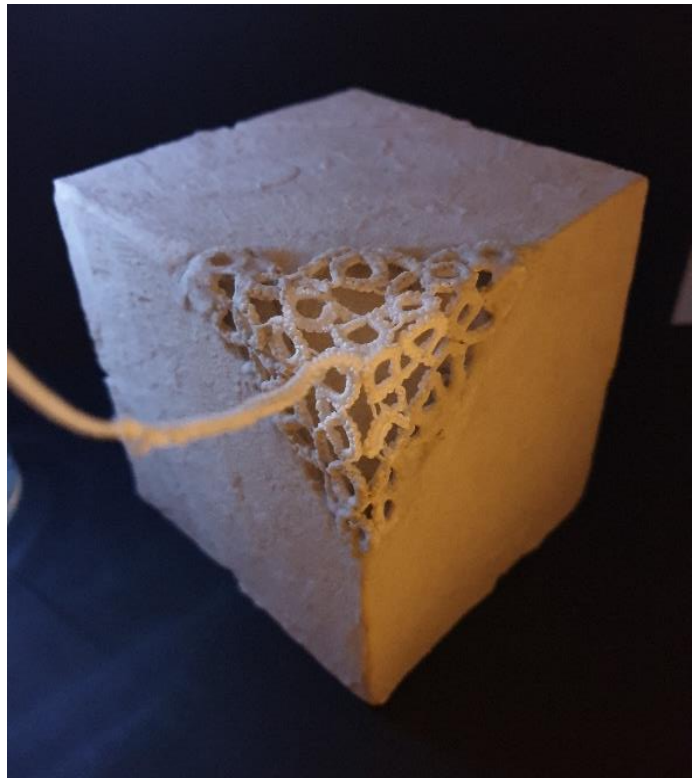


Fot. 34.



Fot. 35.

Sam proces wzajemnego wpływu da się zauważyć też w kilku moich ostatnich pracach, m.in. „Bagaż – konwersja” i „Bagaż – absorpcja”, natomiast jednym z pierwszych szkiców wykonanych podczas pracy nad doktoratem była koncepcja koronkowej bryły, w której zachodzi proces utwardzania się i nabierania konkretnego, sześciennego kształtu.



Fot. 36.

Praca ta była początkiem myślenia o przestrzeni w skali człowieka, formie pokoju, pawilonu, ograniczonego miejsca z wyraźnie określonym obrysem bryły, jednocześnie zaburzonym i redefiniowanym poprzez działanie refleksów światła przebijających się przez „oczka” koronki. Zjawisko to zainteresowało mnie na tyle, że postanowiłam rozwinąć je w dalszej części rozprawy.

#### 4. KOMFORT PRZEBYWANIA – MIEJSCE

Peter Zumthor w książce „Myślenie Architekturą” pisze na temat przestrzeni: „Im dłużej myślę nad jej istotą, tym bardziej tajemnicza mi się wydaje. Jednakże z pewnością wiem jedno: jeśli jako architekci pracujemy z przestrzenią, to zajmujemy się zaledwie skromnym wycinkiem tej nieskończoności, która otacza Ziemię. Ale każda budowla oznacza pewne miejsce w tej nieskończoności. (...) Budynki, które robią na nas wrażenie, zawsze pozwalają nam głęboko doświadczyć ich przestrzeni. W szczególny sposób zamykają w sobie tę tajemniczą pustkę, którą nazywamy przestrzenią, i sprawiają, że zaczyna wibrować”<sup>13</sup>. „To co na początku jest przestrzenią, staje się miejscem” uzupełnia tę myśl Yi-Fu Tuan w książce „Przestrzeń i miejsce”<sup>14</sup>.

Obserwując potrzeby swoje i innych osób, także w pracy zawodowej podczas projektowania, zauważyłam jak ważny jest szeroko rozumiany komfort i poczucie bezpieczeństwa. Tempo życia, nadmiar bodźców (takich jak np. hałas, „złe dźwięki”, światło, natężenie wzorów i kolorów), pochodzących m.in. z nowoczesnych technologii, różnego rodzaju fobie i nadwrażliwości, mogą powodować przestymulowanie i generować potrzebę wyciszenia się. Niektórzy w tej sytuacji ratują się przebywaniem na wolnej przestrzeni, pośród natury, innych ludzi, a inni wprost przeciwnie - szukają ukojenia w ograniczonym kubaturowo środowisku, z dala od wszystkiego i wszystkich. Uciekają do swoich „panic roomów”, gdzie czują się bezpiecznie, regenerują organizm, regulują zmysły, dochodzą do siebie. Stworzenie takiego idealnego miejsca budującego poczucie komfortu i bezpieczeństwa nie jest łatwym zadaniem, wymaga indywidualnego podejścia i zrozumienia. Nie ma tu rozwiązań jednoznacznych i uniwersalnych. W odpowiedzi na tak różne potrzeby, każdy człowiek inaczej planuje i realizuje swoje „miejsce”.

Podczas mojej pracy nad doktoratem stworzyłam serię kompozycji fotograficznych przedstawiających w nieoczywisty sposób wnętrza mieszkania widziane z perspektywy dziecka – prace te są moim hołdem dla dziecięcej wyobraźni i wrażliwości, przedstawiają potrzebę poszukiwania swojego miejsca, chęci wyciszenia się, zrozumienia różnego rodzaju emocji, w tym niepewności i strachu, wynikających między innymi z obciążenia zmysłów, procesowania nowych doświadczeń.



Fot. 37.

<sup>13</sup> P. Zumthor, *Myślenie architekturą*, Kraków 2010, s. 22.

<sup>14</sup> Y. F.Tuan, dz.cyt., s. 16.



Fot. 38.



Fot. 39.

Znalazło się tam również miejsce na beztroską zabawę w chowanego i radość. Głównym bohaterem i przewodnikiem w podróży po tajemniczym świecie wyobraźni małego człowieka jest drewniana zabawka, Pinokio – postać poszukująca, kształtująca się, zadająca widzowi pytanie-zagadkę „Gdzie jestem?”. Na fotografiach tych zwracam uwagę także na skalę bohatera w stosunku do otaczających go przedmiotów – na co dzień wydają nam się zwyczajne, jednak po skróceniu dystansu, zmianie perspektywy, obniżeniu pozycji z „dorosłej” na taką tuż ponad podłogą, możemy zauważyć, że świat wygląda zupełnie inaczej. I czasem rzeczywiście może być strasznie...

Sposób w jaki odbierane jest dzieło (także to przestrzenne - rzeźbiarskie czy architektoniczne) przy pomocy zmysłów, zwłaszcza wzroku, może być w dużym stopniu bądź całkowicie pominięty, ustępując miejsca emocjom, znaczeniom i symbolice, które są często widziane w całości gdy artysta przekazuje je przy pomocy niewielkich rozmiarów rzeźby, natomiast w architekturze i dużych formach przestrzennych zauważalne są zwykle jedynie na etapie koncepcyjnym lub po bezpośrednim doświadczeniu oddziaływania stworzonej przestrzeni. "Gotowa bryła budynku prowadzi obserwatora z powrotem ku źródłom pomysłu: rzeczy materialne mówią o niematerialnych, widzialne o niewidzialnych, cielesne o duchowych, a przestrzeń niejako sama „reżyseruje” i „podpowiada” sposób jej użytkowania”.<sup>15</sup>

Niektóre trendy w architekturze zwracają szczególną uwagę na cechy inne niż sam wygląd budynku. Bardziej istotna niż dekoracja może być tu funkcja obiektu bądź jego wnętrza i ukształtowanie przestrzeni realizującej określony cel. Projekty takie bywają często określane zbyt syntetycznymi, prostymi, bezdusznymi. Takie opinie mogą być jednak zbyt powierzchowne i pochopne, okazuje się bowiem, że za prostą formą stoi wiele nierozpoznawalnej na pierwszy rzut (właśnie!) oka treści.

<sup>15</sup> J. Krenz, dz. cyt. s. 35.



Warto zastanowić się tu nad samym pojęciem detalu w architekturze i czy musi być on kojarzony wyłącznie z dekoracyjnymi formami, czy za detal można uznać także na przykład nachylenie powierzchni powodujące zachwianie, lub zwężenie, przez które musimy przejść aby dostać się do innej strefy, zmianę w strukturze chodnika wyznaczającą komunikację lub mającą na celu zwrócenie na coś uwagi, refleksy światła – te przypadkowe i te bardzo pieczołowicie zaprojektowane... a może nawet obecność wody i roślinności.

„Lubię chłonać nastroje, lubię poruszać się w sytuacjach przestrzennych, jestem zadowolony, kiedy pozostaje miłe uczucie, jakieś wrażenie, z którego później, jak przy intensywnym wpatrywaniu się w obraz, będę mógł wyczytać szczegóły i zadać sobie pytanie, co wywołało pozostałe w moim wspomnieniu poczucie ciepła, bezpieczeństwa, lekkości albo rozległości”<sup>16</sup> pisze Peter Zumthor w „Myśleniu architekturą”. Takie subtelności odbierane są poprzez doświadczenie miejsca, często nie są możliwe do wychwycenia na fotografiach i do wyobrażenia na podstawie jedynie opisu koncepcji. Mimo prostej formy okazuje się ostatecznie, że tego typu dzieła architektoniczne (choć już na pograniczu rzeźby i działania w przestrzeni) mogą mieć zupełnie inne znaczenia na poziomie intelektualnym. Oszczędna, syntetyczna bryła bywa więc pierwotnym zamierzeniem twórcy z różnych względów – często zależących od kontekstu. Skomplikowane formy przestrzenne, bogate w klasycznie rozumiany detal, nie są tu tak istotne jak indywidualne odczucia i komfort przebywania w ciekawie zaprojektowanym miejscu. Nierzadko faktycznym detalem w tego typu dziełach architektonicznych jest ukryta symbolika, materiał – jego zróżnicowana, bogata struktura oraz modularność, zwielokrotnienie elementów - nadające rytm, porządek, reagujące na światło i cień. Takie podejście twórcze przełamuje bariery i zaciera granice między architekturą i rzeźbą. Wskazuje na ich wzajemny wpływ oraz fakt, że jedno wynika z drugiego i je definiuje.

„Najważniejszą zdolnością architekta jest wszakże przekształcanie wielowymiarowej istoty zadania projektowego w ucieleśnione i przeżywane doświadczenia i obrazy; ostatecznie to cała osobowość i ciało projektanta stają się miejscem realizacji zadania, a ono samo jest bardziej przeżywane, aniżeli rozumiane (...) Problemy architektoniczne są zbyt złożone i mają zbyt mocny egzystencjalny charakter, aby możliwe było rozwiązywanie ich wyłącznie na gruncie pojęć i rozumu”<sup>17</sup> pisze Juhani Pallasmaa w „Myślącej dłoni”, dodając po chwili za Alvaro Siza „Architekci niczego nie wynajdują, tylko przekształcają rzeczywistość”<sup>18</sup>.

---

<sup>16</sup> P. Zumthor, dz. cyt. s. 51.

<sup>17</sup> J. Pallasmaa, *Myśląca dłoń. Egzystencjalna i ucieleśniona mądrość w architekturze*, Kraków 2015, s. 22-23.

<sup>18</sup> A. Siza, cyt. za: J. Pallasmaa, dz. cyt. s. 23.

J. Pallasmaa w swoim innym dziele pt. „Oczy skóry” pisze: „Dzieło sztuki funkcjonuje jako druga osoba, z którą nieświadomie prowadzi się rozmowę. Kiedy stajemy wobec dzieła sztuki, projektujemy na nie nasze emocje i uczucia. Zachodzi wówczas osobliwa wymiana: użyczamy dziełu naszych emocji, natomiast ono udziela nam swojej mocy i aury. Ostatecznie spotykamy w dziele samych siebie”<sup>19</sup>.

W podręczniku do Arteterapii Cathy A. Malchiodi pisze, że jesteśmy w stanie okazywać emocje zupełnie bez uświadamiania sobie, co je wywołało”<sup>20</sup>. A. Damasio w pracy „Tajemnice świadomości: ciało i emocje współtworzą świadomość” tłumaczy, że „pod wpływem emocji zachodzą zmiany w układzie dokrewnym, sercowo-naczyniowym i nerwowym. Fizjologia emocji jest w zasadzie tak skomplikowana, że trudno objąć umysłem to, z czym radzi sobie ludzki mózg”<sup>21</sup>. Nie powinno się zatem postrzegać i interpretować dzieł sztuki, zwłaszcza architektury i rzeźby, wyłącznie na podstawie doznań wizualnych i poprzez intelektualną analizę. Emocje i indywidualne odczucia, czyli reakcja każdego autonomicznego organizmu, zależy od wielu cech zarówno wrodzonych jak i nabytych w następstwie dotychczasowych doświadczeń i wynikającego z nich aktualnego stanu psycho-fizycznego.

---

<sup>19</sup> J. Pallasmaa, *Oczy skóry*, Kraków 2012, s.

<sup>20</sup> C. A. Malchiodi, *Arteterapia i mózg* [w:] C. A. Malchiodi (red.), *Arteterapia. Podręcznik*. Gdańsk 2014, s. 40.

<sup>21</sup> A. Damasio, cyt. za: C. A. Malchiodi, dz. cyt. s. 40.

## 5. ARCHITEKTURA – MODUŁ JAKO DETAL FUNKCJONALNY I EMOCJONALNY

Moduł w architekturze rozumiem jako powtarzalny element, wprowadzający zasadę, rytm, nadający nowego znaczenia poprzez zwielokrotnienie. Od strony wizualnej – grający ze światłem i cieniem, budujący powierzchnie i przestrzenie, od strony emocjonalnej zaś – budujący napięcie. Powtarzalność ta jest często wykorzystywana jako detal, ten z kolei, jak pisałam w poprzednim rozdziale, nie musi i nie powinien być sprowadzany jedynie do roli dekoracji.

Warto w tym miejscu powrócić do przytoczonego wcześniej przykładu kopuły **Louvre Abu-Dhabi** autorstwa Jeana Nouvela, uzupełniając nieco „techniczny” opis o warstwę emocjonalną tego niezwykłego przedsięwzięcia.

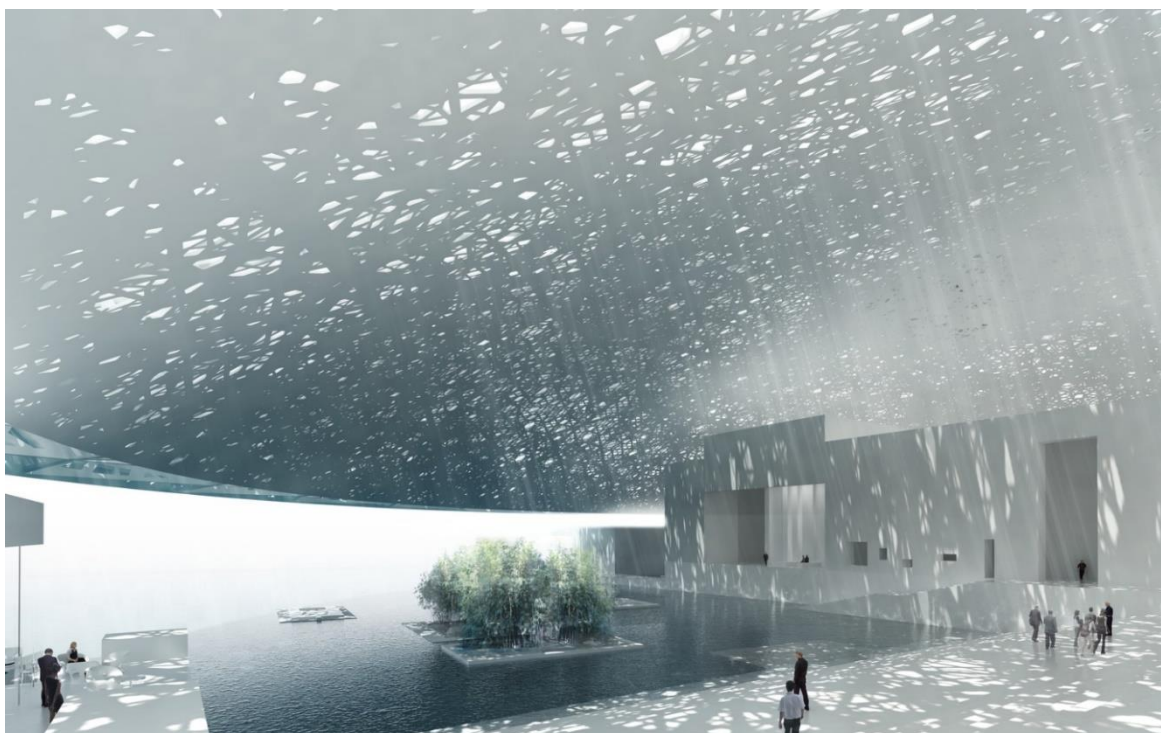


Fot. 40.

Niewątpliwie istotna była w tym projekcie lokalizacja, a co za nią idzie – tradycja, historia i klimat miejsca. To z kolei, jak zauważył Jacek Krenz, wymaga „czegoś więcej, niż tylko wkomponowania bryły architektonicznej w sytuację topograficzną. Architekt powinien usytuować swój projekt w przestrzeni kulturowej i egzystencjalnej, zrozumieć

cechy charakterystyczne dla społeczności, zamieszkującej dany teren, wyczuć genius loci – ducha miejsca”<sup>22</sup>. Nouvel w wywiadach wspomina o tym, jak chciał, aby projektowane muzeum cywilizacji było silnym symbolem - architekturą, która rezonuje z historią tego miejsca, jest jednocześnie echem architektury arabskiej i uniwersalnym dialogiem pomiędzy przeszłością, teraźniejszością a przyszłością. Celem było znalezienie tej syntezy, przy jednoczesnym umożliwieniu zwiedzającym indywidualnego odbioru wykreowanej przestrzeni ekspozycyjnej.<sup>23</sup>

Architekt miał plan, aby „połączyć niebo, wodę, piasek i coś, co jest pomiędzy wiecznością a chwilą. Ta mieszanka oferuje własną duchowość”<sup>24</sup>. Dlatego istotną rolę w tym projekcie odgrywa światło – jest to najbardziej charakterystyczny dla tego budynku niematerialny i zmienny detal. Kupuła daje we wnętrzu efekty inspirowane cieniem poruszających się palm, a odwiedzający poza grą światła mogą także doświadczyć specyficznego mikroklimatu – obniżonej temperatury i świeżości morskiej bryzy.



Fot. 41.

„Deszcz światła” przebijający się przez ażurową konstrukcję i zmieniający się w zależności od położenia słońca, daje wrażenie niepowtarzalności i możliwości przebywania w tej samej pod względem materialnym przestrzeni w niezliczonej ilości okoliczności. Teraźniejszość staje się tu jednocześnie przeszłością i przyszłością.<sup>25</sup>

<sup>22</sup> J. Krenz, dz. cyt. s. 55.

<sup>23</sup> Zob. <http://www.jeannouvel.com/en/projects/louvre-abou-dhabi-3/>

<sup>24</sup> Tamże.

<sup>25</sup> J. Cornachio, *Architectural Details: Ateliers Jean Nouvel's Marvelous Metallic Dome*, <https://architizer.com/blog/practice/details/louvre-abu-dhabi-dome/>, data wejścia: 15.11.2022 r.



Kolejnym, choć bardzo odmiennym przykładem modułu w roli detalu potęgującego poczucie niematerialności i zmienności, jest konstrukcja **Pawilonu Serpentine z 2016** autorstwa BIG.

Serpentine Museum, mieszczące się w Ogrodach Kensington w Londynie, co roku zaprasza do współpracy znanych europejskich architektów. Powstające pawilony mają być formą tymczasowej, rzeźbiarskiej formy przestrzennej, manifestem architektonicznym, wizytówką autora wzbudzającą zainteresowanie i zachęcającą odwiedzających do spacerów po ogrodzie i odwiedzenia i ekspozycji w pobliskim muzeum. Dodatkowo są miejscem gdzie można napić się kawy i odpocząć.

W 2016 roku wybór padł na Bjarke Ingelsa, a jego pawilon przypominał formą jaskinię, która otwiera się jakby przy użyciu suwaka. Obiekt ten został wykonany z 1800 „negatywów cegieł” z włókna szklanego, a autor opisuje go jako „konstrukcję, która ucieleśnia wiele aspektów, które często są postrzegane jako przeciwieństwa: strukturę, która jest swobodna, ale rygorystyczna, modułowa, ale rzeźbiarska, jednocześnie przezroczysta, jak i nieprzezierna, pudełko i blob”.<sup>26</sup>



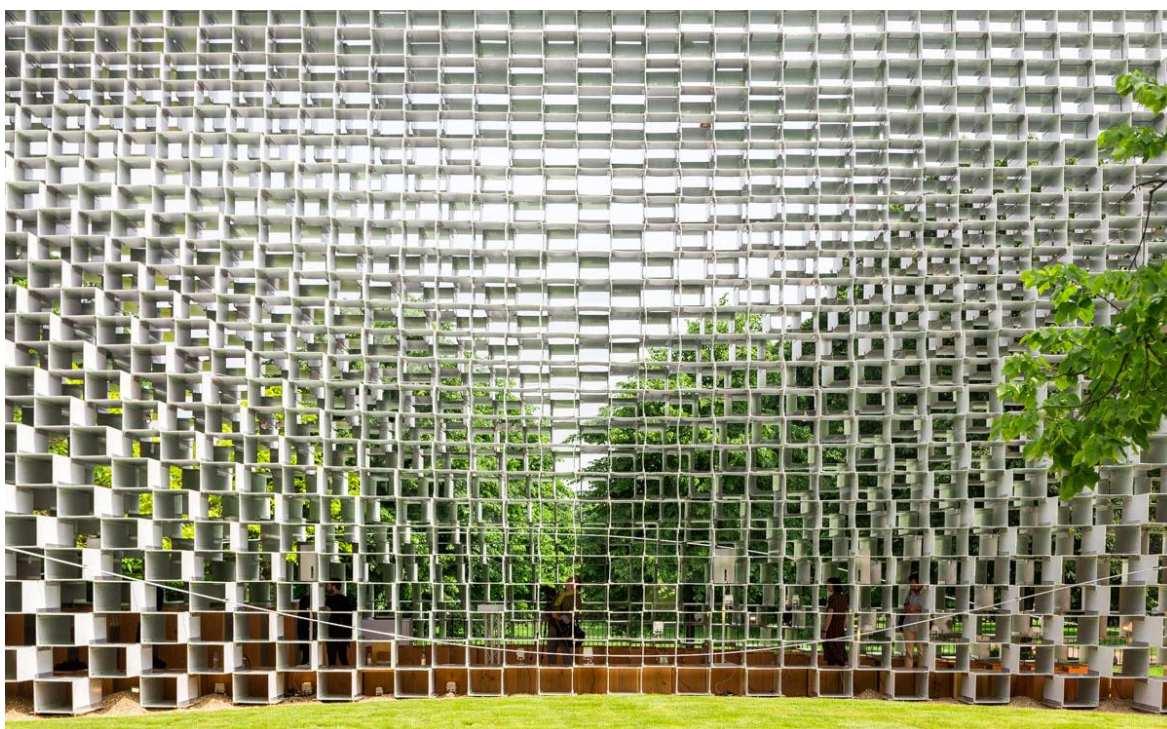
Fot. 42.

---

<sup>26</sup> A. Frearson, *Bjarke Ingels' Serpentine Gallery Pavilion conceived as an "unzipped wall"*, <https://www.dezeen.com/2016/02/24/bjarke-ingels-big-serpentine-gallery-pavilion-2016-unveiled-fibreglass-unzipped-wall/>, data wejścia: 09.02.2022 r.



Choć na zewnątrz wydaje się wydzielać konkretną przestrzeń Ogrodów Kensington, przebywając w nim odwiedzający może wcale nie mieć wrażenia zamknięcia i izolacji. Dzieje się tak, ponieważ moduły, z których wykonany jest pawilon, oglądane pod różnymi kątami, mogą wydawać się raz bardziej, raz mniej materialne. Północna i południowa elewacja pawilonu są prawie całkowicie przeziernie i udostępniają przechodniom widok na pozostałą część parku, a widziane na wprost przybierają kształt regularnego prostokąta.

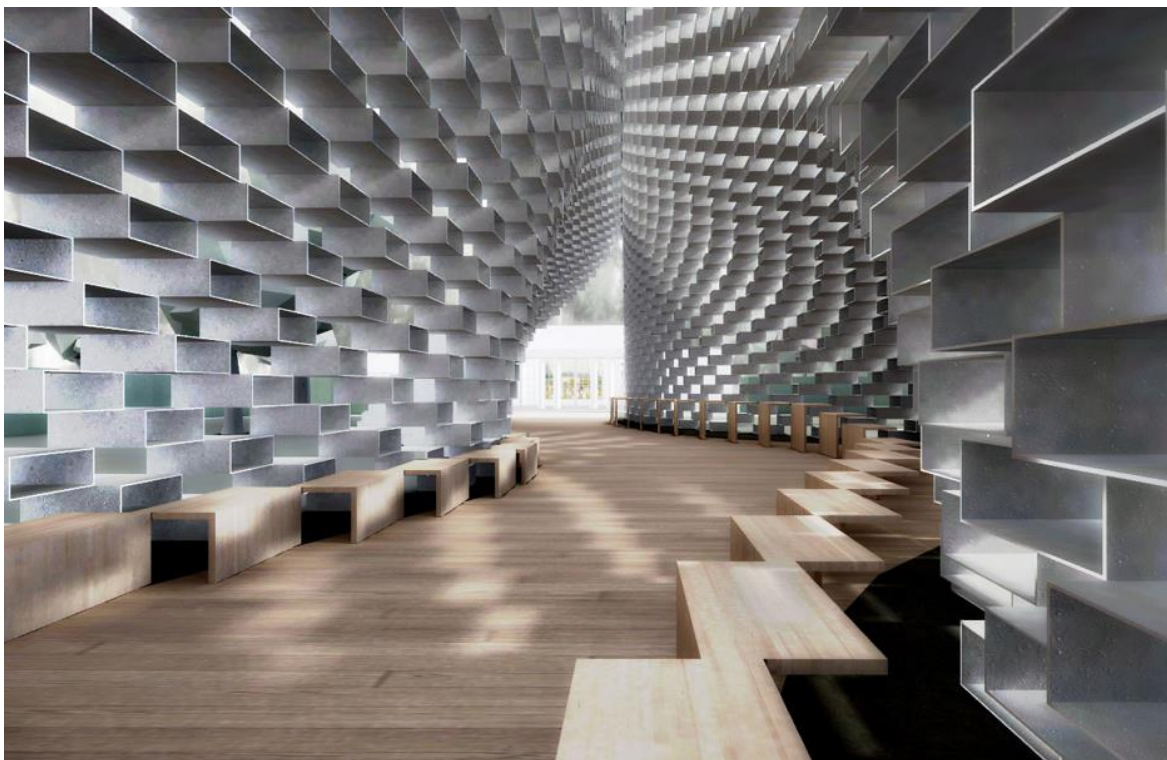


Fot. 43.



Fot. 44.

Pawilon ten, mimo zakładanej tymczasowości, pojawił się jeszcze później w kilku innych lokalizacjach dając szerszej publiczności możliwość doświadczania swojej przestrzeni. Ciekawym zabiegiem było też umieszczenie na stronie internetowej projektu pawilonu aplikacji umożliwiającej zainteresowanym odbycie wirtualnego spaceru po obiekcie oraz realizacji doświadczenia polegającego na modyfikowaniu jego kształtu i struktury poprzez przesuwanie poszczególnych modułów i obserwację efektów.<sup>27</sup>



Fot. 45

Autor podsumowuje proces projektowy słowami: „Piękno tego polega na tym, że możesz wziąć jeden materiał, jedną technikę, jeden pomysł i możesz wyrazić bardzo jasny komunikat, nierozcieńczony przez te tysiące ograniczeń i kompromisów”<sup>28</sup>. Delikatna modyfikacja kształtu i relacji pomiędzy poszczególnymi modułami nie ma tu większego znaczenia, ponieważ idea wciąż będzie czytelna i zarówno zewnątrz jak i przestrzeń wewnątrz pawilonu będą wzbudzały podobne emocje.

---

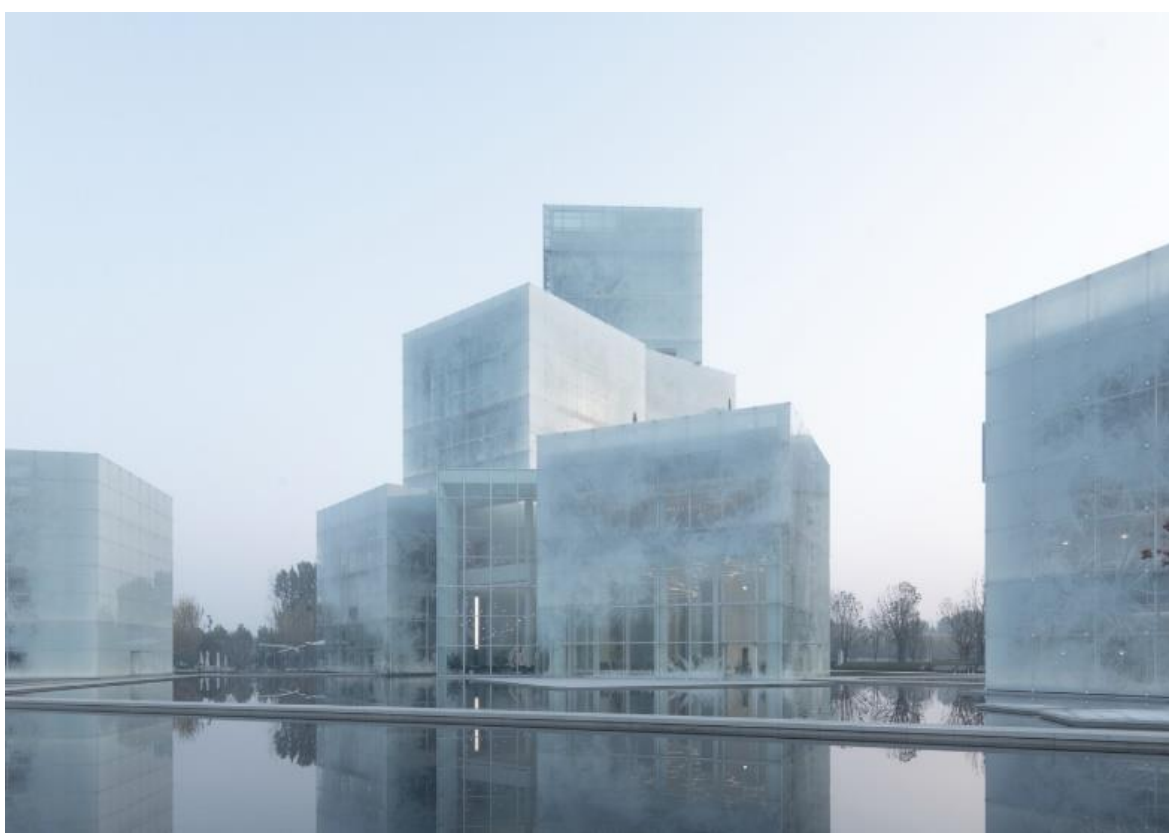
<sup>27</sup> A. Frearson, *Digital model offers virtual-reality users a preview of BIG's Serpentine Gallery Pavilion*, <https://www.dezeen.com/2016/06/06/digital-model-virtual-reality-preview-big-bjarke-ingels-group-serpentine-gallery-pavilion-archilogic/>, data wejścia: 09.02.2022 r.

<sup>28</sup> B. Ingels (wywiad), serial dokumentalny: *Abstrakt: Sztuka Designu*, odcinek 4, sezon 1: *Bjarke Ingels – architekt*, dystrybucja Netflix, 2017.



Inną moją interpretacją modułu jako detalu, tym razem w skali całego obiektu, jest **Centrum turystyczno-kulturowe w Xinxiang** w Chinach, autorstwa Mathieu Forest Architekcie + Zone Of Utopia.

Opisywana wyżej realizacja pawilonu jest przykładem stworzenia miejsca charakterystycznego i rozpoznawalnego, przyciągającego formą i oryginalnością, zachęcającą do doświadczenia swojej przestrzeni. Obiekty architektoniczne o funkcji publicznej powinny prezentować te cechy, aby dobrze pełnić swoją rolę. Centrum turystyczno-kulturowe w Xinxiang niewątpliwie należy do tej grupy, stanowiąc istotny element w krajobrazie miasta, swoistą ikoną dzielnicy turystycznej przeznaczonej głównie dla miłośników sportów zimowych.



Fot. 46.

„Projekt nie wygląda jak klasyczny budynek. To rzeźba poza skalą, czysta i monumentalna kubatura”<sup>29</sup> opisują autorzy. Obiekt składa się z 9 kubików, przeskalowanych „kostek lodu”. Ich szklana fasada pokryta jest „oszronioną” teksturą, która filtruje światło wpadające z zewnątrz i ogranicza widoczność wnętrza. Daje to wrażenie tajemniczości i zachęca do zobaczenia szczegółów z bliska.

---

<sup>29</sup> P. Pintos, *Ice Cubes Cultural Tourist Center / Zone of Utopia + Mathieu Forest Architekcie*, <https://www.archdaily.com/972937/ice-cubes-cultural-tourist-center-zone-of-utopia-plus-mathieu-forest-architecte>, data wejścia: 03.02.2023 r.





Fot. 47.



Fot. 47.

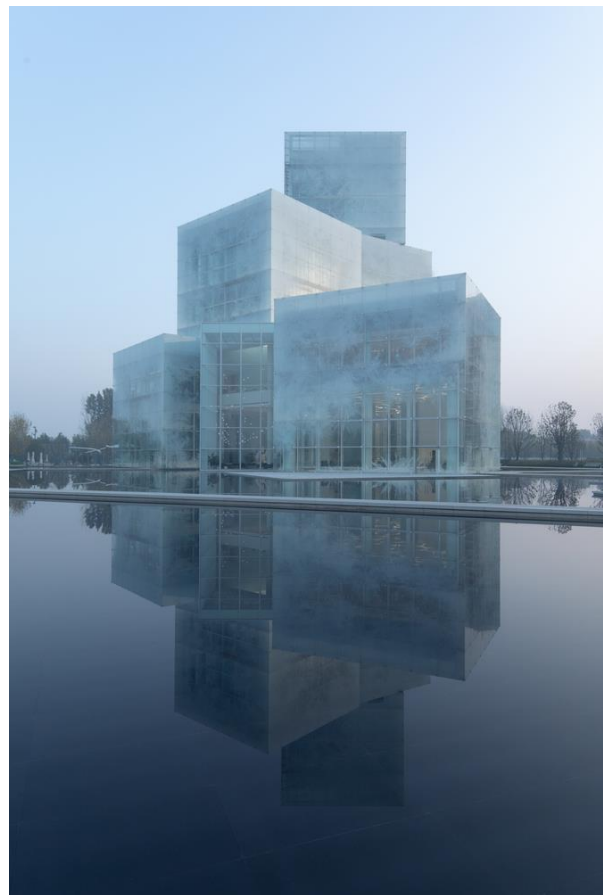
Obecność wody oraz odbijające się w niej oraz na taflach szkła fasadowego słońce i niebo pogłębiają wrażenie niematerialności lodowych kostek. Oszronione detale są bardziej lub mniej widoczne, w zależności od warunków atmosferycznych. Budynek jest zmienny, momentami wydaje się znikać, a jednak tak wyraźnie definiuje przestrzeń i manifestuje swoją obecność.

„Od ulicy handlowej na zachód górny sześcian przesuwa się na bok, wystając 34 m nad ziemię, by zaznaczyć koniec perspektywy. Od południa kompozycja jest bardziej zbalansowana, aby stawić czoła spokojowi jeziora. Od północy, która jest głównym przejściem dla pieszych, sześciany zbliżają się do siebie, tworząc 34-metrową pionową szczelinę, która zaprasza gościa do wejścia do środka. Górna kostka, bardziej przezroczysta, mieści zawieszony na niebie miejsce kontemplacji i relaksu (Sky Lounge)”<sup>30</sup>.

W nocy budynek emanuje światłem i stanowi punkt orientacyjny w terenie niczym latarnia morska.



Fot. 49.



Fot. 50.

---

<sup>30</sup> Tamże.

Przykładem dzieła jednakowo architektonicznego jak i rzeźbiarskiego i również oddającego w pełni to, o czym pisałam w poprzednim rozdziale, jest **Pomnik Pomordowanych Żydów Europy**, znany także pod nazwą „Holocaust Memorial”. Został on wybudowany w centrum Berlina w latach 2003-2005 na powierzchni 19 tys. m<sup>2</sup>. Jego autor to architekt Peter Eisenman oraz pierwotnie także rzeźbiarz Richard Serra (wycofał się po wprowadzeniu nieakceptowalnych dla niego zmian w projekcie).

Założenie składa się z 2711 betonowych bloków-stel (po jednym na każdą stronę Talmudu) o jednakowych wymiarach w rzucie (szerokość 95 cm i długość 2,375 m), ustawionych na ortogonalnej siatce w odległości 95 cm od siebie.



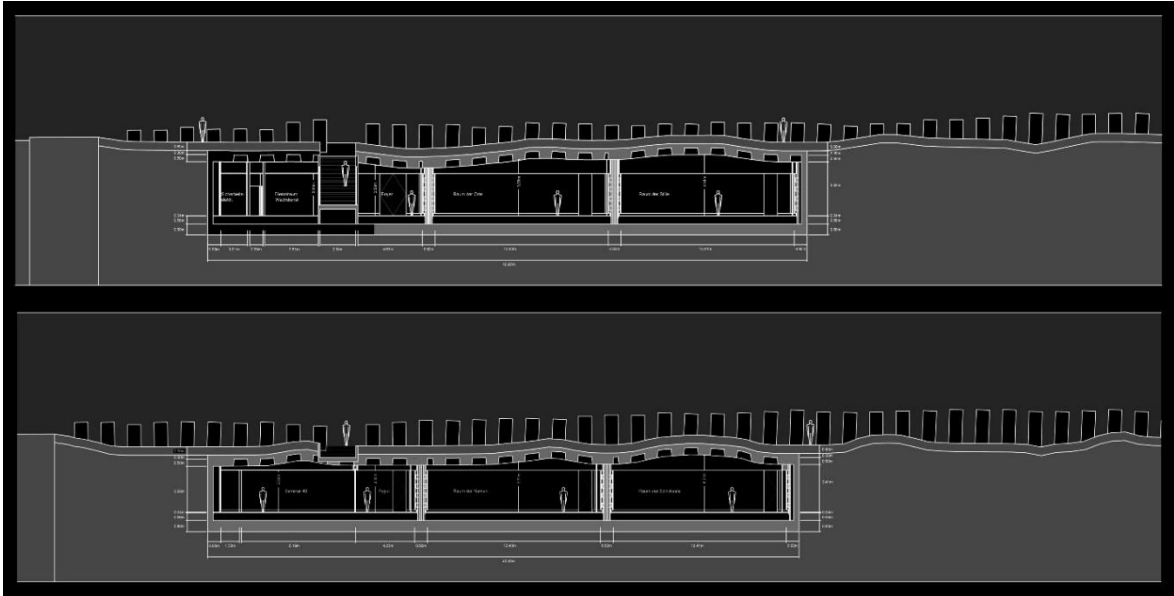
Fot. 51.

Bloki te różnią się wysokością (od ok. 20 cm do 4,7 m), choć na pierwszy rzut oka różnica ta nie jest bardzo zauważalna - całość założenia zdaje się jedynie lekko falować. Wynika to z mocnego zróżnicowania terenu, na którym bloki są osadzone. Można więc uznać, że poszczególne elementy kompozycji ulokowane są w przestrzeni pomiędzy dwiema siatkami o różnej topografii.

Autor tak opisuje swoje założenia: „Projekt ten ukazuje niestabilność twiącą w tym, co wydaje się być porządkiem/systemem – w tym przypadku racjonalną siatką, oraz możliwość rozpadu tego systemu w miarę upływu czasu. (...) Sugeruje, że kiedy rzekomo racjonalny i uporządkowany system rozrasta się zbytnio i nieproporcjonalnie do zamierzonego celu,



traci kontakt z ludzkim rozumem. Następnie zaczyna ujawniać pierwotne zaburzenia i potencjał wystąpienia chaosu we wszystkich systemach pozornego porządku”<sup>31</sup>.



Fot. 52.

Eisenman tak tłumaczy tę niestabilność - percepcyjną i konceptualną rozbieżność pomiędzy topografią podłoża a górną płaszczyzną stel: „Oznacza to różnicę w czasie. Zapis tej różnicy w pomniku tworzy miejsce zagubienia, kontemplacji, elementy pamięci”<sup>32</sup>.



Fot. 53.

<sup>31</sup> E. Baldwin, *Peter Eisenman: Designing Berlin's Holocaust Memorial* (artykuł wraz z nagraniem) <https://www.archdaily.com/938511/peter-eisenman-designing-berlins-holocaust-memorial>, data wejścia: 26.04.2021 r.

<sup>32</sup> Tamże.



Fot. 54.

„W tym pomniku nie ma celu, nie ma końca, nie ma wyjścia ani wejścia. Czas trwania doświadczenia jednostki nie daje dalszego zrozumienia, ponieważ zrozumienie Holokaustu jest niemożliwe. Czas powstania pomnika, czas jego trwania od powierzchni do gruntu jest oddzielony od czasu doświadczenia. W tym kontekście nie ma nostalgii, nie ma pamięci o przeszłości, tylko żywa pamięć doświadczenia”<sup>33</sup>.

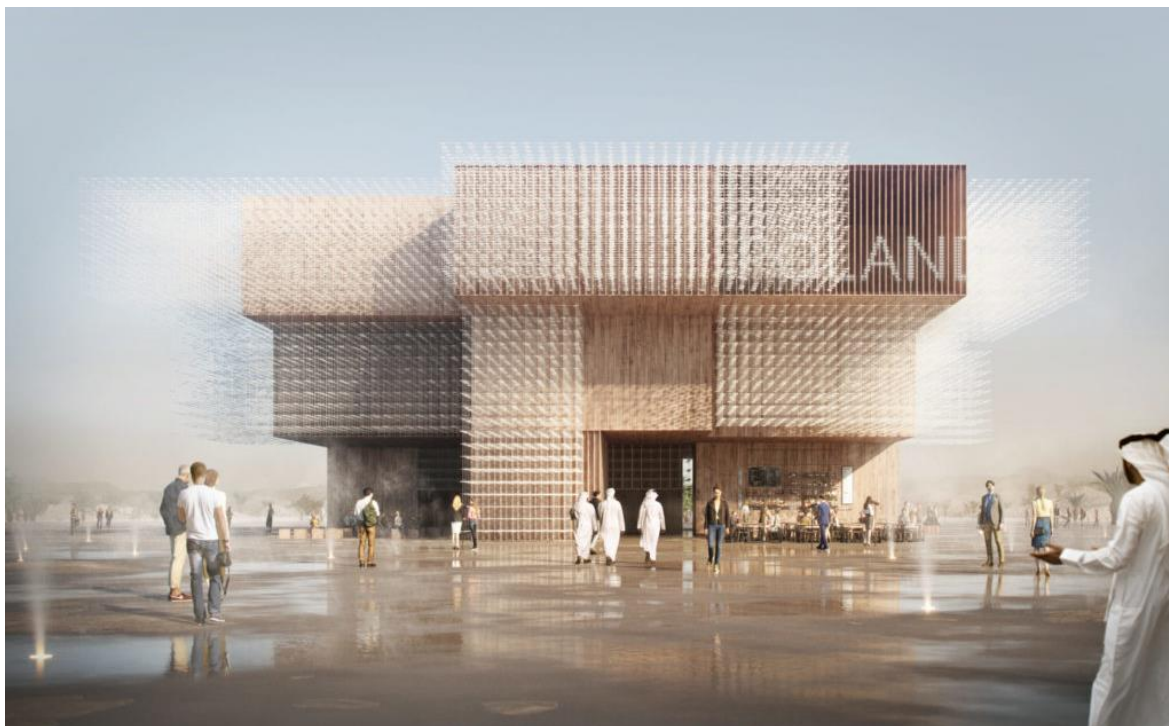
Niektórzy krytycy zarzucali projektowi Eisenmana brak dosłownej symboliki, wspomnienia o tym kto był ofiarą, kto oprawcą. Padały stwierdzenia, że autor w swej arogancji wychodzi z założenia, że wszyscy wiedzą jakie znaczenie ma ten pomnik i nie ma potrzeby go opisywać. Faktem jest, że wszelkie informacje znajdują się w podziemnym muzeum (którego wnętrzu w swej formie bezpośrednio odnosi się do tego, co dzieje się ponad powierzchnią). Autor w wywiadach wspomina naciski ze strony ówczesnych władz na stosowanie symboliki, z kolei społeczność żydowska wcale nie chciała dosłownego „miejsca upamiętnienia”. Eisenman wypracował kompromis w postaci pierwotnego konceptu, jaki możemy zauważyć w jego dziele. Nazwał go „field of otherness” czyli „polem

---

<sup>33</sup> Tamże.

inności”, aby zwiedzający zrozumieli jak Żydzi czuli się w ówczesnych Niemczech, jak to było czuć się innym i samotnym w czasie i przestrzeni. Podkreślał przy tym, że niemożliwe byłoby uzyskanie takiego efektu przy zastosowaniu niewielu elementów – to musiała być masa, pole powtarzalnych elementów. I to pole jest jego darem dla Berlina, stanowi istotny element krajobrazu miasta, nienachalnie nawiązując do założonej tematyki. Nie ma wywoływać poczucia winy, ma być miejscem publicznym, znakiem pamięci zbiorowej, w którym jednak każdy z osobna ma prawo do indywidualnego przeżycia.<sup>34</sup>

Niezwykłą, niewidoczną na pierwszy rzut oka symboliką charakteryzuje się także **Pawilon Polski na EXPO 2020 w Dubaju** autorstwa WXCA. Budynek składa się z kubików, których część sprawia wrażenie niematerialnej chmury.



Fot. 55.

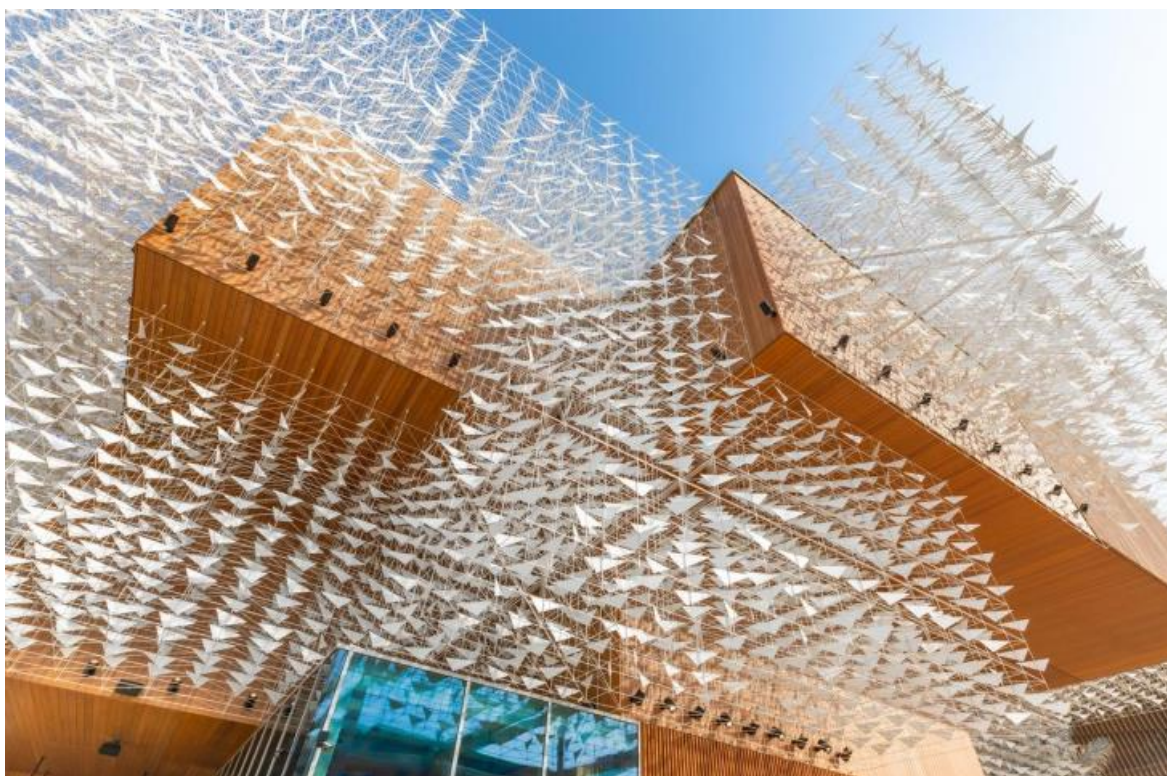
To ukłon w stronę natury i malowniczego naturalno-kulturowo-naukowego krajobrazu Polski, a także zjawiska jakim jest migracja ptaków, która jest tu interpretowana jako symbol zbiorowej inteligencji, integracji i mobilności, a co za tym idzie - wymiany myśli i dóbr materialnych między różnymi częściami świata.

---

<sup>34</sup> Tamże.



„Dynamiczna bryła pawilonu wraz z oplatającą go wystawą – chmurą wędrujących ptaków stwarza przestrzeń do refleksji nad współistnieniem człowieka z naturą, wyraża ducha naszych czasów, dynamikę rozwoju współczesnego świata i towarzyszącej mu – wschodzącej polskiej gospodarki w kontekście globalnej wymiany kulturowej i handlowej, migracji społecznych, przepływu dóbr i idei”, piszą o pawilonie autorzy, dodając: „My nie projektowaliśmy budynku. My tworzyliśmy bardzo wielowarstwowe zjawisko i doświadczenie”<sup>35</sup>.



Fot. 56.

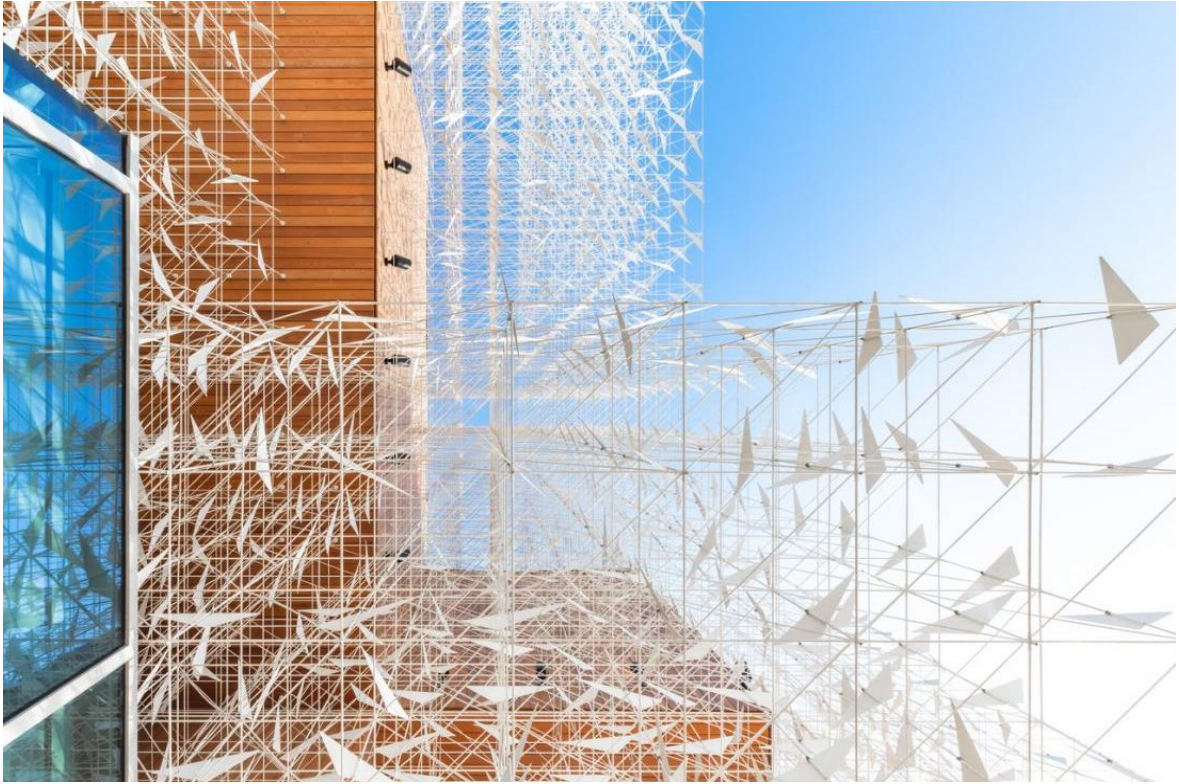
„Kinetyczna rzeźba”, która nie tylko okala budynek, ale także wypełnia wnętrze pawilonu, przywodzi na myśl stado ptaków. Podmuchy powietrza wprowadzające instalację w ruch wywołują wrażenie rozedrgania, a towarzyszący temu szelest, stwarza okazję do „kontemplacji zjawisk przyrody oraz refleksji nad współistnieniem człowieka z naturą”.<sup>36</sup>

---

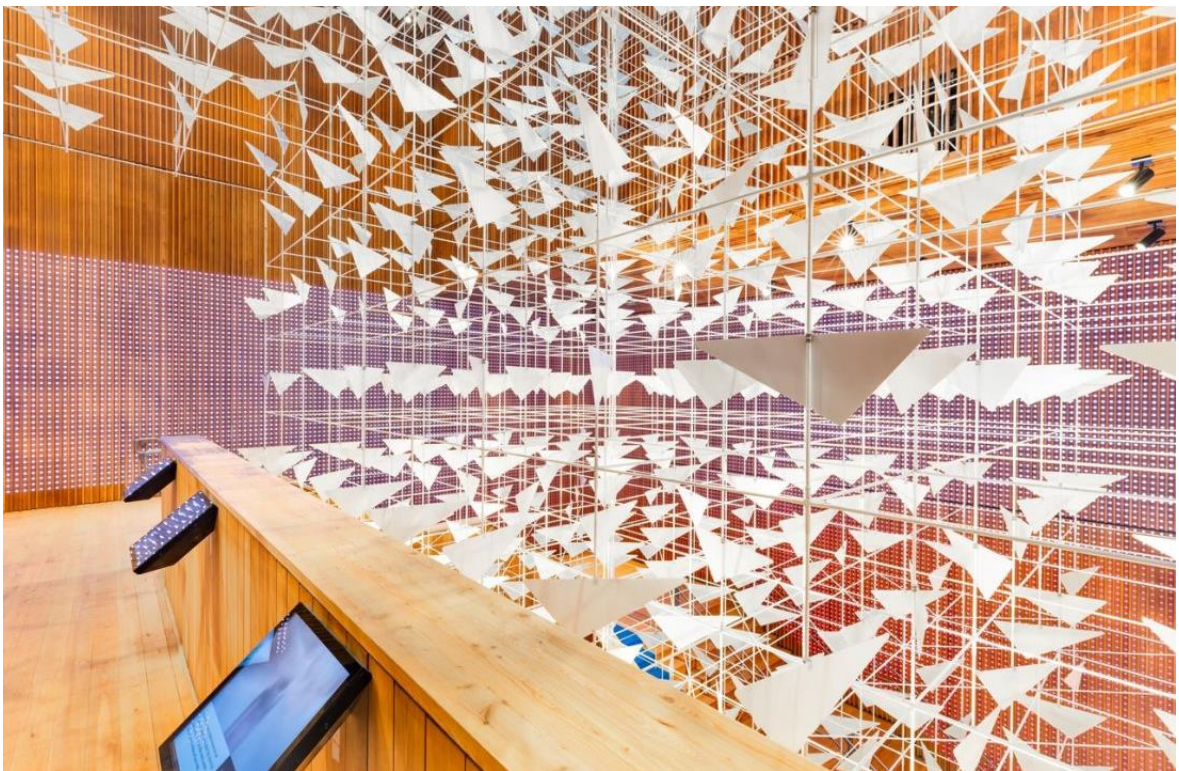
<sup>35</sup> /b.a./, <https://www.wxca.pl/nagrody/i-nagroda-w-konkursie-na-polski-pawilon-na-expo2020-w-dubaju/>, data wejścia: 07.08.2022 r.

<sup>36</sup> D. Bies, *Pawilon Polski na EXPO 2020 w Dubaju już otwarty!*, <https://www.architekturaibiznes.pl/pawilon-polski-na-expo-2020-w-dubaju,8813.html>, data wejścia: 07.08.2022 r.





Fot. 57.



Fot. 58.



Ostatnim przykładem, jaki chciałabym tu przytoczyć, jest miejsce publiczne, lecz tym razem w formie zaaranżowanego wnętrza. „**Between the worlds**” - to wystawa poświęcona holenderskiemu artyście M.C. Escherowi (1898-1972). Zaprojektowana została przez japońską grupę NENDO i gościła przez cztery miesiące na przełomie 2018 i 2019 r. w National Gallery of Victoria (NGV) w australijskim Melbourne.



Fot. 59.



Fot. 60.

Zaprezentowano na niej 157 prac Eschera znanego z matematycznego podejścia i grafik wykorzystujących iluzję optyczną, a grupa NENDO odpowiedzialna była za określenie sposobu prezentacji i projekt elementów ekspozycyjnych zainspirowanych pracami artysty.<sup>37</sup>

<sup>37</sup> /b.a./, <https://www.nendo.jp/en/works/escher-x-nendo-between-two-worlds/>, data wejścia: 04.01.2022 r.





Każda z przestrzeni zyskała indywidualny charakter, choć ekspozycja utrzymana była w czerni i bieli a istotne jej fragmenty podkreślone były jedynie przy użyciu światła i cienia.

Fot. 61.



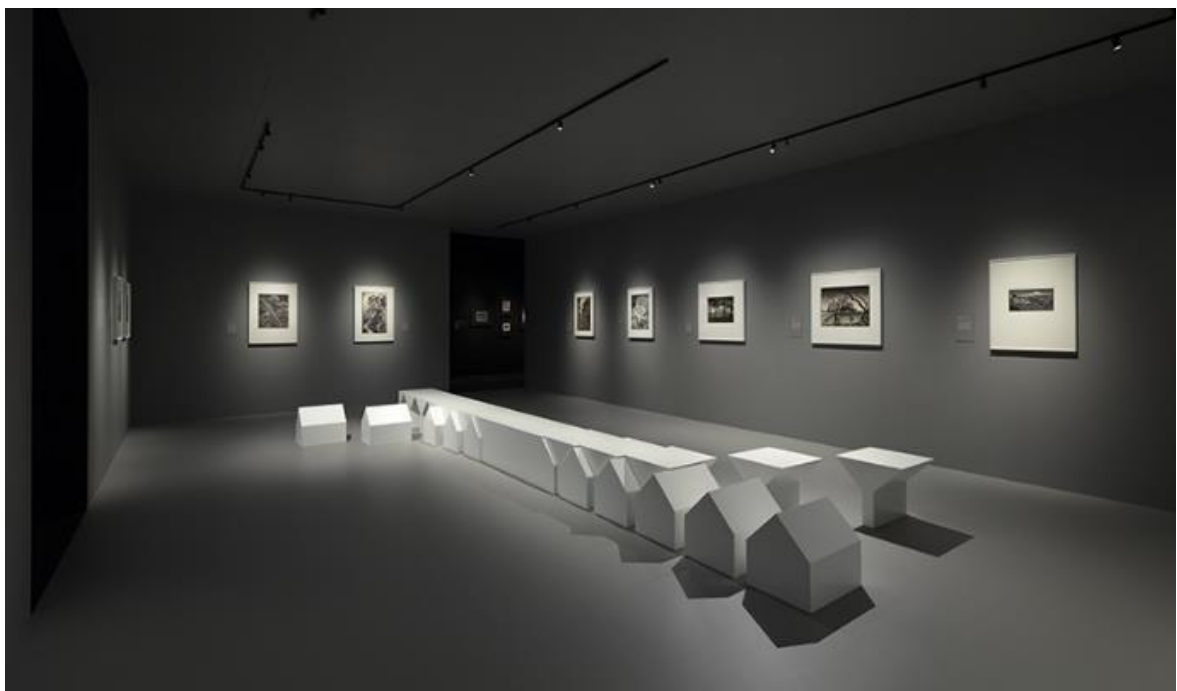
Fot. 62.

W instalacjach przestrzennych wykorzystano zwielokrotnienie elementów, a za moduł i jednocześnie najbardziej charakterystyczną cechą ekspozycji autorzy przyjęli uproszczony kształt domu.

W wyniku tych działań powstała niezwykła, spójna wystawa, wpisująca się w zastaną przestrzeń. Najciekawszym efektem tego przedsięwzięcia wydaje się nie tyle ekspozycja prac Eschera, co fakt, że widz uczestniczy w niezwykłym doświadczeniu i może odnieść wrażenie, że znajduje się wewnątrz prezentowanych grafik. A to, co czuje przebywając w tej przestrzeni, jest już całkowicie indywidualnym odczuciem.



Fot. 63.

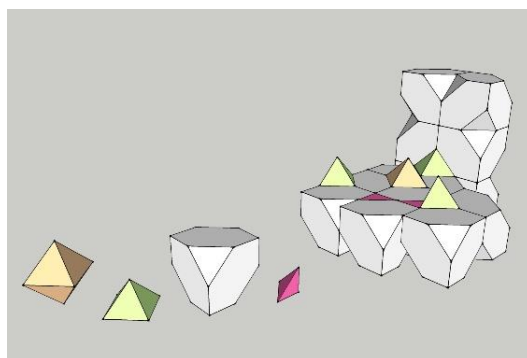


Fot. 64.

## 6. BAGAŻ – MOJE PRZESTRZENNE INTERPRETACJE TEMATU ROZPRAWY DOKTORSKIEJ

Bogatsza o nowe doświadczenia, z jasną wizją własnej interpretacji „Bagażu”, stworzyłam kilka prac, które zaprezentuję podczas wystawy na zakończenie przewodu doktorskiego. Proces ich powstawania zaczął się już długo przed rozpoczęciem pracy nad doktoratem, o czym wspominałam w pierwszych rozdziałach. Moje próby związane z modułowymi elementami i ich przekształceniami podejmowane były zarówno w formie fizycznej jak i wirtualnej.

Symulacje komputerowe szczególnie przydały się przy pierwszych szkicach i poszukiwaniach formy, pracy ze skalą, a szczególnie przy większych obiektach przestrzennych. Jeden z takich obiektów, złożony z modułowych elementów i ich uzupełnień, umieściłam w trzech lokalizacjach na wolnej przestrzeni – na skwerze przed budynkiem biurowym, na obrzeżach parku przy placu zabaw oraz na plaży.



Fot. 65.



Fot. 66.



Każde z tych miejsc nadało tej kompozycji brył inny kontekst a sam obiekt – mimo zbliżonych rozmiarów – inaczej gra z otoczeniem, raz wtapiając się w nie w naturalny i nienachalny sposób, raz stanowiąc wyraźny element w przestrzeni, swoistą dominantę czy charakterystyczny punkt orientacyjny.

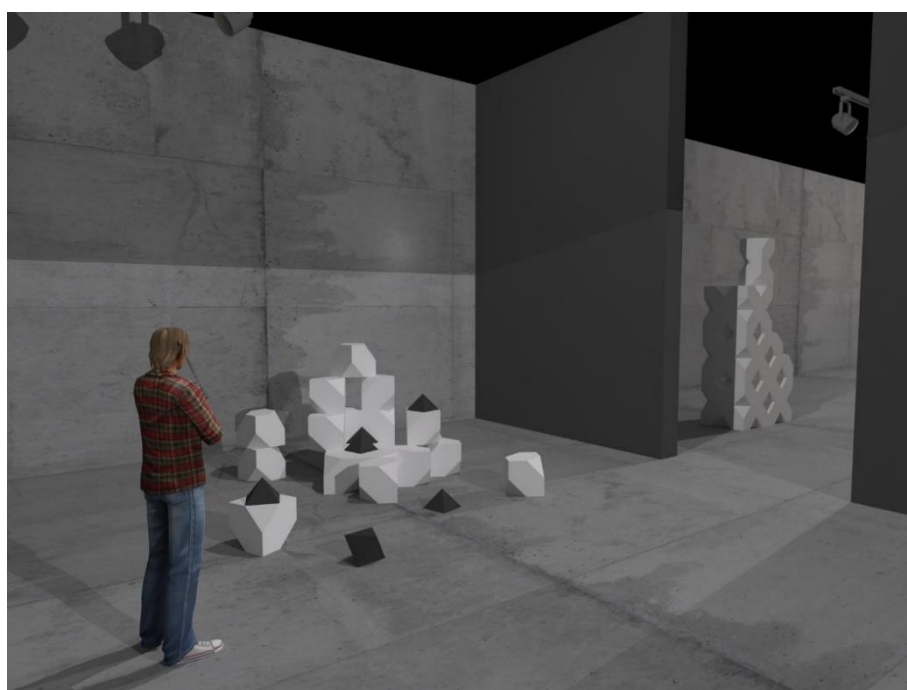
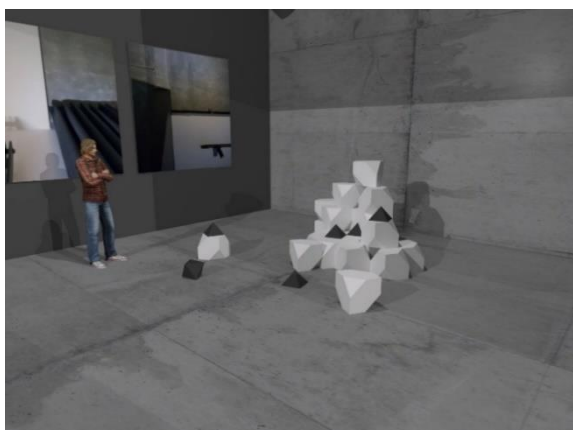
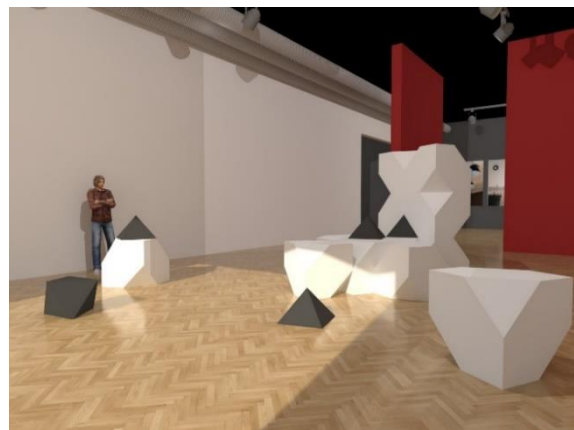


Fot. 67.



Fot. 68.

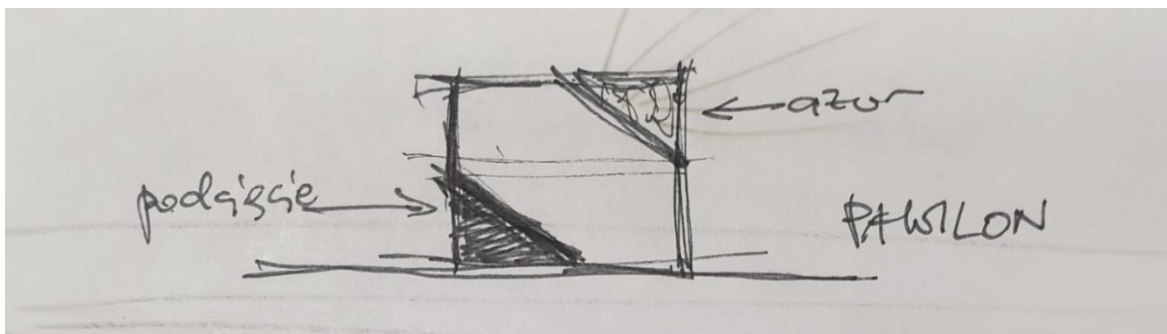
Kolejną próbą badania relacji z otoczeniem było zlokalizowanie obiektu w przestrzeni galeryjnej – tym razem stworzyłam różne kompozycje - dynamiczne, wypełniające przestrzeń ekspozycji oraz statyczne, uporządkowane, zajmujące swoje „przydzielone” miejsce w bardziej zdyscyplinowany sposób.



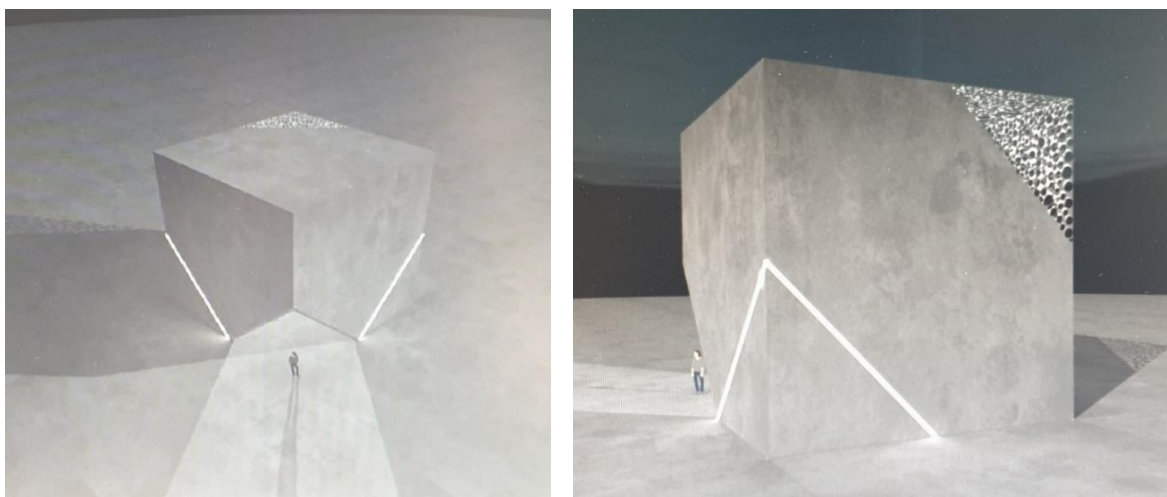
Fot. 69.-73.



Wykonałam także próbę stworzenia pawilonu w formie pojedynczego elementu, pracując ze światłem i efektami, jakie można dzięki niemu uzyskać. Szkice te posłużyły mi jako inspiracja do jednej z prac realizowanych na wystawę.



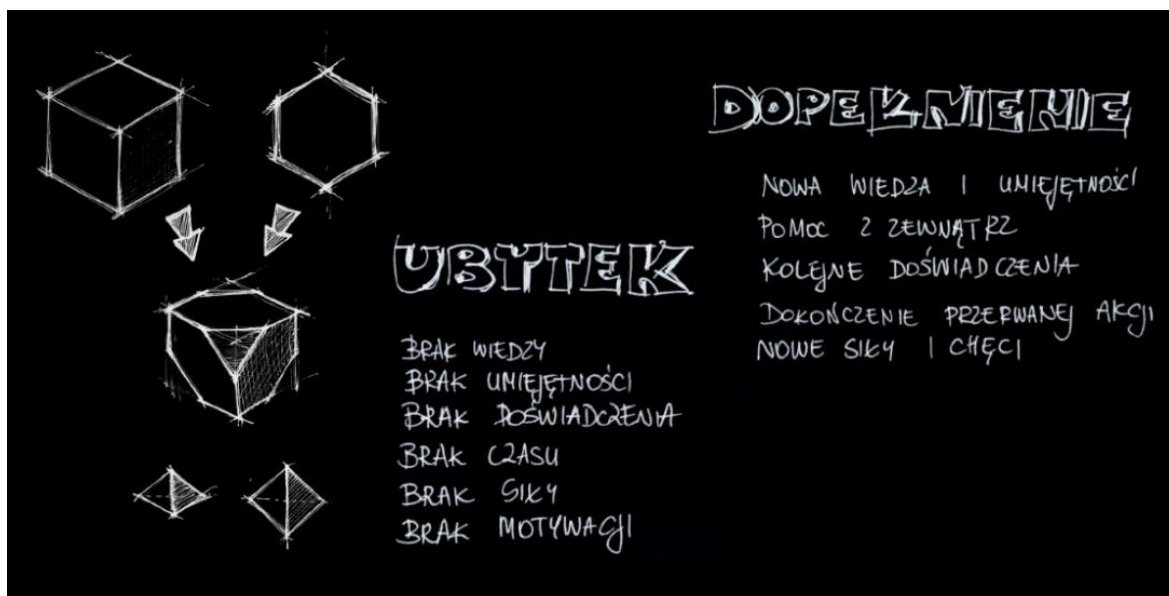
Fot. 74.



Fot. 75.-76.

Moją wyjściową bryłą, na której pracowałam przy pierwszych szkicach, był sześcian ze ściętymi narożnikami, „ubytkami”. Symbolizować one miały m.in. brak wiedzy, doświadczenia, umiejętności, czasu, siły, motywacji. Dopelnienia brył były z kolei odzwierciedleniem nowej wiedzy i umiejętności, pomocy z zewnątrz, kolejnych doświadczeń oraz dokończenia przerwanych akcji dzięki odzyskaniu sił i chęci do działania – czyli tym, co rekompensuje chwilowe niedostatki.

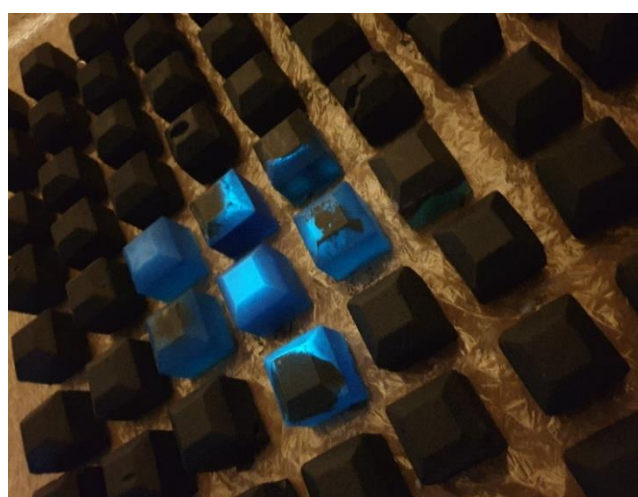




Fot. 77.

W kolejnych pracach zmodyfikowałam jednak mój moduł nadając mu formę oszlifowanego klejnotu, skarbu. Odlane w betonie, później także w gipsie i żywicy kostki stały się bazą kilku prac, poruszających temat zbierania doświadczeń, zachodzących zmian oraz podatności na wzajemne wpływy.

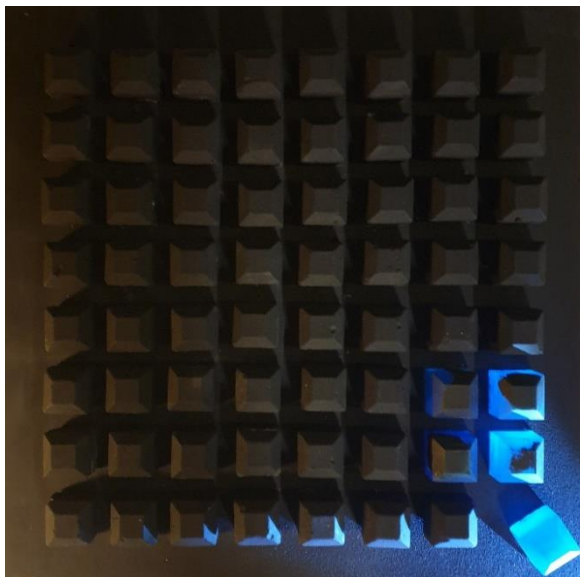
"**Bagaż - absorpcja**", "**Bagaż - konwersja**", to dwuczęściowa praca wykonana na bazie modułowych elementów odlanych z betonu i pomalowanych na czarno oraz żywicy akrylowej z dodatkiem niebieskiego fotoluminescencyjnego pigmentu.



Fot. 78.-79.

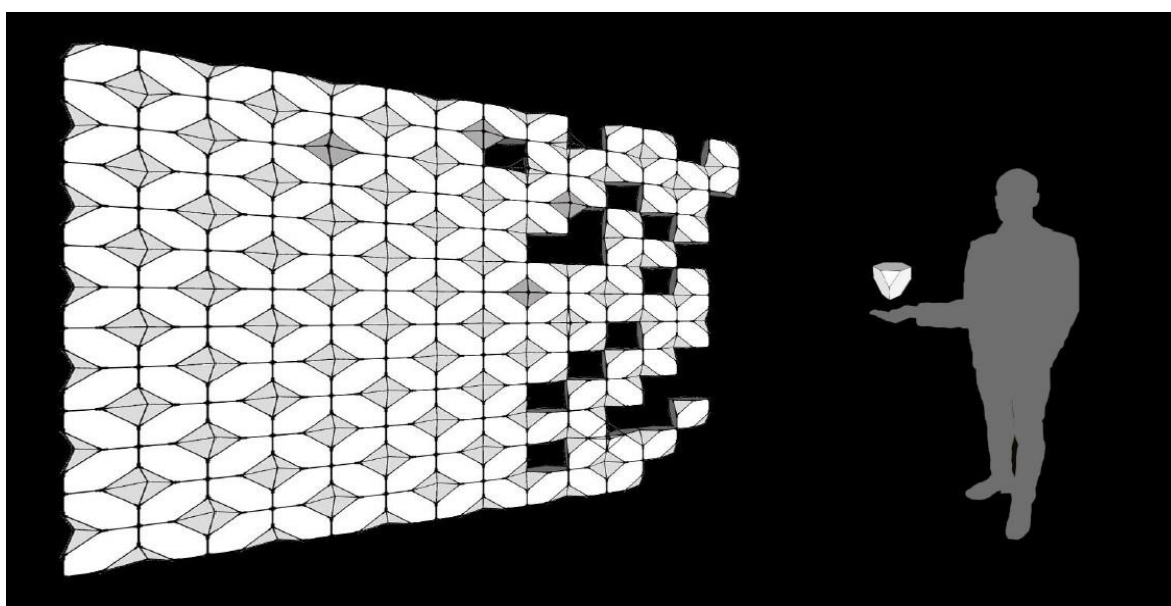
Pierwszą część - „**absorpcję**” - stanowi rytmiczny układ elementów w kolorze czarnym i niebieskim, w którym owa czerní niejako wchłania światło z niebieskich modułów dążąc do osiągnięcia jednolitości.

W drugiej zaś – „**konwersji**” – to elementy niebieskie mają moc sprawczą. Dorzucone swobodnie do „czarnego bagażu” umieszczonego w małej, starej walizeczce, wpływają na nią, zmieniają ją, konwertują.



Fot. 80.-81.

Postanowiłam rozwinąć ten temat, zwiększając wielkość „kostek” oraz ich ilość, z zamiarem wypełnienia przestrzeni ściany i silniejszego oddziaływania. Krok ten planowałam już w pierwszych etapach mojej pracy nad doktoratem, szukając niekompletnej formy, sugerującej potrzebę jej uzupełnienia.

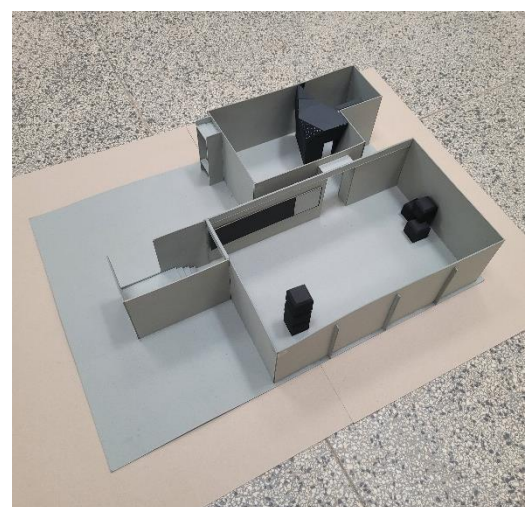
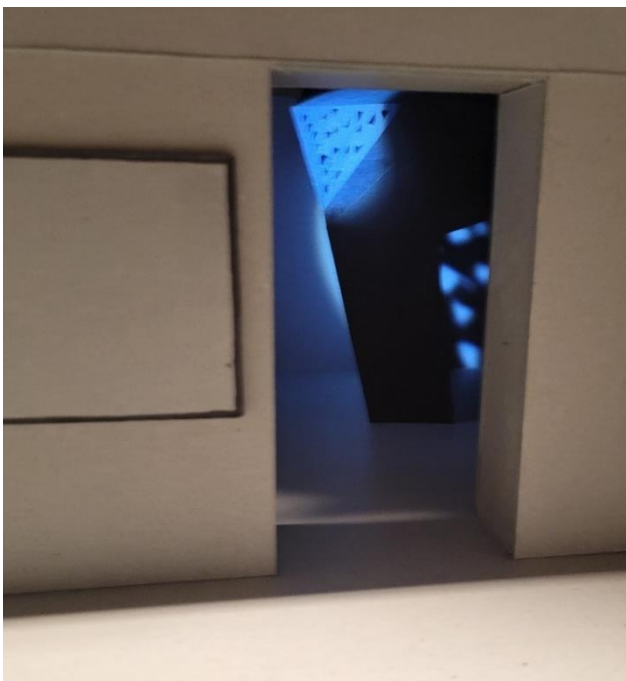
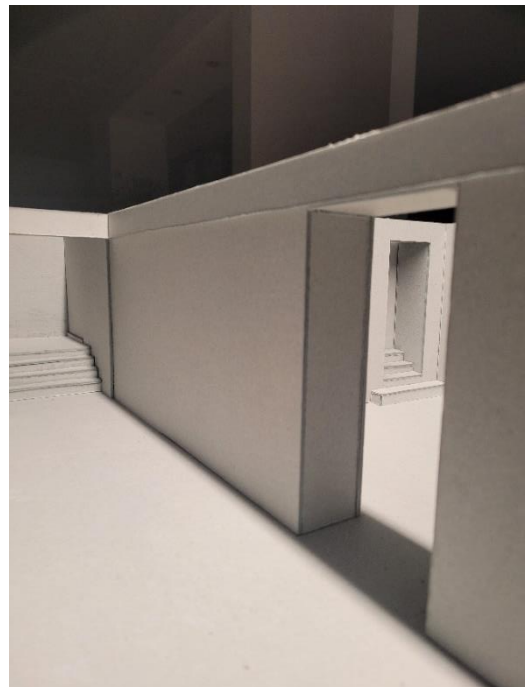
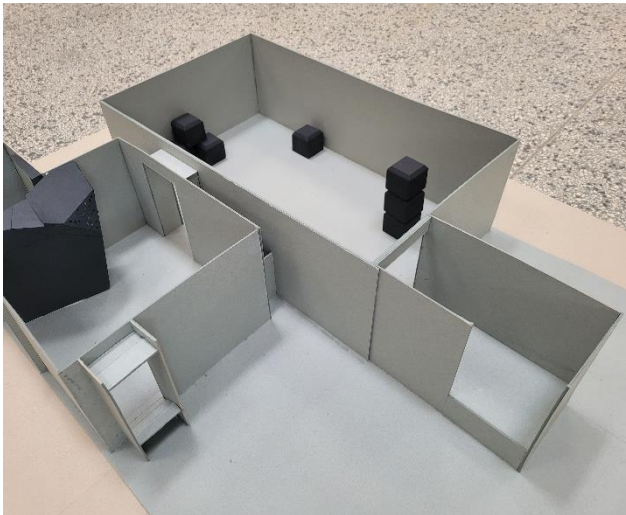


Fot. 82.

Zbierając pomysły na prace myślałam także o sposobie ich prezentacji. Zdecydowałam się na aranżację przestrzeni galerii Forum, znajdującym się w budynku Wydziału Sztuk Pięknych UMK przy ul. Sienkiewicza 30/32 w Toruniu.

Galeria ta to dwa różnej wielkości połączone ze sobą pomieszczenia z osobnymi wejściami. To przejście umożliwia fizyczne oddzielenie części ekspozycji przy jednoczesnym wzajemnym oddziaływaniu „w tle”. Większa sala o powierzchni 53 m<sup>2</sup> jest prostokątna (9,4 x 5,6 m), druga niemal o połowę mniejsza (28,8 m<sup>2</sup>) posiada wnękę. Jej wymiary to 4,5 x 5,2 m a wnęka to dodatkowe 2,3 x 2,3 m. Starłam się wykorzystać te cechy pomieszczeń w prezentacji moich prac, a część z nich powstała z myślą o tej konkretnej przestrzeni.

Wykonałam papierową makietę próbną oraz wirtualny model 3D aby określić główne założenia przestrzenne oraz zakres oddziaływania obiektów we wnętrzu galerii.

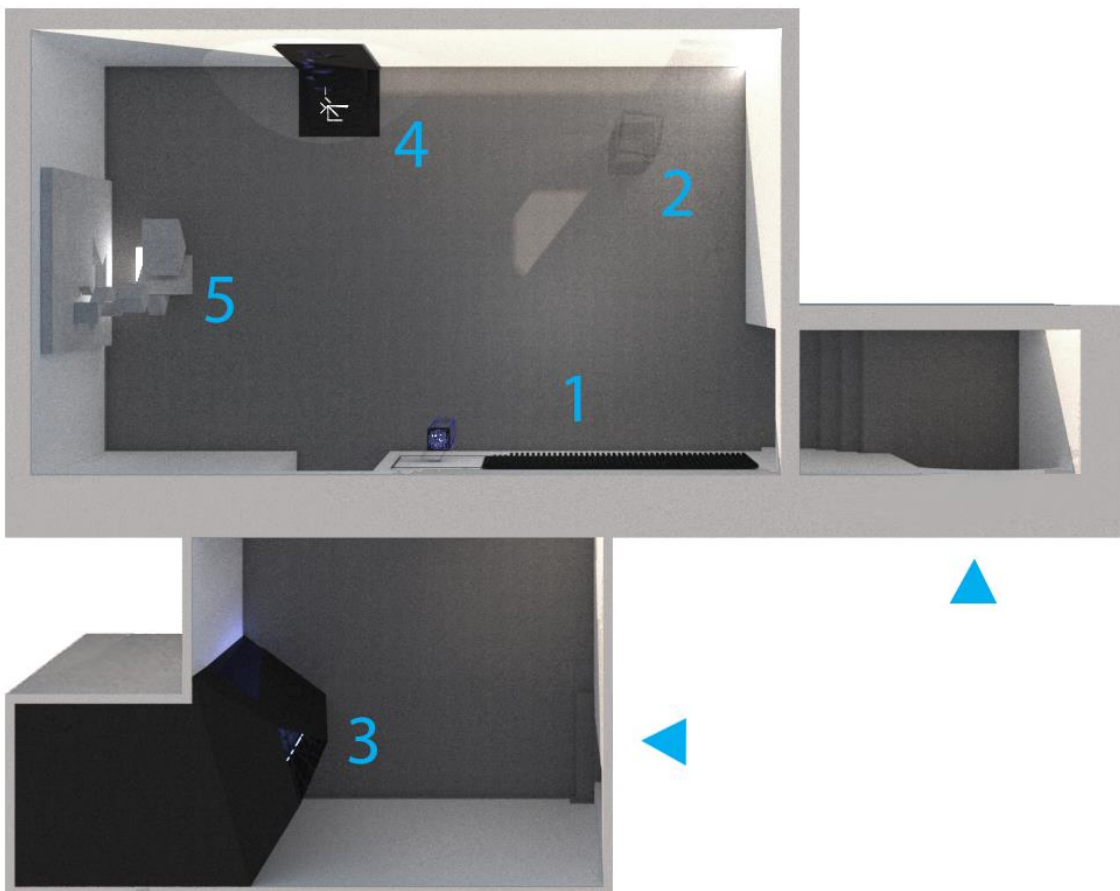


Fot. 83.-86.



W pomieszczeniach galerii Forum zaaranżowałam pięć prac:

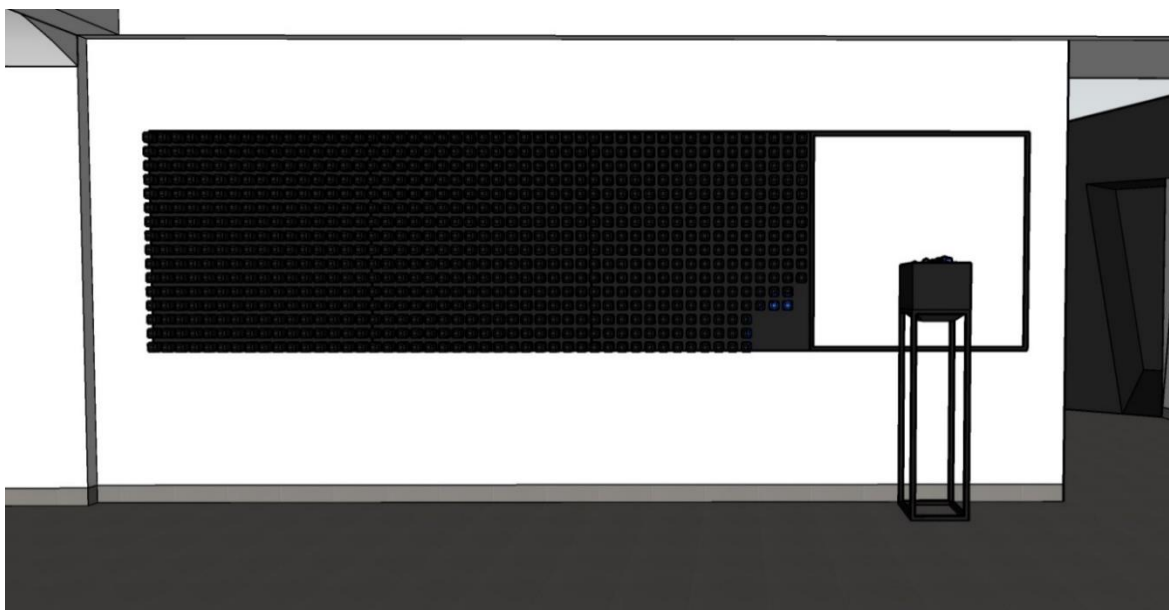
1. „Etapy I” - praca prezentowana na ścianie (wymiary 505,5 x 126,4 cm) oraz częściowo na podłodze, technika: płyta MDF, gips, żywica.
2. „Etapy II” – praca w formie kolumny, częściowo podwieszona pod sufitem. Wymiary 50 x 50 x 250 cm, technika: tektura cięta laserowo.
3. „(S)pokój” – praca przestrzenna o charakterze pomieszczenia o powierzchni ok. 7 m<sup>2</sup>, technika: szkielet stalowy i płyta gipsowo-kartonowa.
4. Dwuczęściowa praca prezentowana na podeście: „Po-byt” (granit Absolute black, wymiary 85 x 85 x 20 cm) oraz na ścianie z częściowym podwieszeniem: „Nie-byt” (koronka z tworzywa sztucznego, 50 x 50 cm).
5. „Podłoga to lawa” – instalacja przestrzenna prezentowana na podłodze i na ścianie, zajmująca powierzchnię ok. 3 m<sup>2</sup> (wymiary części ściennej 240 x 240 cm), technika: styropian, płyta MDF, pianka VISCO, tynk dekoracyjny.



Fot. 87.

Praca „**Etapy I**” zaaranżowana na ponad 5-metrowej ścianie galerii składa się z kilku modułów, etapów – zakończonych, planowanych, a także tego aktualnego - w toku kształtowania.

Ustalony rytm gipsowych kostek nadaje porządek i narzuca zasadę, wymuszając niejako dążenie do wykonania zadania, kompletności i doskonałości. Poczucie swobody i możliwości wyboru kolejnego elementu, dołożenia go w dowolnym miejscu, może okazać się złudne – efekt końcowy wydaje się być tu z góry określony... Pozostaje jednak ostatni, pusty segment i pytanie w jaki sposób zostanie on wypełniony. Czy ulegnie schematowi, czy jako „czysta karta” da nowe możliwości?

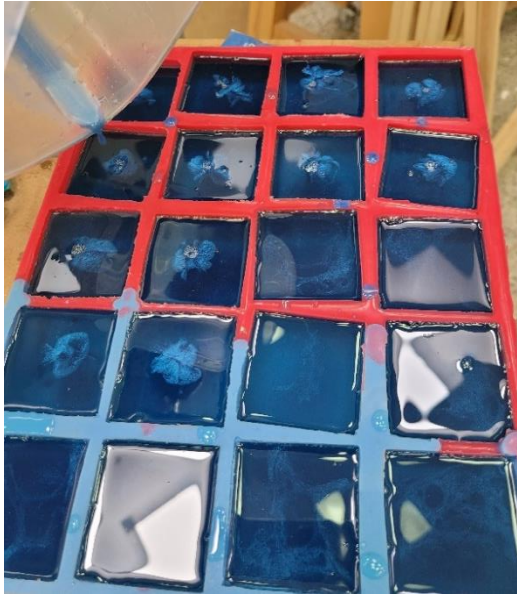


Fot. 88.



Fot. 89.

Ze względu na gabaryty i ciężar praca będzie realizowana w fragmentach, bezpośrednio w galerii.



Fot. 90.-92.

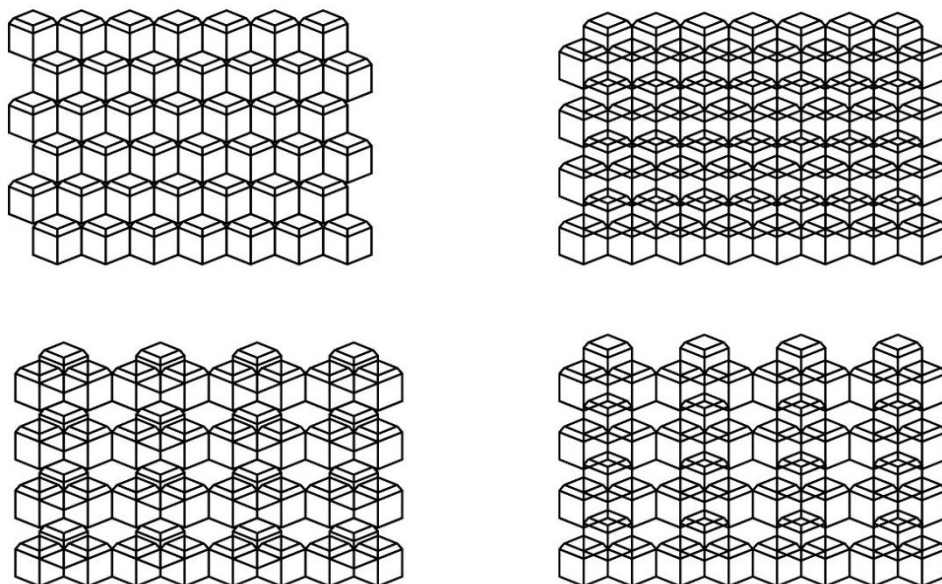
Praca „**Etapy II**” jest kolejną podjętą przeze mnie próbą interpretacji modularności, nawiązującą do powtarzalnych czynności, takich jak maszynowe cięcie czy ustalony schemat montażu. Tym razem moim modułem stała się szlifowana kostka sprowadzona do graficznej, linearnej formy.



Fot. 93.



Poszukiwałam interesującego wzoru, który jednocześnie wykorzystywałby kształt pojedynczego elementu a poprzez jego zwielokrotnienie zyskiwał nową jakość wizualną. W pracy tej chciałam uzyskać dodatkowy efekt gry światła i cienia, wynikających z ażurowości modułów.



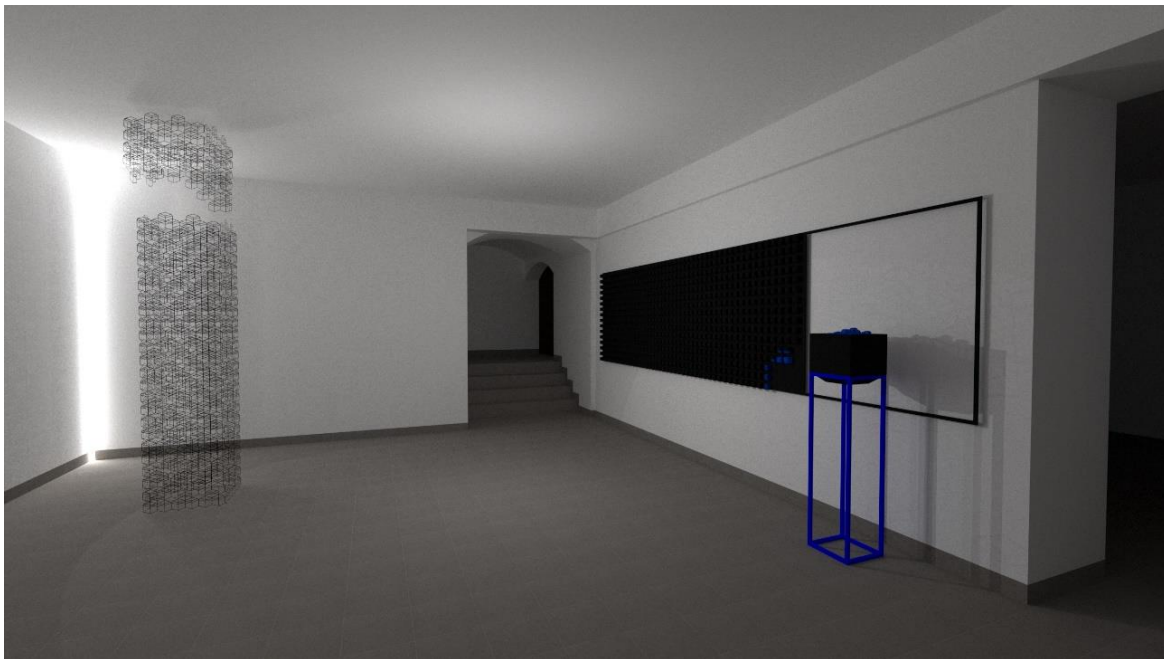
Fot. 94.

Poszczególne elementy zostały wycięte z pomalowanej tektury przy pomocy plotera laserowego. Sprawdziłam kilka możliwości łączenia elementów w taki sposób, aby papierowa konstrukcja była stabilna i nie wymagała dodatkowych wzmocnień z innych materiałów.

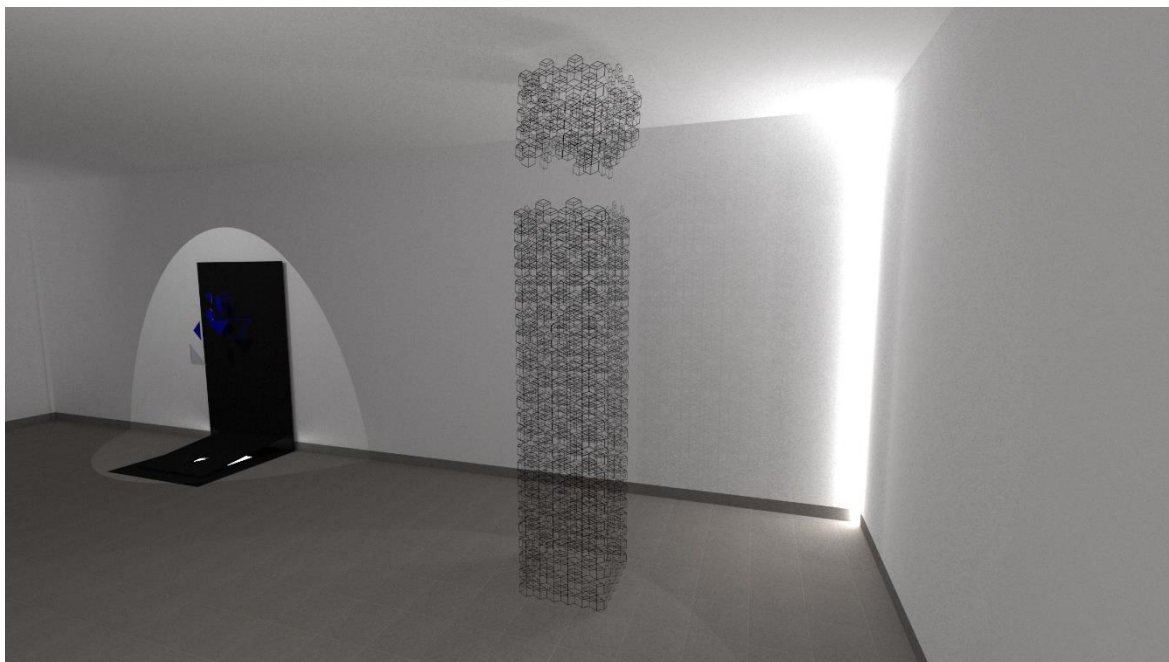


Fot. 95.-97.

Praca „**Etapy II**” przybiera formę ażurowej kolumny – samonośnej, choć wykonanej z papieru, pozornie stabilnej ale w rzeczywistości delikatnej i łatwej do zniszczenia. Jest lekka i prawie niematerialna, a jednak wypełnia przestrzeń i oddziałuje na nią - nie bezpośrednio sobą, ale efektem, który wytwarza w odpowiednio zaaranżowanym świetle. To ono sprawia, że może rosnąć, rozwijać się, mimo swoich ograniczeń.



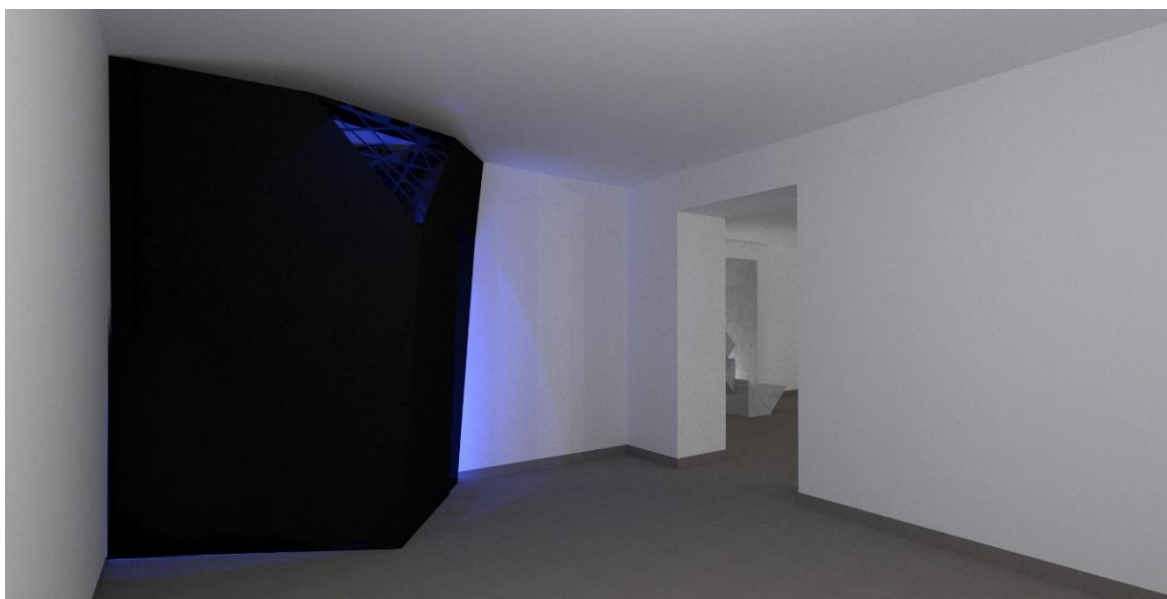
Fot. 98.



Fot. 99.

Ostatnim prezentowanym dziełem będącym interpretacją modułu - kostki, jest „(S)pokój” – przestrzeń zaaranżowana w wydzielonej części galerii, wykorzystująca istniejącą wnękę, niejako wciśnięta w nią.

To czarna, twarda i gładka geometryczna bryła, w której wnętrzu można odkryć to, co z zewnątrz jest niewidoczne – ciepło, miękkość, światło, zróżnicowane faktury... ale czy ukojenie i spokój? Wszak część ze ścian pokryta farbą Musou Black generuje wrażenie nieskończoności, wzbudza niepokój, niepewność. A im bardziej przyjrzymy się detalom we wnętrzu, tym bardziej praca ta skłoni do refleksji, czy to, co kryje się za twardą, „poukładaną” skorupką, nasz wewnętrzny świat w którym czasem się zamykamy, to rzeczywiście strefa komfortu ...



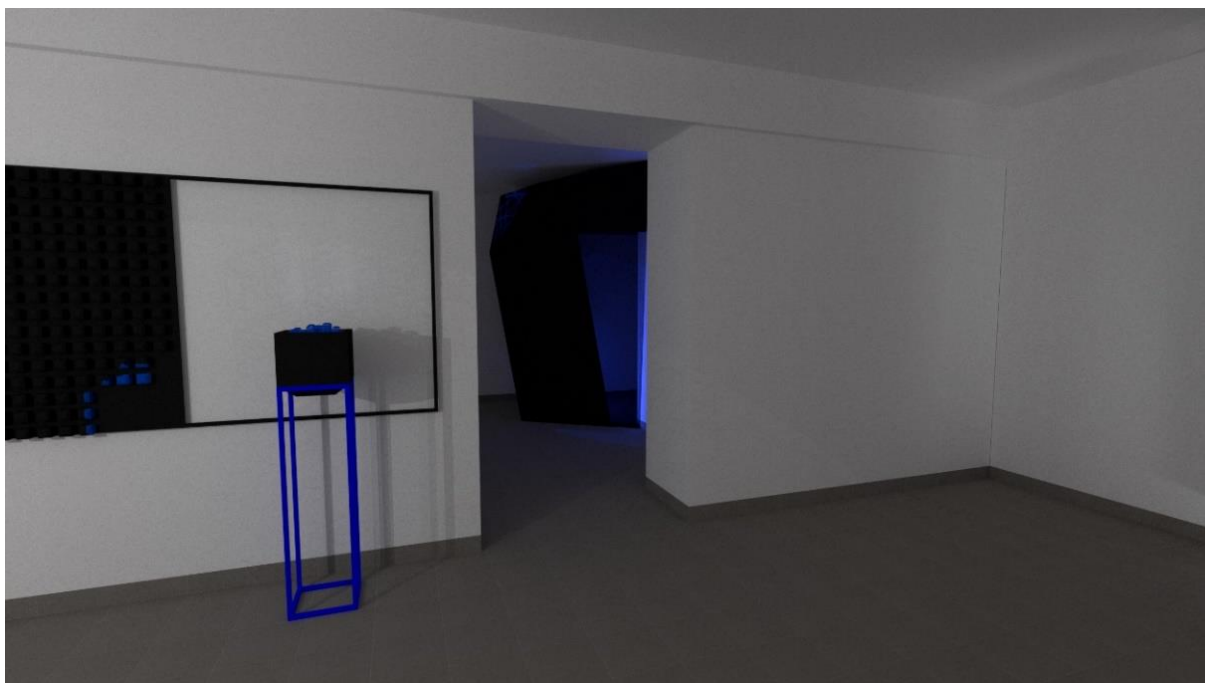
Fot. 100.



Fot. 101



Szczegóły przestrzeni ograniczonej bryłą doprecyzuję podczas tworzenia jej na miejscu - praca ta zostanie wpisana we wnękę sali galerii, dostosowana do jej wymiarów i uwzględniająca relację z przejściem do drugiego pomieszczenia. Będzie to dla mnie podsumowanie pracy nad doktoratem i osobisty komentarz pod postacią wielozmysłowego doświadczenia „własnego miejsca”.



Fot. 102.

Kolejne dzieła to efekt pracy z nieco innym podejściem do modułu. W przeciwieństwie do poprzednich prac, które wydają się rozwijać, rozrastać i zabierać przestrzeń w jedynie szkicowo nakreślonym kierunku, tym razem moduł interpretuję jako wielokształtne elementy budujące jasno określoną z góry całość, fragmenty układanki, z niejako wymuszoną potrzebą dopasowania się do konkretnych warunków.

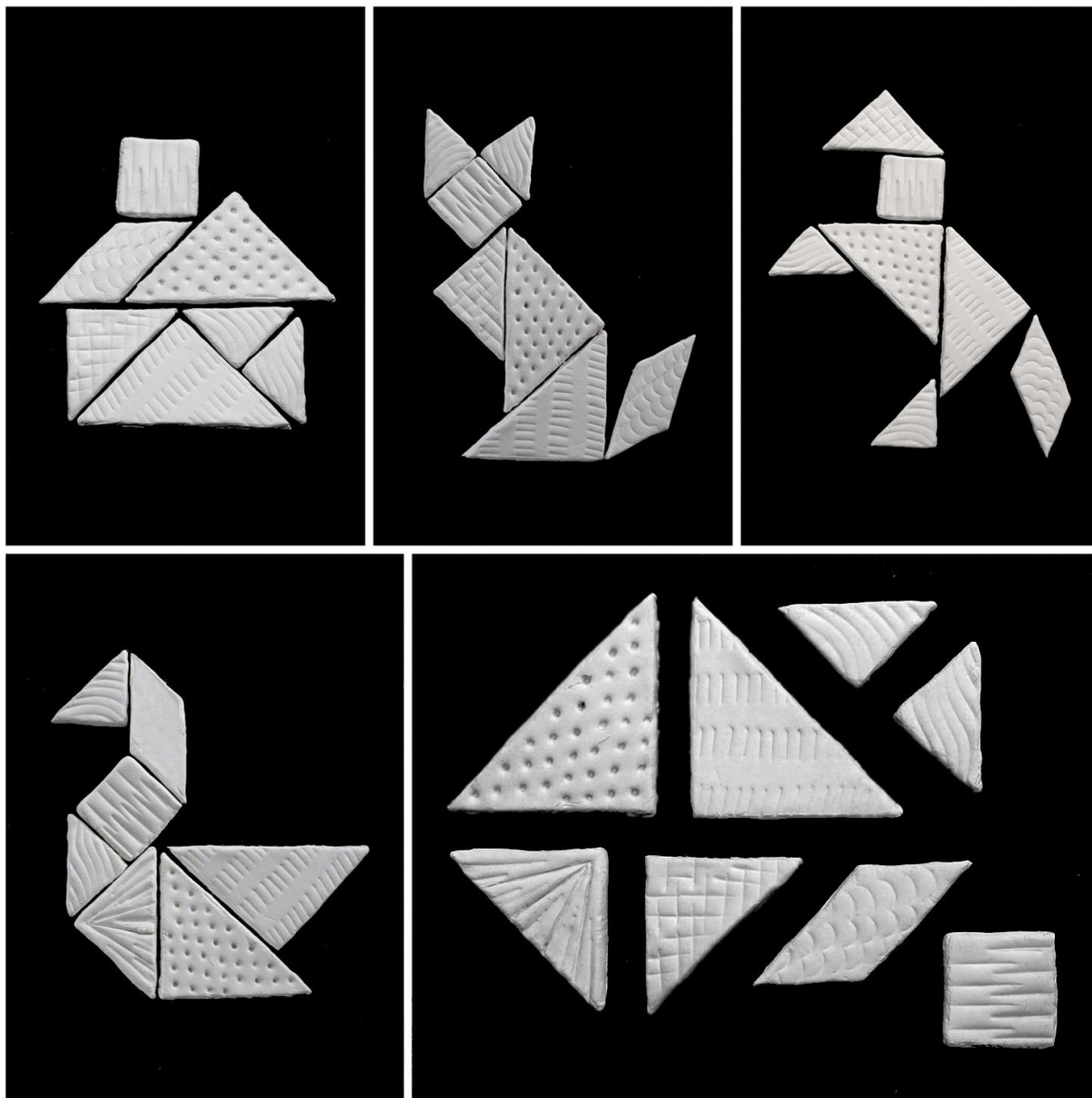
To punkt wyjścia do rozważań, czy w takiej sztywno określonej sytuacji przestrzennej znajduje się jeszcze miejsce na jakąkolwiek swobodę, indywidualizm czy dziecięcą fantazję.

Prace te dedykuję mojemu synowi Antoniemu, który był dla mnie ogromną inspiracją podczas tworzenia doktoratu. Niejednokrotnie zdarzało mu się być „testerem” różnych rozwiązań, a często po prostu uznawał moją pracę za super zabawę i przyłączał się do niej.



Fot. 103.-105.

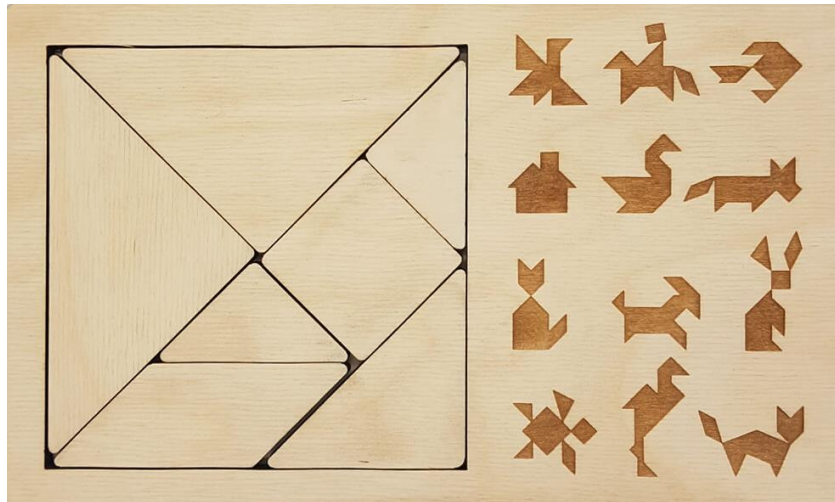
Kilka lat temu stworzyliśmy razem z samoutwardzalnej glinki naszą wersję tangramu, starej chińskiej układanki logicznej. Bawiliśmy się powierzchnią figur, tworząc na nich wzory i fakturę. Sprawilo to, że zabawa stała się dodatkowo stymulacją dla zmysłu dotyku. Z kolei białe, ręcznie formowane i niedoskonałe figury umieszczone na kontrastowym tle nabrały charakteru małych dzieł sztuki.



Fot. 106.

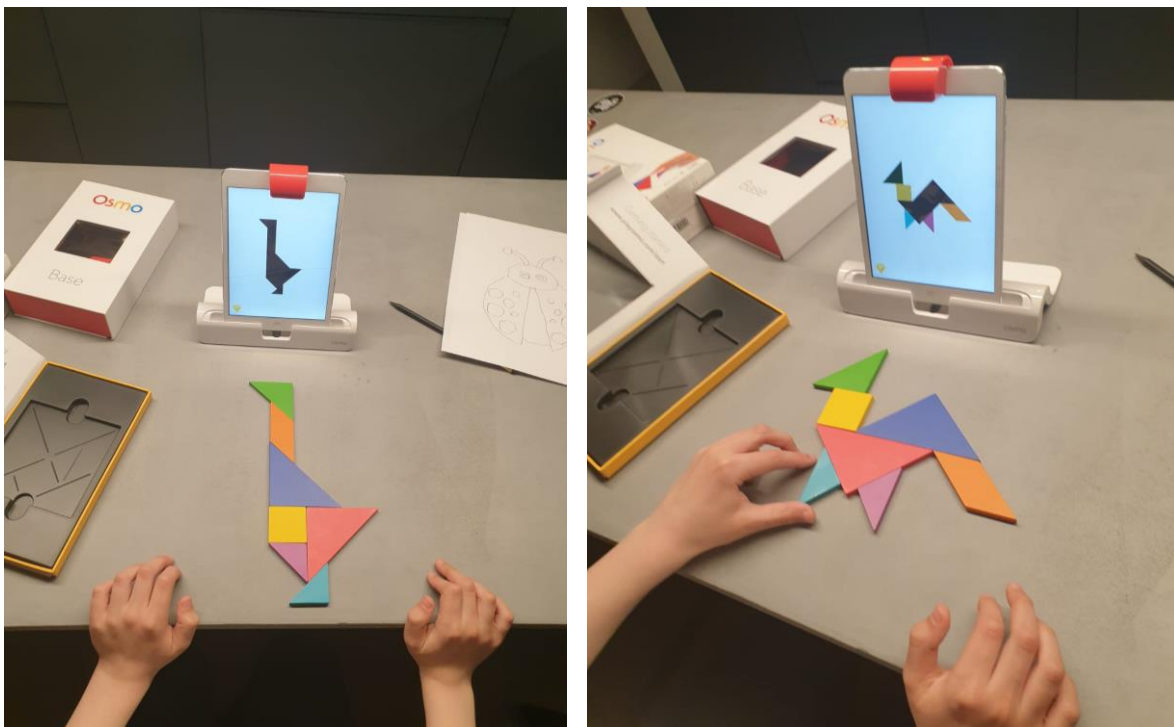
W moich pracach da się zauważyć dążenie do wychodzenia z prostych, geometrycznych form. W dotychczas opisanych dziełach był to przekształcony sześcian, druga droga jaką obrałam przy badaniu modułowych elementów bazowała na kwadracie. Taki format miała wykonana w dzieciństwie „łąka”, proporcje kwadratu zyskały także opisywane we wcześniejszej części rozprawy kompozycje fotograficzne pt. „Gdzie jestem?”. Kwadrat jest również figurą, która po rozcięciu tworzy siedem elementów geometrycznych tangramu, który z kolei był punktem wyjścia do kilku kolejnych prac.





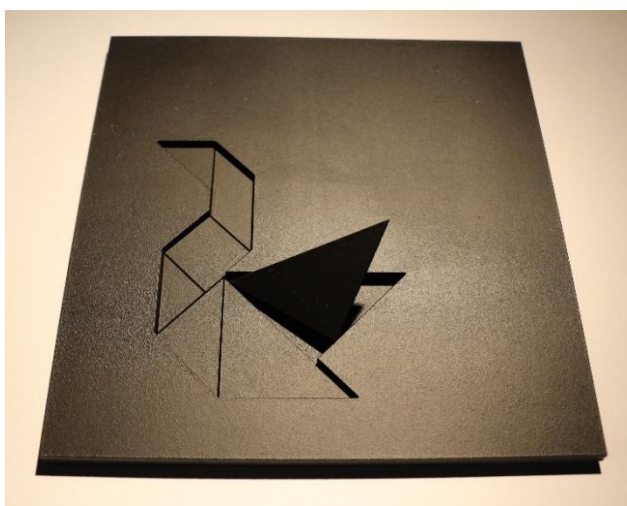
Fot. 107.

Tangram jako zabawka logiczna jest mi szczególnie bliski i nawiązuje do poruszonego przeze mnie wątku rozwoju poprzez zabawę. Jest znakomitym ćwiczeniem spostrzegawczości i koncentracji – gdy próbujemy ułożyć kształt z siedmiu elementów znając jedynie ogólny zarys. Rozwija także kreatywność i wyobraźnię, umożliwiając wymyślanie własnych wzorów poprzez sprowadzanie znanych i skomplikowanych kształtów do uproszczonych, geometrycznych form.



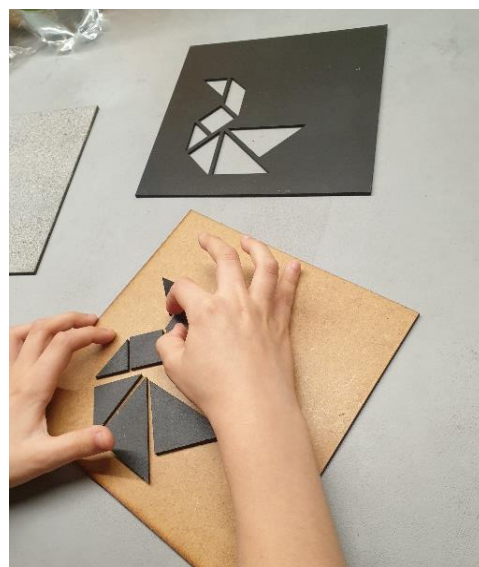
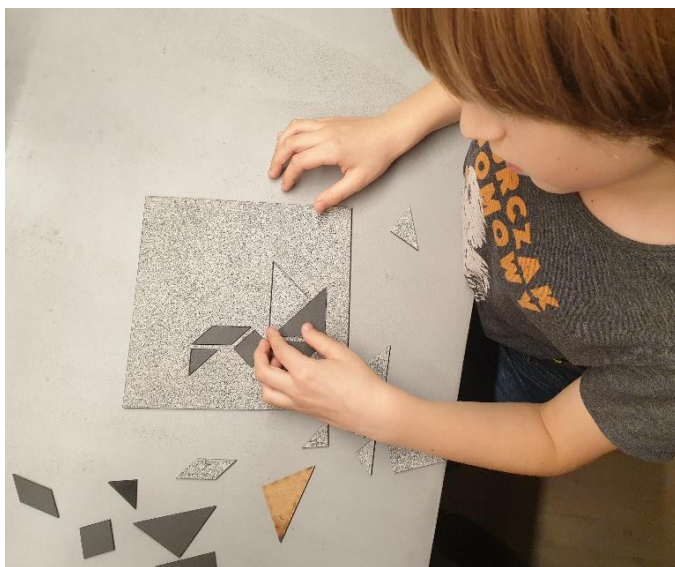
Fot. 108.-109.

Do pracy z tangramem wybrałam wzór żurawia – wyjątkowego ptaka symbolizującego m.in. mądrość, wiedzę i doświadczenie a także lojalność, szczęście i dobrobyt. Pierwsze w tym charakterze powstało „**Właściwe miejsce**” – niewielka, bo w skali zabawki praca w formie prawie ukończonej układanki. Zastosowana tutaj „najczarniejsza czerń” Musou Black, pochłaniająca 98,8% światła, powoduje zatracenie głębi i zatarcie się granic, co potęguje wrażenie zagubienia i braku klarownej wskazówki do rozwiązania zagadki. Symbole obecne w pracy odnoszą się zarówno w zakresie koloru, kształtu jak i ilości elementów, do poszukiwania swojego miejsca w świecie i znalezienia sensu każdego ze zdarzeń mających miejsce w naszym życiu, kształtujących naszą osobowość, budujących doświadczenia. W obliczu niepewności, strachu czy traumatycznych wydarzeń, nadzieję budzi przekonanie, że wszystko ma swój sens i cel, każdy element układanki znajdzie swoje miejsce i dopełni całości - nawet w najmroczniejszych czasach.



Fot. 80.-111.

Korzystając z wzoru, wykonałam jeszcze kilka innych prób materiałowych, które ostatecznie stały się kolejną zabawką dla mojego małego pomocnika.

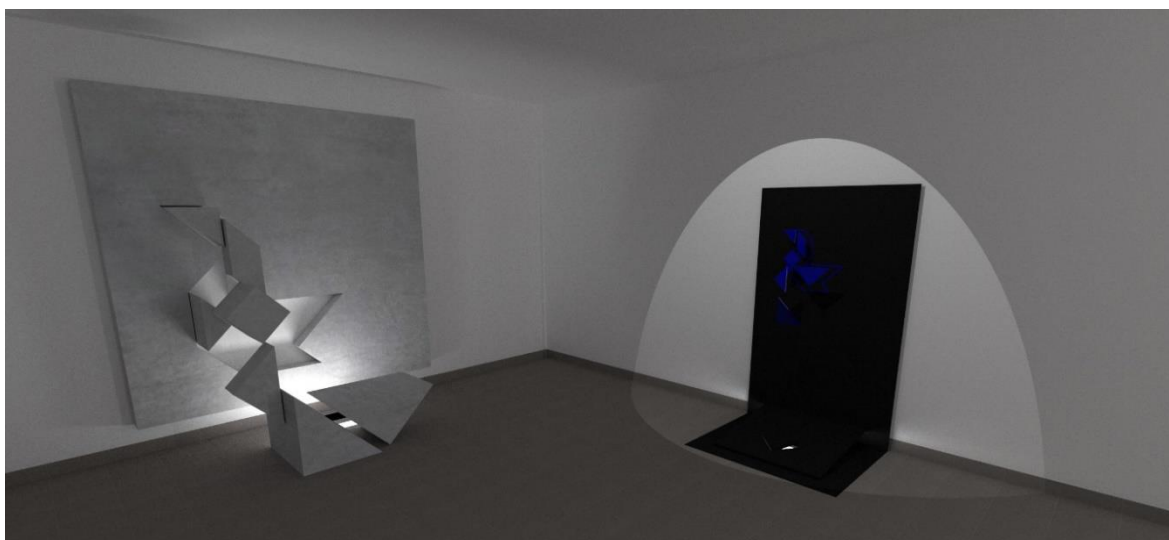


Fot. 112.-113.

W wyniku dalszych rozważań kilkakrotnie przeskalowałam tangram żurawia i stworzyłam dwuczęściową pracę o tytułach „Po-byt” i „Nie-byt”. Pierwsza z nich wykonana została z granitu Absolute black. Jest ciężka, twarda i zimna, jednak gdy przyrzeć się dokładnie – pomiędzy szczelinami przedziera się światło a wypolerowana powierzchnia odbija kolory i kształty z otoczenia sprawiając, że czerń granitu staje się mniej absolutna. Z kolei druga – delikatna i zwiewna, pozostawia trwały ślad, mocny zarys kształtu, którym bywa, jeśli okoliczności jej na to pozwalają.



Fot. 114.-116.



Fot. 117.

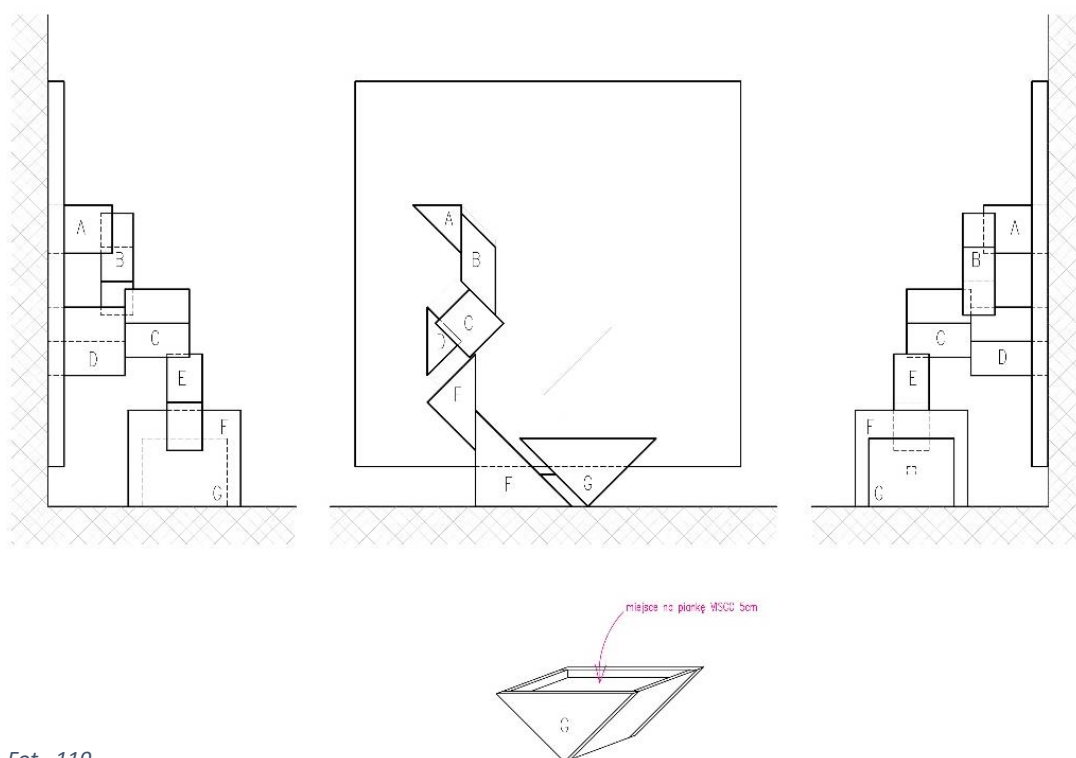


Ostatnia praca z tego cyklu inspirowana jest obserwacją rozwoju kreatywności u dzieci, związanej z tym umiejętnością podejmowania samodzielnych decyzji oraz przewidywaniu konsekwencji ale też niezwykłą, niezahamowaną jeszcze fantazją i odwagą.



Fot. 118.

Tym razem układanka angażuje przestrzeń wokół siebie - modułowe klocki wydostają się z szablonu i przemieszczają się tworząc rozległą, trójwymiarową dekorację, która wchodzi w ciekawy dialog ze światłem i otoczeniem. Kompozycja wciąż stanowi całość, ale poszczególne jej elementy łączą się ze sobą w zaskakujący sposób i zdają się nabierać nowej, niezależnej funkcji. Efekty mogą być nieprzewidywalne. Może się bowiem okazać, że beton jest lekki i lewituje, trzy twarde trójkąty tworzą miękkie siedzisko, a „**podłoga to lawa**” ...



Fot. 119.

## 7. PODSUMOWANIE

Obiekty przestrzenne, zarówno architektoniczne jak i rzeźbiarskie, powinny budzić ciekawość. Choć jako forma przestrzenna oddziałują na całe otoczenie, wtapiając się w nie, uzupełniając je nienachalnie bądź istotnie modyfikując, to dodatkowo mając już uwagę widza - poprzez widziane z bliska detale, mogą dawkować mu kolejne wrażenia. Rzeźbiarz lokuje swoje emocje w formie często na tyle niewielkiej, że widocznej w całości w dziele. Ale już większa rzeźba czy instalacja w przestrzeni oddziałuje w podobny sposób jak architektura i jej celem często jest stworzenie możliwości odbierania dzieła zarówno od zewnątrz jak i od strony wnętrza. Można więc śmiało stwierdzić, że tworzenie architektury na etapie koncepcyjnym jest swoistym rzeźbieniem. Dlatego obie te dyscypliny tak sprawnie się przenikają i podejmują współpracę.

Moduł jako charakterystyczny detal architektoniczny, czy też – jak w przypadku wystawy „Between the worlds” – motyw przewodni reinterpretowany na różne sposoby, może być kluczem do popularności i rozpoznawalności obiektów zarówno rzeźbiarskich jak i architektonicznych, a także ich autorów. Moduł może też pełnić rolę wyzwalacza emocji - zwłaszcza jeśli mamy osobiste wspomnienia związane z danym obiektem. Część z przytoczonych przykładów (np. VM Houses czy Holocaust Memorial) widziałam na żywo, a wrażenia związane z przebywaniem w tych przestrzeniach włączyłam do mojego doświadczenia zawodowego jako inspiracje.

Zwielokrotnienie elementów będących powtarzalnymi kształtami czy obiektami przestrzennymi daje nam możliwość uzyskania zróżnicowanych efektów. Pojedynczy element – moduł, można odbierać zdecydowanie inaczej niż zestaw kilku form. Nie udałooby się przecież uzyskać zamierzonego efektu gdyby budynek Centrum turystyczno – kulturowego w Xinxiang stanowił jedną, dużą „kostkę lodu”. Z pewnością pomieściłby wszystkie planowane funkcje, jednak zwielokrotnienie elementów, ich wzajemna relacja, przejścia, prześwity, zmienność kształtu i wysokości całej kompozycji w zależności od punktu obserwacji odgrywa w tym projekcie bardzo ważną rolę komunikacji z widzem. Przyciąga go, kusi, aby móc otulić go swoją formą, fakturą, światłem, detalem – tym, który wzbudza emocje.

A kiedy już obiekt zachęci widza do zmiany dystansu, poznania się bliżej, zauważenia szczegółów – pojawia się osobisty kontekst i napięcia znaczeniowe – te z kolei zależą będą od doświadczeń odbiorcy, jego indywidualnej wrażliwości zarówno pod względem psychicznym jak i fizycznym (zmysły), jego aktualnego stanu emocjonalnego i psychofizycznego, jego bagażu.

W całym założeniu opisywanego w jednym z rozdziałów tej rozprawy Pomnika Pomordowanych Żydów Europy nie ujęto żadnych symboli ani napisów nawiązujących do Holocaustu, ponieważ autorowi zależało na tym, aby elementy składowe – stele, były możliwie neutralne, gładkie, jednokolorowe, i aby interpretacja wynikała wyłącznie z indywidualnych odczuć. Eisenman w wywiadach zwraca uwagę na zaburzoną percepcję – inne dźwięki, inne powietrze, poczucie zagubienia. To właśnie powoduje, że niezależnie od tego kim jest zwiedzający – czy to mały Hans biegający między betonowymi blokami, czy jego dziadek, który był świadkiem wydarzeń – będzie się tam z pewnością czuł inaczej niż gdziekolwiek indziej.<sup>38</sup>

Sądzę, że na podstawie przytoczonych w rozprawie przykładów oraz moich interpretacji tematu można uznać, że bagaż, na który składają się nasze osobiste doświadczenia i wrażliwości, ale także wiek czy cechy fizyczne, może mieć ogromny wpływ na to, w jaki sposób odbieramy dzieło sztuki. Zarówno rzeźbiarskie formy przestrzenne jak i architektura w swej warstwie znaczeniowej mają na celu wzbudzenie w nas emocji, a te mogą i powinny być różne, bo przecież nie zostaliśmy wyprodukowani w fabryce...

---

<sup>38</sup> E. Baldwin, *Peter Eisenman: Designing Berlin's Holocaust Memorial* (artykuł wraz z nagraniem) <https://www.archdaily.com/938511/peter-eisenman-designing-berlins-holocaust-memorial>, data wejścia: 26.04.2021 r.



## **BIBLIOGRAFIA**

1. Krenz J., *Ideogramy Architektury. Między znakiem a znaczeniem*, Pelplin 2010.
2. Malchiodi C. A. (red.), *Arteterapia. Podręcznik*. Gdańsk 2014, s. 36-47.
3. Pallasmaa J., *Myśląca dłoń. Egzystencjalna i uciueleśniona mądrość w architekturze*, Kraków 2015.
4. Pallasmaa J., *Oczy skóry*, Kraków 2015.
5. Potocka A. M., *Rzeźba. Dzieje teoretyczne*, Kraków 2002.
6. Tuan Y. F., *Przestrzeń i miejsce*, Warszawa 1987.
7. Zumthor P., *Myślenie architekturą*, Kraków 2010.

### **Źródła Internetowe:**

<https://www.dezeen.com/2022/01/28/kwy-studio-designs-whimsical-marble-play-sculptures-in-denmark/>

<https://www.youtube.com/watch?v=ZY-bvZZZZnE&t=7s>

<http://www.jeannouvel.com/en/projects/louvre-abou-dhabi-3/>

<https://architizer.com/blog/practice/details/louvre-abu-dhabi-dome/>

<https://www.dezeen.com/2016/02/24/bjarke-ingels-big-serpentine-gallery-pavilion-2016-unveiled-fibreglass-unzipped-wall/>

<https://www.dezeen.com/2016/06/06/digital-model-virtual-reality-preview-big-bjarke-ingels-group-serpentine-gallery-pavilion-archilogic/>

<https://www.archdaily.com/972937/ice-cubes-cultural-tourist-center-zone-of-utopia-plus-mathieu-forest-architecte>

<https://www.archdaily.com/938511/peter-eisenman-designing-berlins-holocaust-memorial>

<https://www.wxca.pl/nagrody/i-nagroda-w-konkursie-na-polski-pawilon-na-expo2020-w-dubaju/>

<https://www.architekturaibiznes.pl/pawilon-polski-na-expo-2020-w-dubaju,8813.html>

<https://www.nendo.jp/en/works/escher-x-nendo-between-two-worlds/>

### **Filmy dokumentalne:**

1. *Abstrakt: Sztuka Designu*, odcinek 4, sezon 1: *Bjarke Ingels – architekt*, dystrybucja Netflix, 2017.
2. *Abstrakt: Sztuka Designu*, odcinek 4, sezon 2: *Cas Holman – projektantka zabawek*, dystrybucja Netflix, 2019.

## SPIS ILUSTRACJI

- Fot. 1. *Szkice odręczne koncepcji bagażu*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 2. *Szkic koncepcji prac- wizualizacja*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 3. *Szkic koncepcji prac - wizualizacja*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 4. *Praca studencka – panel sensoryczny*, autor: Paulina Gawlik, źródło: archiwum własne, fot.: A. Truchel.
- Fot. 5. *Praca studencka – panel sensoryczny*, autor: Emilia Pejowska, źródło: archiwum własne, fot.: A. Truchel.
- Fot. 6. *Praca studencka – panel sensoryczny*, autor: Natalia Lorkowska, źródło: archiwum własne, fot.: A. Truchel.
- Fot. 7. *Mój syn Antoni bawiący się kostkami ze styropianu*, źródło: archiwum własne.
- Fot. 8. *Klocki Lego*, źródło: <https://view.genial.ly>, b.a.
- Fot. 9. *Pojemnik do przechowywania w kształcie dużego klocka Lego*, źródło: <https://www.amazon.com>, użytkownik Room-Copenhagen, b.a.
- Fot. 10. *Uchwyt na papier toaletowy w kształcie ludzika Lego*, źródło: <https://www.allegro.pl>, użytkownik 3D\_VR, b.a.
- Fot. 11. *Ludziki lego*, źródło: <https://www.walmart.com/c/kp/lego-parents>, b.a.
- Fot. 12. *Klocki Rigamajig autorstwa Cas Holman*, źródło: <https://casaparenting.com/blog/2021/2/9/we-don't-give-children-the-freedom-to-play>, b.a.
- Fot. 13. *Klocki Big Blue Blocks autorstwa Cas Holman*, źródło: <http://stmamom.com/playground-plaza-maple-grove/>, b.a.
- Fot. 14. *Przekrój i "klocki" przedstawiające koncepcję układu mieszkań w budynkach VM autorstwa Bjarke Ingels Group*, źródło: <https://arquitecturaviva.com/works/bloque-de-viviendas-vm-7>, b.a.
- Fot. 15. *Budynek V – elewacja z trójkątnymi balkonami*, autor: Bjarke Ingels Group, źródło: <https://arquitecturaviva.com/works/bloque-de-viviendas-vm-7>, b.a.
- Fot. 16. *Plac zabaw „Play Contract” w Billund*, autor: KWY Studio + Superflex, źródło: <https://www.dezeen.com/2022/01/28/kwy-studio-designs-whimsical-marble-play-sculptures-in-denmark/>, b.a.
- Fot. 17. *Plac zabaw „Play Contract” w Billund*, autor: KWY Studio + Superflex, źródło: <https://www.dezeen.com/2022/01/28/kwy-studio-designs-whimsical-marble-play-sculptures-in-denmark/>, b.a.
- Fot. 18. *Plac zabaw „Play Contract” w Billund*, autor: KWY Studio + Superflex, źródło: <https://www.dezeen.com/2022/01/28/kwy-studio-designs-whimsical-marble-play-sculptures-in-denmark/>, b.a.
- Fot. 19. *Plac zabaw „Play Contract” w Billund*, autor: KWY Studio + Superflex, źródło: <https://www.dezeen.com/2022/01/28/kwy-studio-designs-whimsical-marble-play-sculptures-in-denmark/>, b.a.
- Fot. 20. *Louvre Abu Dhabi, widok od strony wody*, autor: Jean Nouvel Ateliers, źródło fotografii: <http://www.boegly-grazia.com/>, fot.: Luc Boegly, Sergio Grazia.
- Fot. 21. *Louvre Abu Dhabi, analiza nasłonecznienia i wymaganego przesłaniania niektórych części obiektu*, autor: Jean Nouvel Ateliers, źródło: <https://www.archdaily.com/883157/louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel>, b.a.

- Fot. 22. *Louvre Abu Dhabi, analiza nasłonecznienia i wymaganego przesłaniania niektórych części obiektu – schematyczny rzut układu wnętrza*, autor: Jean Nouvel Ateliers, źródło: <https://www.archdaily.com/883157/louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel>, b.a.
- Fot. 23. *Louvre Abu Dhabi, analiza nasłonecznienia i wymaganego przesłaniania niektórych części obiektu – rzut kopuły z pokazaniem zróżnicowania gęstości ażurowej siatki*, autor: Jean Nouvel Ateliers, źródło: : <https://www.archdaily.com/883157/louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel>, b.a.
- Fot. 24. *Louvre Abu Dhabi, 4 rodzaje „gwiazd” – modułów, z których składa się kopuła*, autor: Jean Nouvel Ateliers, źródło: <https://www.youtube.com/watch?v=ZY-bvZZZnE&t=7s>, b.a.
- Fot. 25. *Louvre Abu Dhabi, kopuła - detale*, autor: Jean Nouvel Ateliers, źródło: <https://www.archdaily.com/883157/louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel>, fot.: Luc Boegly, Sergio Grazia.
- Fot. 26. *Louvre Abu Dhabi, wnętrze*, autor: Jean Nouvel Ateliers, źródło: <https://www.archdaily.com/883157/louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel>, fot.: Luc Boegly, Sergio Grazia.
- Fot. 27. *Łąka* – linoryt, 1990r., autor: Aleksandra Truchel, archiwum własne.
- Fot. 28. *Badania niszczące betonu – sześcienna próbka*, źródło: <https://www.tpaqi.com>, b.a.
- Fot. 29. *Siostry* – szkice materiałowe, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 30. *Siostry* – szkice materiałowe – *miękki beton*, autor: Aleksandra Truchel, archiwum własne.
- Fot. 31. *Siostry* – szkice materiałowe, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 32. *Kostka brukowa w trawie*, fot. Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 33. *Kostka w trawie* – szkice koncepcyjne pawilonu projektowanego na 1. roku studiów na WA PG, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 34. *Bagaż – absorpcja*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 35. *Bagaż – konwersja*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 36. *Szkic koronkowej bryły*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 37. *K04 z serii kompozycji fotograficznych pt. Gdzie jestem?*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 38. *Plakat dot. wystawy pt. Gdzie jestem?*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 39. *Wystawa w Galerii OD-DO styczeń 2022*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 40. *Louvre Abu Dhabi, wnętrze*, autor: Jean Nouvel Ateliers, źródło: <https://www.archdaily.com/883157/louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel>, fot.: Roland Halbe.
- Fot. 41. *Louvre Abu Dhabi, wnętrze - render*, autor: Jean Nouvel Ateliers, źródło: <https://www.archdaily.com/883157/louvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel>, b.a.
- Fot. 42. *Pawilon Serpentine autorstwa BIG*, źródło: <https://www.metalocus.es/en/news/bjarke-ingels-builds-model-his-pavilion-and-explicates-his-design-process>, b.a.
- Fot. 43. *Pawilon Serpentine autorstwa BIG*, źródło: <https://www.behance.net/gallery/38797595/Serpentine-pavilion-Bjarke-Ingels-Group-%28BIG%29>, b.a.
- Fot. 44. *Pawilon Serpentine autorstwa BIG*, źródło: <https://arquitecturaviva.com/articles/serpentine-pavilion-2016-1>, b.a.



- Fot. 45. *Pawilon Serpentine autorstwa BIG*, źródło: <https://www.dezeen.com/2016/06/06/digital-model-virtual-reality-preview-big-bjarke-ingels-group-serpentine-gallery-pavilion-archilogic/>, b.a.
- Fot. 46. *Centrum turystyczno-kulturalne w Xinxiang*, autor: Mathieu Forest Architecte + Zone of Utopia, źródło: <https://www.archdaily.com/972937/ice-cubes-cultural-tourist-center-zone-of-utopia-plus-mathieu-forest-architecte>, fot.: ArchExist
- Fot. 47. *Centrum turystyczno-kulturalne w Xinxiang*, autor: Mathieu Forest Architecte + Zone of Utopia, źródło: <https://www.archdaily.com/972937/ice-cubes-cultural-tourist-center-zone-of-utopia-plus-mathieu-forest-architecte>, fot.: ArchExist
- Fot. 48. *Centrum turystyczno-kulturalne w Xinxiang*, autor: Mathieu Forest Architecte + Zone of Utopia, źródło: <https://www.archdaily.com/972937/ice-cubes-cultural-tourist-center-zone-of-utopia-plus-mathieu-forest-architecte>, fot.: ArchExist
- Fot. 49. *Centrum turystyczno-kulturalne w Xinxiang*, autor: Mathieu Forest Architecte + Zone of Utopia, źródło: <https://www.archdaily.com/972937/ice-cubes-cultural-tourist-center-zone-of-utopia-plus-mathieu-forest-architecte>, fot.: ArchExist
- Fot. 50. *Centrum turystyczno-kulturalne w Xinxiang*, autor: Mathieu Forest Architecte + Zone of Utopia, źródło: <https://www.archdaily.com/972937/ice-cubes-cultural-tourist-center-zone-of-utopia-plus-mathieu-forest-architecte>, fot.: ArchExist
- Fot. 51. *Pomnik Pomordowanych Żydów Europy w Berlinie*, autor: Peter Eisenman, źródło: <https://www.whitemad.pl/pomnik-pomordowanych-zydow-europy-w-berlinie-wymowny-hold-dla-ofiar-nazistowskich-zbrodni/amp/>, b.a.
- Fot. 52. *Pomnik Pomordowanych Żydów Europy w Berlinie - przekroje*, autor: Peter Eisenman, źródło: <https://eisenmanarchitects.com/Berlin-Memorial-to-the-Murdered-Jews-of-Europe-2005>, b.a.
- Fot. 53. *Pomnik Pomordowanych Żydów Europy w Berlinie - widok*, autor: Peter Eisenman, źródło: [https://en.m.wikipedia.org/wiki/Memorial\\_to\\_the\\_Murdered\\_Jews\\_of\\_Europe](https://en.m.wikipedia.org/wiki/Memorial_to_the_Murdered_Jews_of_Europe), b.a.
- Fot. 54. *Pomnik Pomordowanych Żydów Europy w Berlinie - widok*, autor: Peter Eisenman, źródło: <https://eisenmanarchitects.com/Berlin-Memorial-to-the-Murdered-Jews-of-Europe-2005>, b.a.
- Fot. 55. *Pawilon Polski na Wystawę Światową EXPO 2020 w Dubaju - wizualizacja*, autor: WXCA, źródło: <https://www.wxca.pl/nagrody/i-nagroda-w-konkursie-na-polski-pawilon-na-expo2020-w-dubaju/>, b.a.
- Fot. 56. *Pawilon Polski na Wystawę Światową EXPO 2020 w Dubaju*, autor: WXCA, źródło: <https://www.architekturaibiznes.pl/pawilon-polski-na-expo-2020-w-dubaju,8813.html>, fot. PAIH.
- Fot. 57. *Pawilon Polski na Wystawę Światową EXPO 2020 w Dubaju*, autor: WXCA, źródło: <https://www.architekturaibiznes.pl/pawilon-polski-na-expo-2020-w-dubaju,8813.html>, fot. PAIH.
- Fot. 58. *Pawilon Polski na Wystawę Światową EXPO 2020 w Dubaju*, autor: WXCA, źródło: <https://www.architekturaibiznes.pl/pawilon-polski-na-expo-2020-w-dubaju,8813.html>, fot. PAIH.
- Fot. 59. *Wystawa nendo x Escher, Melbourne, Australia*, autor: nendo, źródło: <https://www.nendo.jp/en/works/escher-x-nendo-between-two-worlds/>, fot.: nendo.
- Fot. 60. *Wystawa nendo x Escher, Melbourne, Australia*, autor: nendo, źródło: <https://www.nendo.jp/en/works/escher-x-nendo-between-two-worlds/>, fot.: nendo.

- Fot. 61. *Wystawa nendo x Escher, Melbourne, Australia*, autor: nendo, źródło: <https://www.nendo.jp/en/works/escher-x-nendo-between-two-worlds/>, fot.: nendo.
- Fot. 62. *Wystawa nendo x Escher, Melbourne, Australia*, autor: nendo, źródło: <https://www.nendo.jp/en/works/escher-x-nendo-between-two-worlds/>, fot.: nendo.
- Fot. 63. *Wystawa nendo x Escher, Melbourne, Australia*, autor: nendo, źródło: <https://www.nendo.jp/en/works/escher-x-nendo-between-two-worlds/>, fot.: nendo.
- Fot. 64. *Wystawa nendo x Escher, Melbourne, Australia*, autor: nendo, źródło: <https://www.nendo.jp/en/works/escher-x-nendo-between-two-worlds/>, fot.: nendo.
- Fot. 65. *Szkic cyfrowy – poszukiwanie formy*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 66. *Szkic cyfrowy – wizualizacja pokazująca kontekst, otwarta przestrzeń*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 67. *Szkic cyfrowy – wizualizacja pokazująca kontekst, otwarta przestrzeń*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 68. *Szkic cyfrowy – wizualizacja pokazująca kontekst, otwarta przestrzeń*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 69. *Szkic cyfrowy – wizualizacja pokazująca kontekst, wewnątrz galerii*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 70. *Szkic cyfrowy – wizualizacja pokazująca kontekst, wewnątrz galerii*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 71. *Szkic cyfrowy – wizualizacja pokazująca kontekst, wewnątrz galerii*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 72. *Szkic cyfrowy – wizualizacja pokazująca kontekst, wewnątrz galerii*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 73. *Szkic cyfrowy – wizualizacja pokazująca kontekst, wewnątrz galerii*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 74. *Szkic koncepcji pawilonu*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 75. *Szkic cyfrowy koncepcji pawilonu*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 76. *Szkic cyfrowy koncepcji pawilonu*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 77. *Szkic odręczny – poszukiwanie formy modułu*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 78. *Próby materiałowe – kostki z betonu i żywicy*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 79. *Próby materiałowe – kostki z betonu i żywicy*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 80. *Bagaż – konwersja*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 81. *Bagaż – absorpcja*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 82. *Szkic cyfrowy – poszukiwanie formy modułu*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 83. *Makieta wnętrza Galerii Forum na Wydziale Sztuk Pięknych UMK - próbna aranżacja prac*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 84. *Makieta wnętrza Galerii Forum na Wydziale Sztuk Pięknych UMK - próbna aranżacja prac*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 85. *Makieta wnętrza Galerii Forum na Wydziale Sztuk Pięknych UMK - próbna aranżacja prac*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 86. *Makieta wnętrza Galerii Forum na Wydziale Sztuk Pięknych UMK - próbna aranżacja prac*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.

- Fot. 87. *Wizualizacja wnętrza Galerii Forum na Wydziale Sztuk Pięknych UMK - legenda - aranżacja prac*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 88. *Wizualizacja wnętrza Galerii Forum na Wydziale Sztuk Pięknych UMK - aranżacja pracy Etapy I*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 89. *Wizualizacja wnętrza Galerii Forum na Wydziale Sztuk Pięknych UMK - aranżacja pracy Etapy I*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 90. *Przygotowanie elementów do pracy Etapy I*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 91. *Przygotowanie elementów do pracy Etapy I*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 92. *Przygotowanie elementów do pracy Etapy I*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 93. *Pojedynczy moduł – element składowy pracy Etapy II*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 94. *Poszukiwanie wzoru – zestawienia modułów do pracy Etapy II*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 95. *Wycinanie elementów do pracy Etapy II na ploterze laserowym*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 96. *Montaż gotowych elementów pracy Etapy II*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 97. *Montaż gotowych elementów pracy Etapy II*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 98. *Wizualizacja wnętrza Galerii Forum na Wydziale Sztuk Pięknych UMK - aranżacja pracy Etapy I*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 99. *Wizualizacja wnętrza Galerii Forum na Wydziale Sztuk Pięknych UMK - aranżacja pracy Etapy II, w tle prace Po-byt i Nie-byt*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 100. *Wizualizacja wnętrza Galerii Forum na Wydziale Sztuk Pięknych UMK - aranżacja pracy (S)pokój*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 101. *Wizualizacja wnętrza Galerii Forum na Wydziale Sztuk Pięknych UMK - aranżacja pracy (S)pokój*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 102. *Wizualizacja wnętrza Galerii Forum na Wydziale Sztuk Pięknych UMK - aranżacja pracy Etapy I, w tle praca (S)pokój*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 103. *Mój syn Antoni przyłączający się do „zabawy” na różnych etapach mojej pracy nad doktoratem*, źródło: archiwum własne.
- Fot. 104. *Mój syn Antoni przyłączający się do „zabawy” na różnych etapach mojej pracy nad doktoratem*, źródło: archiwum własne.
- Fot. 105. *Mój syn Antoni przyłączający się do „zabawy” na różnych etapach mojej pracy nad doktoratem*, źródło: archiwum własne.
- Fot. 106. *Fakturowe tangramy z białej gliny*, autor: mój syn Antoni Treder, aranżacja: A. Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 107. *Drewniana układanka – tangram*, producent: Kreator Artystyczny, źródło: <https://kreatorartystyczny.pl/tangramy-dla-dzieci>, b.a.
- Fot. 108. *Układanka – tangram w wersji elektronicznej z kamerą rozpoznającą prawidłowe ułożenie elementów na stole*, producent: OSMO dla iPad, archiwum własne.
- Fot. 109. *Układanka – tangram w wersji elektronicznej z kamerą rozpoznającą prawidłowe ułożenie elementów na stole*, producent: OSMO dla iPad, archiwum własne.



- Fot. 110. *Właściwe miejsce – praca pomalowana pierwszą warstwą: zwykłą akrylową farbą*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 111. *Właściwe miejsce – praca pomalowana farbą Musou Black*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 112. *Mój syn Antoni bawiący się elementami pracy Właściwe miejsce*, źródło: archiwum własne.
- Fot. 113. *Mój syn Antoni bawiący się elementami pracy Właściwe miejsce*, źródło: archiwum własne.
- Fot. 114. *Dwie prace: Po-byt i Nie-byt*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 115. *Nie-byt*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 116. *Po-byt*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 117. *Wizualizacja wnętrza Galerii Forum na Wydziale Sztuk Pięknych UMK - aranżacja prac Podłoga to lawa (z lewej) oraz Po-byt i Nie-byt (z prawej)*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 118. *Wizualizacja wnętrza Galerii Forum na Wydziale Sztuk Pięknych UMK - aranżacja pracy Podłoga to lawa*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.
- Fot. 119. *Fragment rysunków technicznych określających poszczególne elementy pracy Podłoga to lawa – potrzebne do wykonania półproduktów*, autor: Aleksandra Truchel, źródło: archiwum własne.