

ENERGY

SELF/IE

SPACE

IV MIĘDZYNARODOWE BIENNALE ARCHITEKTURY WNĘTRZ INAW2016
THE 4TH INTERNATIONAL BIENNIAL OF INTERIOR DESIGN INAW2016



IV MIĘDZYNARODOWE BIENNALE ARCHITEKTURY WNĘTRZ

to impreza cykliczna organizowana przez Akademię Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, pod patronatem Ministerstwa Kultury i Dziedzictwa Narodowego oraz Rektora ASP w Krakowie. Do udziału zaproszeni są projektanci, pedagodzy i studenci wyższych uczelni artystycznych i projektowych w kraju i za granicą. W ramach biennale organizowane są dwie imprezy: konferencja naukowa i konkurs na projekt przestrzeni. Hasło przewodnie BIENNALE ARCHITEKTURY WNĘTRZ 2016 to **ENERGY SELF/IE SPACE**.

THE IVth INTERNATIONAL BIENNIAL OF INTERIOR DESIGN

is a periodic event which is organised by Jan Matejko Academy of Fine Arts in Krakow under the auspices of Ministry of Culture and National Heritage and Rector of Academy of Fine Arts in Krakow. Designers, teachers and students of universities of art and design, both from Poland and abroad, are invited to participate. Two events are organised within the biennial: research conference and space design competition. The guiding theme for INTERNATIONAL BIENNIAL OF INTERIOR DESIGN 2016 is **ENERGY SELF/IE SPACE**.

spis treści
table of content

- 8** RES EXTENSA – PERFORMANCE STUDENTÓW Z AA SCHOOL OF ARCHITECTURE LONDON
RES EXTENSA – PERFORMANCE OF STUDENTS FROM AA SCHOOL OF ARCHITECTURE LONDON
- 12** MEMORY STREAM
MEMORY STREAM
- 20** 100% ZNALEŻNEGO
100% FINDER'S FEE
- 40** IN CYDENT
IN CIDENT
- 74** HERE AND NOW
HERE AND NOW
- 82** STRUKTURA BIOMORF
BIOMORF STRUCTURE
- 106** NOWA PRZESTRZEŃ
NEW SPACE
- 118** OD EMPATII DO CYBERPRZESTRZENI
– APLIKACJA KSIĄŻKI NA URZĄDZENIA MOBILNE I KINECTA
FROM EMPATHY TO CYBERSPACE
– APPLICATION OF A BOOK FOR THE MOBILE DEVICES AND KINECT

spis treści
table of content

METAMORPHOSE	122
METAMORPHOSE	
INSTALACJE VIDEO, MAPPING PRZESTRZENNY, PROJEKCJE	136
VIDEO INSTALLATIONS, SPATIAL MAPPING, PROJECTIONS	
SELFSHARE – SEKRETARZYK MIEJSKICH MYŚLI	150
SELFSHARE – ESCRITTOIRE OF URBAN THOUGHTS	
GAP GAME	156
GAP GAME	
PLAY IT!	168
PLAY IT!	
ARCHIAPP	188
ARCHIAPP	
SELFIE GARDEN	212
SELFIE GARDEN	
SOUNDSCAPES	218
SOUNDSCAPES	
AUTORZY	224
AUTHORS	
ENERGY SELF/IE SPACE – KONKURS NA PROJEKT PRZESTRZENI	232
ENERGY SELF/IE SPACE – SPACE DESIGN CONTEST	



ENERGY

SELF/IE

p l a y i t !

autorzy

Magda Pińczyńska / Monika Natkaniec-Papp / Elektro Moon Vision / we współpracy z prof. Carlosem Jimenez-Martinez, prof. Alfonsem Ruiz Rallo oraz studentami Wydziału Sztuk Pięknych Uniwersytetu La Laguna na Tenerife

Eksperymentalna i symboliczna przestrzeń podejmująca tematykę cielesności, fizyczności w przestrzeni publicznej. Play it! wymaga od odbiorcy aktywnego udziału, fizycznego wejścia do środka obiektu. Świecąca niejako *holograficzna* powierzchnia, przy swojej transparentności działa jak rodzaj kokonu-ubrania, które nakłada na siebie odbiorca. Skanowane wewnątrz obiektu twarze – portrety użytkowników zmieniają się na aktywne obrazy emitowane na powierzchniach obiektu, tworząc konstelacje emocji i przepływów. Projekt jest instalacją opartą na projekcji, wykorzystuje kamerę oraz zaprojektowany przez autorów program w środowisku PureDate.

SPACE

p l a y i t !

the authors

Magda Pińczyńska / Monika Natkaniec-Papp / Elektro Moon Vision / in collaboration with prof. Carlos Jimenez-Martinez, prof. Alfons Ruiz Rallo and students Faculty of Fine Arts, University of La Laguna Tenerife

This is an experimental and symbolic space that undertakes the theme of carnality, physicality in public space. Play it! requires from the recipient an active participation, physical entrance to the center of the object. Shining, almost *holographic* surface, with its transparency acts as a kind of cocoon-clothes, taken on by the recipient. The faces scanned inside the object - portraits of the users convert to active images emitted on the surfaces of the object, creating a constellation of emotions and flows. The project is an installation based on projection; it utilizes a camera and software designed by the authors in PureData environment.

eksperymentalny obiekt, eksperymentalna przestrzeń play it

MAGDA PIŃCZYŃSKA, MONIKA NATKANIEC-PAPP

założenia

Podczas IV edycji Biennale Architektury Wnętrz w Miejskim Ogrodzie Sztuk w Krakowie w dniach 08-13.03.2016 został zaprezentowany projekt pt.: "Play It". Ideą projektu było stworzenie obiektu przestrzennego - eksperymentalnej mikro przestrzeni podejmującej tematykę cielesności, tożsamości w przestrzeni publicznej. Pretekstem do rozważań nad przestrzenią stało się dla nas jedno ze zjawisk występujących w kulturze masowej, a dotyczące właśnie pojęcia tożsamości we współczesnym świecie. Mowa tu o rodzaju fotografii autoportretowej związanej z mediami społecznościowymi. Zjawisko robienia sobie samemu zdjęć doczekało się własnej definicji i własnego kodu wizualnego: Selfie¹.

Selfie to nic innego jak kreowanie własnego wizerunku, własnej reprezentacji. Jak zauważa Agata Zborowska: „Selfie jest rewersem nieczytelności jego znaczenie opiera się na widoczności i rozpoznaniu”²

Mówiąc prościej, we współczesnym świecie ma za zadanie pokazać człowieka, tak jak chciałby „bardziej” wyglądać, tym kim chciałby „bardziej” być, niż tym, kim tak naprawdę jest.

Stawiając raczej pytania, niż poszukując konkretnych odpowiedzi zastanawialiśmy się nad podstawowymi kategoriami związanymi z wizualnością - nad ową potrzebą tworzenia własnego obrazu, wizualnymi konstruktami tożsamości, ale również nad relacją między tym co prywatne i tym co publiczne, nie tylko w relacji ja- mój wizerunek i media społecznościowe, ale w relacji ja- moje ciało i przestrzeń która je kreuje.

Zjawisko selfie angażujące w produkcję niezliczoną ilość codziennych obrazów udostępnianych w sieci ma naszym zdaniem ogromny potencjał otwarcia takiej dyskusji.

W projekt zaangażowali się profesorowie z Tenerife (Hiszpania) z wydziału Sztuk Pięknych Uniwersytetu w La Lagunie prof: Carlos Jimenez-Martinez i prof. Alfonso Ruiz Rallo. Wraz ze swoimi studentami badali znaczenie selfie w relacji do pojęć: identyfikacji, kultury, tożsamości, samowystarczalności, samodzielności, ideału, autonomiczności, indywidualności, unikalności kreatywności, stwarzania.

Wspólne dyskusje, a także prace studentów przyniosły wspaniały rezultat. Powstały serie bardzo ciekawych autoportretów, które zostały włączone do projektu, stając się jednocześnie dla naszego obiektu wizualną narracją przestrzeni, na której oparliśmy animację w obrębie wykreowanego obiektu i przynależnej do niego przestrzeni.

Jednym z głównych założeń projektowych było stworzenie miejsca-pewnego rodzaju sa-

1 selfie z ang. oznacza robienie samemu sobie fotografii, self z ang. oznacza osobowość

2 Zborowska A., Napisane w selfie, Intro, „Mała kultura współczesna”, 10/20014, <http://www.malakulturawspolczesna.org/category/selfie-102014>

motni, której forma w wyniku ewolucji, różnych technicznych zmiennych przybrała formę interaktywnego kokonu. W tym kontekście też, studenci z Hiszpanii podeszli do zagadnienia selfie w sposób bardziej metaforyczny, gdzie słowo kokon stało się hasłem wytrychem obrazującym miejsce wykluwania się idei, wyobrażeń o swoim życiu, ideach, wreszcie o samym sobie. Zadaniem dla nich było ukazanie siebie samego w procesie metamorfozy. Naczelna ideą projektu Play it było stworzenie miejsca do którego trzeba wejść by poczuć swoją fizyczność, ciało, oddech...

Przestrzeń miała być pewną furtką do uruchomienia w sobie naturalnych instynktów i uwolnienia swoich emocji. Projekt powstał na przecięciu dwóch płaszczyzn: wirtualnej i fizycznej. Na szkielet fizyczny nałożona została tkanka binarna, złożona z bitów podyktowanych programem, kokon wyposażony został w kamerę, program sterował i emitował na powierzchni obiektu obrazy- zatrzymywał poszczególne sekwencje-autoportrety uczestników przestrzeni, nakładał mieszał twarze i graficzne reprezentacje Selfies studentów z Hiszpanii. W rezultacie otrzymaliśmy bardzo ciekawy zmieniający się wciąż obiekt, pulsujący nakładającymi się na siebie wyobrażeniami o nas samych, zmieniając tym samym choć na chwilę dość powierzchowne tylko znaczenie współczesnego selfies.

Projekt otworzył także interaktywny dialog przestrzeni z człowiekiem, przestrzeni reagującej na ruch, obecność człowieka.

Sposób połączenia w tym projekcie fizycznej warstwy przestrzeni ze światem elektronicznej rzeczywistości to druga warstwa znaczeniowa tego projektu. Takie podejście do projektowania jest interesującym spojrzeniem na redefinicję związku przestrzeni i komunikatu. Pozwala użytkownikom uaktywnić tę przestrzeń, tworzyć jej historię, klimat, staje się w ten sposób również platformą międzykulturowego dialogu, w którym nie ma bariery językowej, etc.

Projekt jest przykładem na to, iż w coraz szybszy sposób możliwe jest wejście w świat, w którym elektroniczne media wraz z tkanką architektoniczną tworzą układ symbiotyczny, pośredni wymiar między fizycznością, a wirtualnością. Projekt jest dowodem też na to, że zaawansowane technologie uwrażliwiają użytkownika danej przestrzeni na „obecność” samego siebie.

przestrzeń wrażliwa

Projekt Play it wpisuje się w tę koncepcję myślenia o przestrzeni gdzie kreatorzy, architekci, graficy, wspólnie tworzą interdyscypliny zespół i kreują z informatyzowaną przestrzeń „wrażliwą” na ludzką w niej obecność. Wykorzystując złożone systemy receptorów (chipy, mikrofony, kamery), łączą tym samym użytkownika z siecią komputerową po to, by stworzyć przestrzeń dopasowaną do indywidualnych potrzeb odbiorcy. Przykładem takich rozwiązań są tzw. inteligentne domy, które reagują na ludzką obecność i są zdolne do podążania za poruszającą się w nich osobą, automatycznie kontrolując np. otwieranie i zamykanie drzwi, okien, oświetlenie, ogrzewanie, itp.

Jeżeli nawet koncepcję komunikacji pomiędzy komponentami domowych instalacji, a ich użytkownikiem należy traktować jako drugorzędną z punktu widzenia zmiany w myśleniu o projektowaniu architektury, to jednak idea wrażliwej przestrzeni nastawionej na specyficzne potrzeby użytkownika stworzyła impuls do przemyślenia radykalnej zmiany, jaką przynosi ze sobą cyfrowa informacja w relacjach między ciałem i architekturą.

Za sprawą Architecture Machine Group zainicjowany został proces zmian, pojawiła się możliwość odrzucenia klasycznie pojętej koncepcji projektowej architektury opartej na tradycyjnej pomnikowości i monumentalizmie. Rewolucja zainicjowana przez technologię cyfrową spowodowała pojawienie się nowych ścieżek projektowych, odrzucających dotychczasowe tradycyjnie rozumiane procesy. W terminologii architekturę zaczęto utożsamiać z maszyną, samowystarczalną formą. Podstawowym założeniem leżącym u podstaw poszukiwań nowej architektury było przeświadczenie o kluczowym znaczeniu nowych powiązań, nowych interfejsów łączących człowieka i komputer. O owych formach Negroponte powiedział kiedyś: „nie pomogą nam w projektowaniu, zamiast tego będziemy żyli -mieszkali wewnątrz nich”

Jedną z propozycji wychodzącą na przeciw temu pogładowi była inicjatywa grupy Archigram skupiająca wybitnych angielskich architektów, m.in. Petera Cooka, Dennisa Cromptona, Davida Greene'a i Rona Herrona, którzy w drugiej połowie lat 60 tworzyli propozycje projektowe w myśl idei architektury-maszyny. Jedną z nich była wizjonerska propozycja Walking City. Kroczące miasto przedstawione jako ogromny inteligentny robot przypominający gigantycznego insekta, poruszający się na pajęczych, teleskopowych odnogach i mieszczący w sobie wszystko, co jest potrzebne do funkcjonowania miasta: dzielnice biurowe i mieszkalne, przestrzenie publiczne, infrastrukturę. Wędrujące miasta-roboty miały być ponadto wyposażone w rozciągliwe ramiona-tunele, za pomocą których mogły się łączyć z innymi miastami-robotami (tworząc w ten sposób większe wędrujące aglomeracje) lub z powierzchnią ziemi, umożliwiając przemieszczanie mieszkańców i uzupełnianie zasobów. Przyglądając się tym obiektom ma się wrażenie pewnej utopijności i nierealności. Jednak w swej istocie nomadyczne maszyny architektoniczne projektowane przez Archigram dały impuls do zrewolucjonizowania koncepcji architektury i stały się dla wielu twórców źródłem inspiracji. Projektanci grupy Archigram zamienili architekturę w rodzaj protezy – możliwą do ubrania i „noszenia”. Obiekt architektoniczny przestał być nieruchomym pudłem – został wprawiony w ruch. Zaczęto projektować budynki, których istotą stało się odkrywanie ich w czasie (przywołując tu jako przykład współczesne projekty Larsa Spuybroeka).

Nawiązując do idei Archigramu, a także do wcześniejszych doświadczeń projektowych autorów, wykreowana przestrzeń Play it można powiedzieć, że ma w pewien sposób odwrócony charakter, to nie użytkownik podąża za przestrzenią. Obiekt reaguje indywidualnie na pojawianie się zwiedzającego. Natężenie dźwięków i kolor światła zależą od sposobu zachowania się widza/ użytkownika. Emitowane obrazy- autoportrety ich natężenie barwy, światła zależą od tego w jaki sposób się porusza. W tym kontekście możliwe staje się twier-

dzenie, iż przestrzeń staje się wspólnym pojemnikiem (organizmem) dla przestrzeni przepływów. Przepływów, konstelacji ulotnych emocji, selfies zapisanych w binarnym kodzie. Takie rozwiązania wpisują się w obecny sposób nie tylko pojmowania i myślenia, ale postrzegania i kształtowania rzeczywistości, w której punktem odniesienia jest współczesny człowiek. Jest to trudne zadanie, gdyż trzeba wziąć pod uwagę wszystkie czynniki wpływające na ewolucję pojęć związanych z przestrzenią w najróżniejszych jej aspektach (od architektonicznej poprzez psychologiczną, socjologiczną na egzystencjalnej kończąc). Postęp technologiczny z całą pewnością należy zaliczyć do jednego z najważniejszych procesów mających wpływ na współczesnego człowieka i jego zachowania, oraz reakcje na otaczający go świat.

Technologia, która zdominowała poszczególne dziedziny życia i nauki, stała się nieodłącznym elementem naszej egzystencji. W następstwie czego świat wirtualny już dawno przestał być przeciwieństwem do świata fizycznego. Dziś można śmiało stwierdzić, że jest dla niego alternatywą, a pomiędzy jedną i drugą przestrzenią nawiązany został dialog.

Terrell Ward Bynum w niezwykle trafny sposób scharakteryzował konsekwencje tego globalnego procesu:

„Technologia komputerowa jest najpotężniejszą z dotychczas wynalezionych. Z tego powodu zmienia ona wszystko – to, gdzie i jak pracujemy, gdzie i jak się uczymy, gdzie i jak robimy zakupy, jemy, głosujemy, otrzymujemy pomoc medyczną, spędzamy czas wolny, prowadzimy wojny, zawieramy przyjaźnie, uprawiamy miłość.”³

W związku z powyższym współczesny użytkownik musi żyć niezwykle szybko, często niemal w wielu miejscach/przestrzeniach jednocześnie – online.

Selfie to pewnego rodzaju ślad, który pozostawiamy podczas naszych „wędrówek”. Człowiek jako istota społeczna posiada chęć dzielenia się własnymi przeżyciami, historiami, sytuacjami, momentami i Selfie stwarza mu taką możliwość. To sposób dzielenia się z innymi swoimi doświadczeniami, nie tylko z zastawą sytuacji, ale również tej wykreowanej przez samego siebie. Mobilność, elastyczność powodują, że jesteśmy w stanie podzielić się nią w sposób natychmiastowy z innymi (za pomocą urządzeń mobilnych z dostępem do Internetu)

Ta interkonektywność sprawia, że wciąż na nowo kreowany jest szczególny rodzaj przestrzeni. To przestrzeń emocji i przepływów.

„Przestrzeń jest zawsze przez coś tworzona i istnieje w czasie, jest przestrzenią czegoś i powstaje między czymś: między miejscami, obiektami, kontynentami, planetami, zdarzeniami, myślami, Przestrzeń między ludźmi ma szczególny charakter(...)”⁴

Ten wielowymiarowy sposób rozważania na temat przestrzeni, o której pisze w swoich rozważaniach Stefan Papp stał się dla nas punktem wyjścia do stworzenia eksperymentalnej przestrzeni- obiektu Play It.

4 Stefan Papp, Przestrzeń, wyd. Universitas, Kraków 2002, s. 43

bibliografia

Agata Zborowska, Napisane w selfie, Intro, „Mała kultura współczesna”, 10/20014, <http://www.malakulturawspolczesna.org/category/selfie-102014>

Stefan Papp, Przestrzeń, wyd. Universitas, Kraków 2002

Rogerson, Simon, Bynum Terrell W. (1995). Cyberspace: The Ethical frontier. W:” Times Higher Education Supplement”, The London Times, 9 czerwca 1995.

Experimental object, experimental space – Play it!

MAGDA PIŃCZYŃSKA, MONIKA NATKANIEC-PAPP

Purpose

The *Play it!* project was presented at the Małopolska Garden of Arts during the 4th Biennial of Interior Design on 08-13.03.2016. The idea was to create a spatial object – an experimental micro space dealing with corporality and identity in public space. The pretext for reflecting on space was one of the phenomena in mass culture concerning identity in contemporary world, i.e. self-portrait photography connected with social media. Taking photos of oneself has now its own definition and visual code: Selfie¹.

Selfie means creating your own image, your own representation. According to Agata Zborowska: "Selfie is the reverse of invisibility, its importance is based on the visibility and recognisability".²

To put it simple, in the contemporary world, a selfie is meant to show a person in a manner one would like to look like, or whom one would like to be, rather than who one really is.

Asking questions, instead of searching for specific answers, we considered basic categories connected to the visual – this need to create own image, visual constructions of identity, and relation between the private and the public, not only in the relation me – my image and social media, but also in the relation me – my body and the space which creates it.

The selfie phenomenon, with its numerous images published daily, carries enormous potential to open such a discussion.

Professor Carlos Jimenez-Martinez and Professor Alfonso Ruiz Rallo from Tenerife (Spain), Fine Arts University in La Laguna, engaged in the project. Together with their students, they researched the importance of selfie concerning such definitions as: identification, culture, identity, self-sufficiency, independence, ideal, autonomy, individuality, uniqueness, creativity and production.

Discussions and students' work led to a stunning result. A series of interesting self-portraits were created and included in the project, at the same time becoming for our object a visual narration of the space, on which we based animation within the created object and attached space.

One of the main project objectives was to create a place – a kind of shelter, which as a result of the evolution process and technical changes took the form of an interactive cocoon. In this context, students from Spain approached the selfie theme in a more metaphorical manner, and the "cocoon" became the key word depicting the place of forming ideas, insights into one's life, finally into oneself. Their task was to show oneself in the process of metamorphosis.

The main idea of the *Play it!* project was to create a place which one needs to enter in order to feel the corporality, body, breath...

1 "Selfie" means taking photos of oneself.

2 A. Zborowska. *Napisane w: selfie*. Intro. „Mała Kultura Współczesna”. 2014. nr 10. <http://www.malakulturawspolczesna.org/category/selfie-102014>.

Space meant to be a gateway to releasing natural instincts and emotions. The project developed at the intersection of two planes: the virtual and physical. The physical structure was covered with binary tissue, made of bits defined by the program, the cocoon was equipped with a video camera, and a program controlled and emitted images on the surface of the object by stopping individual sequences – auto portraits of the participants of space, overlapping and mixing faces and graphic representations of Selfies made by the Spanish students. As a result, we obtained an interesting and dynamically evolving object, flashing with overlapping images of ourselves, and in this manner changing for a while the superficial significance of contemporary selfies.

The project opened an interactive dialogue between space and man, where space responded to motion, human presence. The manner of connecting physical space with the electronic reality is the second meaning of this project. Such approach to design is an interesting insight into the re-definition of the relation between space and message. It allows users to activate that space, create its history, atmosphere, becoming in this way a platform of multicultural dialogue without language barriers etc.

The project illustrates that more and more quickly we can now enter a world in which electronic media, together with the architectural tissue, create a symbiotic system, an intermediate dimension between the physical and the virtual. The project proves that advanced technologies raise the user's awareness of his own "presence".

Sensitive space

The *Play it!* project fits in well with the concept of space where creators, architects and graphic designers constitute an interdisciplinary team, and design computerised space "sensitive" to human presence. Making use of complex receptor systems (chips, microphones, video cameras), they connect the user to a computer network in order to create space adjusted to individual needs of the recipient. It can be illustrated by the so-called intelligent houses, reacting to human presence and following the person, automatically controlling doors, windows, lighting, heating etc.

Even if the concept of communication between components of domestic installations and their user should be treated as secondary with regard to the change in thinking about architectural design, still the idea of sensitive space focused on the specific needs of the user prompted us to rethink a radical change brought about by digital information in the relations between the body and architecture.

Architecture Machine Group initiated the process of changes, leading to the possibility of rejecting the classical concept of architecture design based on traditional monumentalism. The revolution began by digital technology resulted in new design paths, dismissing existing traditional processes. Architecture as a term became identified with machine, a self-sufficient form. The fundamental assumption of new architecture exploration was a belief that new links connecting the human and the computer were of great significance. Negroponte commented on the new forms: "they will not help in the design process"; instead we will live in them".

One response to this approach was the initiative from the Archigram group bringing together recognised English architects, including Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene and Ron Herron, who in the second half of the 1960s created project propositions in line with the architecture-machine idea. One of them was a visionary proposition of the Walking City presented in the form of a giant intelligent robot resembling a large insect, walking on spider-like telescopic legs and containing within its body all necessary parts of the city: office and residential districts, public spaces and infrastructure. Migrating cities-robots were supposed to be also equipped with expandable arms-tunnels that would connect them with other cities-robots (creating bigger migrating agglomerations), or with the Earth surface, enabling inhabitants to replenish resources. Observing the objects one may observe Utopian and unreal features. However, in their essence, nomadic architectural machines designed by Archigram triggered a revolution in the concept of architecture and became an inspiration for many authors. Archigram designers changed architecture into a kind of "wearable" prosthesis which is possible to be put on. An architectural object is no longer a stationary box – it was set in motion. Architects started designing buildings which were meant to be discovered with time (for example contemporary projects of Lars Spuybroek).

With reference to the Archigram idea and earlier design experiences of the authors, it could be said that the created "Play it" space has a reversed character as it is not the user who is following the space. The object reacts individually to the appearance of the visitor. Sound intensity and the colour of lights depend on the observer's/user's behaviour. Emitted images-auto portraits and their colour and light intensity depend on the manner that one is moving. In this context, it is possible to state that space becomes a common container (organism) for the spatial flows. Flows, constellations of ephemeral emotions, selfies recorded in a binary code.

Such solutions fit well with the existing manner of understanding, thinking, perception and creation of reality, where the point of reference is the human being. It is a difficult task since one must take into account all factors influencing evolution of terms concerning the numerous aspects of space (starting with the architectural aspect, through psychological, sociological, and finally the existential one).

Technological progress should be regarded as one of the most significant processes affecting the contemporary human being, one's behaviour and reactions to the surrounding world.

Technology has dominated different areas of life and science, becoming an integral element of our existence. Therefore, the virtual world is no longer opposite to the physical world. Today, one may confidently state that the virtual world is rather an alternative, and the dialogue between the two spaces has been initiated.

Terrell Ward Bynum aptly characterised the consequences of this global process:

"Computer technology is one the most powerful technologies so far. It affects all aspects of life – where and how we work, where and how we learn, where and how we do shopping, eat, vote, receive medical care, spend our free time, make war, make friends, make love."³

3 S. Rogerson, T. Bynum, *Cyberspace: The Ethical frontier*, „Times Higher Education Supplement", „The London Times", 9 czerwca 1995, s. 154.

Therefore, the contemporary user must live fast, often in many places/spaces simultaneously – online.

Selfie is a sort of trace left by us during our “journeys”. Man as a social being shows willingness to share one’s own experiences, histories, situations, moments, and Selfie provides this possibility. Selfie is a medium of sharing experiences with others, not only of the current situation, but also of the situation created by oneself.

Mobility and flexibility mean that we can share it in an instant manner with others (by using mobile devices with Internet connection).

Interconnectivity allows the constant creation of special space. It is a space of emotions and flows. “Space is always created by something and exists in time; it is a space of something and is established between something: places, objects, continents, planets, occurrences, thoughts. Space between people is special (...)”⁴

This multidimensional manner of considering space, described by Stefan Papp, became for us a starting point for creating experimental space – the *Play it!* object.

Bibliography:

Agata Zborowska, *Napisane w selfie*, Intro, „Mała kultura współczesna”, 10/2014, <http://www.malakulturawspolczesna.org/category/selfie-102014>.

Stefan Papp, *Przestrzeń*, Universitas, Cracow, 2002.

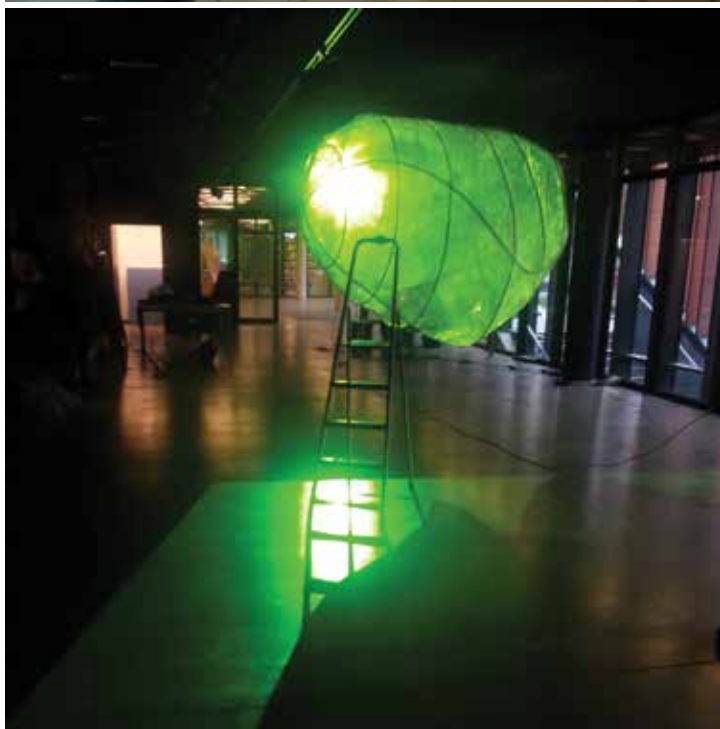
Rogerson, Simon, Bynum Terrell W. (1995). *Cyberspace: The Ethical frontier*. In: „Times Higher Education Supplement”, The London Times, 9th June, 1995.

Conceptual project: Magda Pińczyńska, Monika Natkaniec-Papp

Software: Elwira Wojtunik Lang, Popesz Lang

in collaboration with Prof. Carlos Jimenez-Martinez and Prof. Alfons Ruiz Rallo, and students of the Faculty of Fine Arts at the La Laguna University in Tenerife

⁴ S. Papp, *Przestrzeń*, Universitas, Kraków 2002, s. 43.



przygotowania
arrangements



portret w przestrzeni
portrait in space



ciało w przestrzeni
body in space



przestrzeń w ruchu
space in motion



playt it!
play it!





play it!
play it!





play it!
play it!



ekspozycja prac studentów z Hiszpanii
 exhibition of works students from Spain



PLAYITI

The young Spanish creators in this exhibition are invited to explore the concept of cocoon both in the dominant form of a place and a moment of transition in the pupal stage. An intimate experience about their future purposes, which they would like to become in this world, and the process. These on-going self-portraits play with contingencies and marks – Carnival is a major which had just passed when beginning this project.

Elisabeth Cabrera

second year
 the illustration course:
 Naomi Calot, Carla Garrido,
 Beatriz García, Victor Herráiz,
 Marcos Gutiérrez, David Lorenzo, Raquel Hernández,
 Borja Melián, Judith Miguélez, Verónica
 Pérez, Mª Angeles Pérez, Pauline Robert,
 Mafel Sapino, Magali Silva, Isaura Ufioa,

32 participant creators are among the illustrators within the exhibition:
 Elisabeth Cabrera, Naomi Calot, Beatriz García, Victor Herráiz,
 Marcos Gutiérrez, David Lorenzo, Raquel Hernández,
 Borja Melián, Judith Miguélez, Verónica Pérez, Mª Angeles Pérez,
 Pauline Robert, Mafel Sapino, Magali Silva, Isaura Ufioa,
 Carlos Jiménez-Martínez,
 Alfonso Ruiz Biallo (Vicedean),
 Canary Islands, Spain).

Naomi Calot

David Martín

Isaura Ufioa

Naomi Calot



selfie studentów z Hiszpanii
selfie students from Spain

The image features a dark, almost black background. In the center, there is a complex arrangement of glowing green, three-dimensional geometric shapes, possibly made of paper or thin plastic, that appear to be floating or falling. These shapes include various rectangular prisms, beams, and angular structures. In the background, a computer keyboard is visible, its keys illuminated with a soft green light, suggesting a digital or technological theme. The overall atmosphere is mysterious and futuristic.

ENERGY

SELF/IE

projekt graficzny **graphic design** PATRYCJA OCHMAN

redakcja **drafting** JOANNA KUBICZ

korekta **proofreading** Pracownia Wydawnicza AD VERBUM

tłumaczenia **translations** Alingua
<http://www.alingua.pl/>

wydawca **publisher** Biuro Biennale INAW 2016
Wydział Architektury Wnętrz
ul. Humberta 3, 31-121 Kraków
Faculty of Interior Design
Academy of Fine Arts in Kraków

waw.asp.krakow.pl
www.inaw.pl
info@inaw.pl

Prezentowane wyniki badań, zrealizowane w ramach tematu nr 102, zostały sfinansowane z dotacji na naukę przyznanej przez Ministerstwo Nauki i Szkolnictwa Wyższego.
The presented results of research carried out under the theme of no. 102, was funded with a grant for science awarded by The Ministry of Culture and National Heritage.

druk **print** KNOW-HOW
Piotr Kaczmarczyk
ul. Chełmońskiego 225
31-348 KRAKÓW
<http://www.dkh.com.pl/>

nakład 200 egzemplarzy
ISBN 978-83-64448-78-2

organizatorzy **organizers**



patronat honorowy **honorary partners**



patronat **partners**



patronat medialny **media partners**





Akademia Sztuk Pięknych
im. Jana Matejki w Krakowie
1818



Galeria ASP
w Krakowie

in

Wydział Architektury Wnętrz



małopolski
ogród
sztuki



Muzeum Historyczne Miasta
Krakowa



TEATR im. Juliusza Słowackiego w Krakowie

waw.asp.krakow.pl
www.inaw.pl
info@inaw.pl

ISBN 978-83-64448-78-2