

# Aleksandra Gajzler-Baranowska

---

---

Ur. 1985, mgr, Wydział Architektury Wnętrz i Wzornictwa, Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu, od 2010 roku zatrudniona na macierzystej uczelni w dyplomującej Pracowni Projektowania Architektury Wnętrz Multimedialnych. Od 2012 roku jest członkiem grupy projektowej OM-Lab – złożonej z projektantów różnych specjalności artystycznych i technicznych współpracujących przy przedsięwzięciach multimedialnych, które są związane z przestrzeniami publicznymi. Organizatorka międzynarodowych warsztatów projektowych dla studentów w ramach programu Erasmus. Laureatka konkursów, m.in.: konkurs na aranżację wystawy stałej Muzeum Pamięci Sybiru w Białymstoku, konkurs na aranżację wystawy czasowej *Solidarność norwesko-polska* we Wrocławiu. Stypendystka XII edycji Programu Młoda Polska. Od 2016 roku otwarty przewód doktorski, którego tematem są interaktywne obiekty multimedialne w przestrzeniach użyteczności publicznej.

---

# **Interaktywne obiekty** **w przestrzeni** **użyteczności publicznej** **jako medium komunikacji** **ze współczesnym** **użytkownikiem**

Przedmiotem mojego artykułu jest interaktywność obiektów znajdujących się w przestrzeniach użyteczności publicznej oraz sposoby komunikowania się tychże obiektów z użytkownikami-interaktorami. Szczególną rolę odgrywa tu wykorzystanie nowoczesnych technologii stymulujących zmysły i zachowania społeczne na linii obiekt – informacja – użytkownik.

Czym jest INTERAKTYWNOŚĆ i jakie jest jej miejsce we współczesnej kulturze? Interaktywność jest pojęciem niezwykle pojemnym a zarazem niekonkretnym. Termin ten bywa często nadużywany, mylnie interpretowany, przez co jego zastosowanie bywa problematyczne. Przymiotnik INTERAKTYWNY stał się słowem-kluczem, które współczesny marketing odmienia przez wszystkie przypadki. Interaktywność pojawia się w reklamach zabawek dla dzieci, najnowocześniejszego sprzętu AGD, gier komputerowych, wystaw edukacyjnych, a także w tekstach kuratorskich dotyczących sztuki nowych mediów. Interaktywność to poza tym bycie 24 godziny na dobę *online* dzięki inteligentnym urządzeniom przenośnym – wszak od wielu już lat wszystkie portale społecznościowe są interaktywne. Francuski filozof i badacz kultury Pierre Moeglin napisał, parafrazując słowa Kartezjusza: „Jesteś interaktywny, więc jesteś”<sup>1</sup>.

» 1 Wywiad z Ryszardem Kluszczyńskim, <https://culture.pl/pl/artykul/prof-kluszczyński-jestes-interaktywny-wiec-jestes-wywiad>, [dostęp: 01.05.2018].

O paradoksalnym statusie, jaki obecnie posiada interaktywność, bardzo obszernie pisze Ryszard W. Kluszczyński we wstępie swojej książki pt. *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*. Można tu natrafić na wiele interesujących refleksji związanych z tym zjawiskiem. Zgadzam się z autorem *à propos* twierdzenia, iż rozważania nad interaktywnością powinny uwzględniać mnogość jej możliwych wcieleń<sup>2</sup>. Definicja leksykograficzna mówi o interaktywności jako o wzajemnym oddziaływaniu na siebie osób, przedmiotów lub zjawisk<sup>3</sup>. Piotr Zawojski pisze z kolei o interaktywności w kontekście sztuk plastycznych jako o „założonej przez twórców dzieła możliwości interwencji odbiorcy-użytkownika w jego wewnętrzną strukturę”<sup>4</sup>.

Najtrafniejszą, moim zdaniem, definicję pojęcia w kontekście sztuki i projektowania podaje Ryszard W. Kluszczyński. Według niego, interaktywność jako własność dzieła sztuki sprawia, że jego odbiorca może podjąć działania, które wpłyną na kształt końcowy dzieła<sup>5</sup>. Ponadto uważa, iż technologie cyfrowe dają możliwości osiągnięcia interaktywności na najwyższym poziomie, w sposób niemal nieograniczony i całkowity<sup>6</sup>.

Podstawową cechą interaktywności jest zatem współzależność pomiędzy użytkownikiem a maszyną, a konkretnie – między użytkownikiem a systemem. Obie strony komunikują się ze sobą na różne sposoby, wymieniają informacje, przez co wpływają na swoje wzajemne zachowania i reakcje. Ewa Wójtowicz proponuje, podobnie jak Dent Rhodes i Janet Azbell, trzy poziomy interaktywności: interaktywność reaktywna (z małą możliwością kontrolowania przez odbiorcę struktury treści i z założonymi wcześniej opcjami feedbacku), interaktywność koaktywna (gdzie użytkownik kontroluje kolejność, styl czy tempo), interaktywność proaktywna (w przypadkach, gdy odbiorca może kontrolować i manipulować treściami, zarządzać strukturą)<sup>7</sup>.

Wszelkie instalacje i obiekty interaktywne dają zatem twórcom szansę na stworzenie wyjątkowego dialogu pomiędzy systemem a odbiorcą. Dla każdego dialog ten może przybierać inne formy, co daje możliwość indywidualnego kreowania doświadczeń. Użytkownik tego typu instalacji staje się poniekąd kreatorem i odbiorcą komunikatu w tym samym momencie

» 2 R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna. Od dzieła-instrumentu do interaktywnego spektaklu*, Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne, Warszawa 2010, s. 10.

» 3 <https://sjp.pwn.pl/slowniki/interakcja.html> [dostęp: 01.05.2018].

» 4 Definicja pojęcia interakcja, P. Zawojski, *O sztuce Interaktywnej*, „Opcje” 1999, nr 2, s. 30-35.

» 5 R.W. Kluszczyński, *Film-Wideo-Multimedia. Sztuka ruchomego obrazu w erze elektronicznej*. Instytut Kultury, Warszawa 1999, [http://pl.wikipedia.org/wiki/Interaktywno%C5%9B%C4%87\\_w\\_sztuce](http://pl.wikipedia.org/wiki/Interaktywno%C5%9B%C4%87_w_sztuce) [dostęp: 01.05.2018].

» 6 R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, s. 20.

» 7 E. Wójtowicz, *Net Art, Rabbit*, Kraków 2008, s. 119.

jednocześnie. Mowa tu o możliwości dokonywania wyborów, dowolności w podejmowaniu działania czy inicjatywy, kreatywności. Można powiedzieć, że odbiorca wciągany jest przez obiekty interaktywne lub przez przestrzeń o takim charakterze, w rodzaj komunikacyjnej gry.

W tytule referatu pojawia się także pojęcie przestrzeni użyteczności publicznej. Zaczę od doprecyzowania, że wszelkie przestrzenie użyteczności publicznej, których dotyczą poruszane zagadnienia, są nierozzerwalnie związane z miastem. W dobie globalizacji oczywistym wydaje się, że to właśnie miasta znajdują się w centrum życia społecznego, gospodarczego i technologicznego. Współczesna przestrzeń publiczna jest wynikiem powiązań i zależności pomiędzy wpływami biznesu, lokalnej władzy, innowacji i kultury<sup>8</sup>. Zgodnie z definicją zawartą w polskiej ustawie o planowaniu i zagospodarowaniu przestrzennym: „Przestrzeń publiczna to obszar o szczególnym znaczeniu dla zaspokajania potrzeb mieszkańców, poprawy jakości ich życia i sprzyjający nawiązywaniu kontaktów społecznych ze względu na jego położenie oraz cechy funkcjonalno-przestrzenne”<sup>9</sup>. Do przestrzeni tego typu można zatem zaliczyć: place, skwery, ulice, parki, parkingi itp. Są to obszary przestrzeni użyteczności publicznej o charakterze otwartym. Do przestrzeni użyteczności publicznej o charakterze zamkniętym można przypisać budynki pożytku publicznego. Wydaje się, że najistotniejszą cechą przestrzeni użyteczności publicznej jest jej dostępność, co ściśle wiąże się z formą własności. Generalnie najprostszy podział to ten, który rozgranicza przestrzeń prywatną od państwowych. Stopień dostępności może być uzależniony od różnych czynników, na przykład czasowych czy przestrzennych<sup>10</sup>.

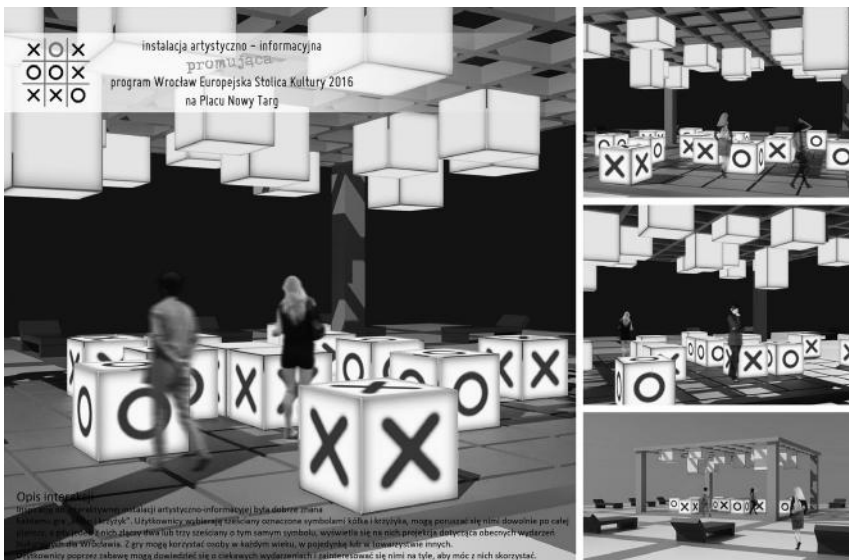
Projektowanie interaktywnych obiektów i instalacji multimedialnych w przestrzeni miasta to główny temat zajęć prowadzonych przeze mnie na kierunku architektura wnętrz na wrocławskiej Akademii Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta w Laboratorium Działań Interaktywnych i Multimedialnych. Celem zajęć jest tworzenie projektów na potrzeby instytucji kultury, festiwali o charakterze promocyjno-informacyjnym lub edukacyjnym w przestrzeniach publicznych. Zadaniem studenta jest sprawne skomunikowanie projektowanych obiektów z wybranym tematem – zarówno pod względem wizualnym, funkcjonalnym, jak i medialnym. Komunikacja między obiektami a użytkownikami odbywa się za pośrednictwem mediów cyfrowych. W procesie projektowym istotną rolę odgrywa wybór

» 8 M. Dymnicka, *Przestrzeń publiczna a przemiany miasta*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2013, s. 144.

» 9 Obwieszczenie Marszałka Sejmu Rzeczypospolitej Polskiej z dnia 13 maja 2016 r. w sprawie ogłoszenia jednolitego tekstu ustawy o planowaniu i zagospodarowaniu przestrzennym (Dz.U. z 2016 r. poz. 778) [dostęp: 1.05.2018].

» 10 M. Marody, A. Giza-Poleszczuk, *Przemiany więzi społecznych*, Wydawnictwo Naukowe Scholar, Warszawa 2004, s. 273.

strategii komunikacyjnej i scenariusza interakcji. Ryszard Kluszczyński pisze o strategiach w sztuce interaktywnej jako o celowych programach interaktywnego doświadczenia ukierunkowanych dla osiągnięcia zamierzonego efektu. Wybór strategii jest istotnym działaniem twórcy instalacji interaktywnej, decyduje o scenariuszu dla projektowanych zachowań obiektów i użytkowników. Strategie wpływają na odbiór doświadczenia, określają zakres i rodzaj komunikacji. Autor wymienia osiem strategii: instrumentu, gry, archiwum, labiryntu, kłacza, systemu, sieci, spektaklu<sup>11</sup>.



## Il. 1.

Instalacja artystyczno-informacyjna promująca program Wrocław – Europejska Stolica Kultury 2016 na Placu Nowy Targ

Przedstawię kilka prac studenckich, w których komunikacja pomiędzy użytkownikiem a obiektami wydaje mi się szczególnie interesująca.

Projekt interaktywnej instalacji prezentującej program Europejska Stolica Kultury Wrocław 2016 (il. 1), został zlokalizowany na placu Nowy Targ we Wrocławiu. Jest to jeden z trzech historycznych targowych wrocławskich placów. W 2013 roku został zrewitalizowany (projekt pracowni Roman Rutkowski Architekci). W przestrzeni miasta została zaproponowana interaktywna gra, która bazuje na znanej wszystkim zabawie w „kółko i krzyżyk”. Grafika kół i krzyżyków została naniesiona na wielkogabarytowe mobilne sześciany. Duże rozmiary klocków i ich ciężar zachęcają

» 11 R.W. Kluszczyński, *Sztuka interaktywna...*, s. 221.

do włączenia się do aktywnej i dynamicznej zabawy kilku osób jednocześnie. Przesuwając obiekty po szynach i zmieniając ich położenie względem siebie, użytkownicy uruchamiają dźwięki i animacje (wyświetlane na kubikach od wewnątrz). Celem wywoływanych prezentacji jest informacja o aktualnych wydarzeniach festiwalowych związanych z programem Europejska Stolica Kultury Wrocław 2016. Instalacja została zaprojektowana w strategii gry – użytkownik układa rzędy kólek lub krzyżyków, aby odkryć kolejne animacje i spoty promocyjne – różne konfiguracje obiektów dają różne efekty. Pod względem formalnym instalacja wpisuje się architekturę placu Nowy Targ – geometryczny układ posadzki (szare kwadraty w układzie czarnej siatki). Głównym założeniem było poinformowanie mieszkańców, ale także integracja przypadkowych przechodniów, nadanie zastanej przestrzeni nowego, rozpoznawalnego charakteru.



## Il. 2.

Interaktywna instalacja dźwiękowa w przejściu podziemnym przy placu Strzegomskim we Wrocławiu

Kolejny projekt to interaktywna instalacja multimedialna zlokalizowana w przejściu podziemnym przy placu Strzegomskim we Wrocławiu (il. 2). Jest to ważny węzeł komunikacyjny i przesiadkowy (w okolicy znajdują się Muzeum Współczesne oraz Akademia Sztuk Teatralnych). Komunikacja między użytkownikami a systemem zachodzi za każdym razem, kiedy czujniki ruchu wychwycą obecność przechodnia w korytarzu w obrębie

instalacji. Uaktywnia się wówczas skoordynowany ze sobą pokaz światła i emisja muzyki klasycznej. Instalacja wykorzystuje światło i dźwięk jako materiały osławiające nieprzyjazną przestrzeń. Wizualnie projekt nawiązuje do zastanej architektury i do istniejących linii oświetlenia. Instalacja została zbudowana z rur zamocowanych do ścian tunelu – powielenie pojedynczej poręczy to nawiązanie do pięciolini. Na poręczach umieszczone są nuty przedstawione jako prostopadłościennie czarne bloczki, które jednocześnie pełnią funkcję głośników i lamp. Poetycki charakter pracy ma na celu „odczarowanie” nieprzyjaznej przestrzeni przejścia, jest to też próba zapobiegania zjawiskom wandalizmu. Realizacja jest przykładem instalacji zbudowanej w oparciu o strategię instrumentu – interakcja po-



Il. 3.  
Multimedialny słupek informacyjny na stacji Wrocław Główny

lega na odtwarzaniu gotowej, uprzednio przygotowanej przez projektanta formy. Odtwarzanie tej formy ma wymiar „zarządzania fasadą”, a proces ten najczęściej przybiera charakter wizualny lub audialny.

Projekt interaktywnego słupka informacyjnego (il. 3), zlokalizowanego przy wejściu na Dworzec Główny we Wrocławiu. Projekcja na posadzce jest elementem dynamicznym, który „zaczepia” przypadkowych przechodniów i zachęca do wejścia w bliższą interakcję. Czujniki ruchu po wykryciu obecności uaktywniają muzykę powiązaną z reklamowanym festiwalem. Podświetlana minigaleria plakatów umożliwi przeglądanie grafiki także

po zmroku. Ekran dotykowy umieszczony po drugiej stronie obiektu informuje o aktualnych wydarzeniach muzycznych i koncertach, dostępności biletów i wejściówek. Formą i kolorystyką obiekt nawiązuje do dobrze znanych miejskich słupów ogłoszeniowych. Głównym celem instalacji jest promocja bieżących wrocławskich festiwali muzycznych. Obiekt jest przykładem realizacji w strategii archiwum – mamy do czynienia z rodzajem bazy danych, po której można się poruszać, używając określonych narzędzi nawigacyjnych.

Analizując wyżej opisane projekty, można wyodrębnić kilka cech wspólnych dla interaktywnych obiektów multimedialnych w przestrzeniach użyteczności publicznej. Związane są one z partycypacją społeczną, wymagają aktywności jednostek, często także ich decyzyjności. Ich celem jest podnoszenie jakości przestrzeni publicznej. Obiekty interaktywne tego typu, zlokalizowane w przestrzeniach publicznych, stanowią filtr nałożony na otaczającą rzeczywistość, są oknami prowadzącymi do wirtualnych światów (szczególnie te, które mają połączenie z Internetem). Bez wątpienia można stwierdzić, że stanowią nowy rodzaj medium w komunikacji ze współczesnym użytkownikiem. Sądzę, że dynamiczny rozwój technologii wymaga od projektantów aktywnych badań na tym polu. Przemiany, jakie zachodzą w życiu społecznym i w przestrzeniach miast, wymuszają niejako na designerach szukanie środków komunikacji adekwatnych do potrzeb współczesnego odbiorcy. ●