

Polska 2.0.

Platforma polskiej architektury: Architektura bez granic

Koncepcja pawilonu > Studio Sinus_3

(Monika Konrad, Anna Krenz, Marzena Zajązkowska)

Instalacja Multimedialna > MW2MW

(Marek Walczak & Martin Wattenberg)

I. Założenia

Podstawy teoretyczne

Obecna sytuacja polskiej sceny architektonicznej

Społeczność internetowa

Komunikacja i aplikacje sieciowe (web 2.0)

II. Projekt Polska 2.0 - koncepcja wystawy

Treść bez granic

Instalacja multimedialna

Portal internetowy

Publikacje - Katalog

III. Materiały i wymagania

IV. Biogramy autorów projektu

V. Wstępny kosztorys (przybliżony budżet realizacji)

I. Założenia:

Współczesne media pozwalają ludziom szybciej dzielić się myślami i informacją. Dzisiejszy informacjonizm (który zastąpił industrializm w wieku informacji), dominacja kultury obrazowej oraz tymczasowość trendów kultury zmieniają stabilne pozycje w efemeryczne akcenty, indywidualia w produkt kulturalny. Natychmiastowość mediów elektronicznych i ich rosnąca dostępność tworzy nowe ahierarchiczne środowisko komunikacyjne, w którym wszystko wydaje się jednakowo ważne.

Skutkiem rozwoju mediów jest nie tylko hiperrealny świat Baudrillarda ale i rzeczywistość pracy współczesnych architektów. Połączeni przez Internet, projektanci mają możliwość wspólnej pracy przez sieć, pracując w różnych odległych miejscach, uzyskując dostęp do lokalnej wiedzy i zasobów. Wykorzystanie zalet elektronicznych mediów i networkingu umożliwia symultaniczną wymianę danych.

Polską architekturę dzisiaj tworzą obiekty powstałe wewnątrz granic naszego kraju, a także dzieła polskich architektów pracujących poza granicami Polski. Współcześni architekci – projektanci i badacze, przemieszczają się w celu zdobycia doświadczenia, zmiany środowiska, możliwości realizacji własnych ambicji oraz konfrontacji swoich projektów w odmiennych, inspirujących warunkach. Równocześnie po długiej przerwie międzynarodowi architekci pracują na polskim rynku projektując i budując na terenie Polski. Widać wyraźnie wzrost zainteresowania polskimi konkursami oraz pojawianie się tzw. *star architects* wśród uczestników. W ten sposób współczesna, polska architektura podlega globalizacji a równocześnie zyskuje nowe wymiary i wartości. Nowe technologie i Internet umożliwiają nam nieustanną komunikację, niezależnie od miejsca zamieszkania. W ten sposób polskie środowisko architektoniczne istniejąc poza granicami Polski współtworzy aktualny stan architektury i jej dyskursu w kraju.

Propozycja projektu na Biennale Architektury w Wenecji jest próbą przetestowania przed międzynarodową publicznością szans i zagrożeń nowej rzeczywistości, o której piszą m.in. N. Postman, Z. Bauman, L. Manovich, wraz z jej parametrami: hybrydowością, zmiennością i zdalnością, które również są cechami charakterystycznymi sieci 2.0.

Architekt, jako indywidualium, rzadko ma szansę przekazania swoich spostrzeżeń, idei – prezentacji jednostkowej ekspresji. Złożona rzeczywistość codziennej pracy architekta wymaga pracy zespołowej podlegającej wielu ograniczeniom. Projekt pawilonu polskiego na weneckim Biennale to forum dla polskich architektów, pracujących w Polsce i poza granicami, który umożliwi zobrazowanie i dokumentację obecnej sytuacji polskiego środowiska architektonicznego na świecie.

Czy wobec nieograniczonego dostępu do świata wirtualnej komunikacji i nieustannej wymiany doświadczeń w przyszłości rozwijać się będzie indywidualistyczny czy kolektywny model pracy? Czy w horyzontalności sieciowej hierarchii istnieje jeszcze miejsce dla indywidualium i prywatnej wizji? Czy informacjonizm jest zagrożeniem dla krytyki i lokalnych jakości?

II. Projekt Polska 2.0

Treść bez granic

Web 2.0 – określa standard komunikacyjny i stojące za nim technologie informatyczne, w działaniu których podstawową rolę odgrywa treść generowana przez użytkowników sieci. Web 2.0 nie jest nową World Wide Web ani Internetem, ale innym sposobem na wykorzystanie jego dotychczasowych zasobów.

Web 2.0, gdzie główną rolę odgrywa treść generowana przez użytkowników, staje się szansą dla integracji wielu indywidualnych wypowiedzi. Działanie platformy Polska 2.0 oparte będzie na gromadzeniu obrazów i wypowiedzi polskich architektów na temat obecnego stanu profesji i jej przyszłości. Dzielenie się produktami i zasobami własnej działalności to znak czasów Web 2.0. Udostępnienie wglądu w aktualną twórczość polskich architektów to Polska 2.0.

Do projektu zaproszeni są wszyscy polscy architekci, bez względu na miejsce zamieszkania. Przesyłając swoje prywatne przemyślenia w formie tekstowej, ilustracyjnej lub zdjęciowej, jako odpowiedzi na zaproponowane hasła i tematy dotyczące ogólnych i globalnych pojęć i problemów, stają się częścią większej wspólnoty. Nieograniczone przez dystrybucję, wymagania materiałowe czy fizyczne granice, wizualizacje stworzą obraz aktualnego stanu polskiej sceny architektonicznej ponad wszelkimi granicami i podziałami. Podstawową zaletą konceptu, wobec klasycznych, kuratorskich wystaw, opartych o jednostkowe opinie, gusta, i środowiskowe powiązania jest otwartość i szczerłość. Efektem jest przedstawienie publiczności aktualnych opinii, tendencji uczestników bez względu na ich pozycję.

Artykuł referencyjny na temat Web 2.0 :

www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-web-20.html

Proponowane kategorie tematyczne :

- odczuwanie architektury > OUT OF ME
- marginesy praktyki architektonicznej > BEYOND THE MAINSTREAM
- globalna architektura a lokalność i tradycja > REPLACED REALITY
- miejsce szczęścia / miejsce nieistniejące > UTOPIA, EUTOPIA, OUTOPIA
- tożsamość polskich architektów w praktyce > SPOTTED/ DISPERSED IDENTITY

W pawilonie polskim w Wenecji zaprezentowane mają być wizualizacje przestrzenne, oparte na tekstach i obrazach polskich architektów, które odkrywają inną wizję nowej polskiej architektury. *Terra incognita* pomiędzy tym, co indywidualne a tym, co kolektywne, między realnym a fikcją, manifestuje się przez żywe i abstrakcyjne wizualizacje. Kod (programu komputerowego), jako spoiwo, tworzy narrację przez tematyczny dyskurs i pozwala na semantyczną analizę.

1/ Instalacja multimedialna

Projekt Poland 2.0 złożony jest z dwóch części: z instalacji multimedialnej opartej na nadesłanych materiałach wizualnych w zaaranżowanej przestrzeni pawilonu oraz ze strony internetowej służącej jako baza danych i informacji o poszczególnych architektach, którzy biorą udział w projekcie.

Prototypem instalacji multimedialnej jest Noplace, projekt zaproszonego do współpracy artysty Marka Walczaka i Martina Wattenberga. Bazując na strukturze Noplace artyści konfigurują instalację przestrzenną mapowania danych zebranych na platformie Polska 2.0.

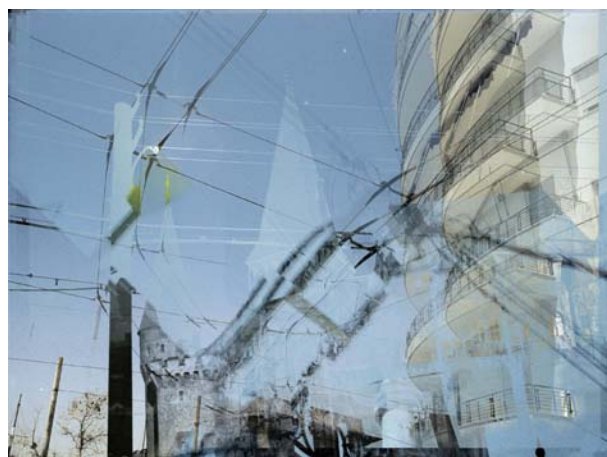
Opis autorski Noplace:

Noplace to instalacja interaktywna i strona internetowa, które gromadzą utopie we wspólną wizję raju. MW2MW opracowało program komputerowy umożliwiający kolekcjonowanie informacji, obrazów i tekstów przez Internet a następnie wykorzystuje zebrane dane do tworzenia struktur wirtualnej architektury. Te struktury, rozwinięte jako utopie, włączane są do projektu. W końcowej instalacji wyświetlane cienie reprezentują architekturę, która powstała z danych, jako fizyczna przeglądarka, którą zwiedzający mogą zmieniać i manipulować nią przez ruch rąk. Noplace wyszukuje liczne dane na temat utopii w Internecie i wykorzystuje je do tworzenia wirtualnej architektury. Kanałowane zdjęcia i dźwięk na temat różnych utopii są odtwarzane obok siebie, teksty opisujące poszczególne aspekty używane są do synchronizacji różnorodnych rajów w strumień narracji

Kurorka Intermedia Art, Tate, Kelli Dipple, włączyła do kolekcji Tate internetową część projektu Noplace, której premiera odbędzie się w lipcu 2008 roku na portalu Tate Online. Instalacja pokazywana będzie na wystawie "SYNTHETIC TIMES – Media Art China 2008" w National Art Museum of China podczas Olimpiady w Pekinie latem 2008 roku.

W celu klasyfikacji danych, użytkownicy platformy Polska 2.0 poproszeni zostaną o umieszczenie swoich materiałów wizualnych w grupie tematycznej założonej na serwerze Flickr w Internecie, opisując je *tagami* (słowa klucze, etykiety). Obrazy i teksty przyporządkowane są do odpowiednich kategorii tematycznych.

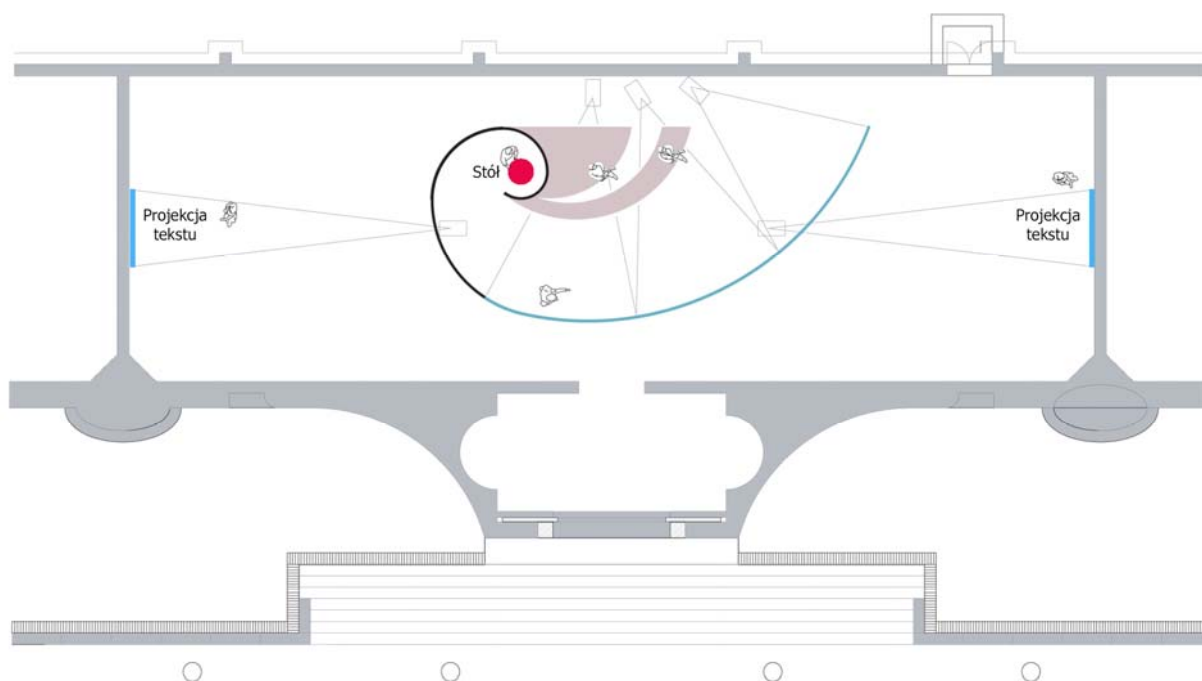
Pomysł aranżacji pawilonu zakłada połączenie zebranych, usystematyzowanych danych, z przestrzenną formą krzywoliniową, która jest paralełą złożoności i kompleksowości środowiska architektonicznego.



Przykładowe wizualizacje dostarczonych materiałów fotograficznych (Marek Walczak)



PRZEKRÓJ



RZUT

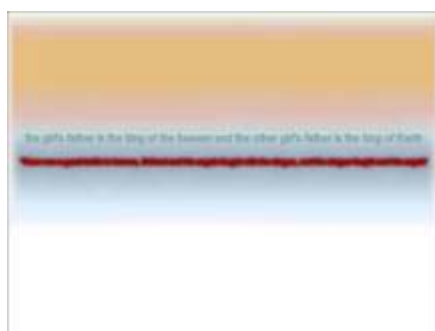
Koncepcja ekspozycji w pawilonie polskim – przekrój i rzut

Opis instalacji

Trzy projektory, podłączone do komputerów, wyświetlają obrazy generowane w programie komputerowym na powłokę ekranową, wykonaną z semi-transparentnego materiału. Każda projekcja jest wielkości około 4x3 metry. Wewnątrz umieszczone zostaną miejsca siedzące, z których znajdujący się wewnątrz spiralnej struktury widzą oglądać może wyświetlane wokół niego obrazy. Projekcje po zewnętrznej stronie są mniej wyraźne, stanowią delikatne odbicie wizualizacji, nadając wnętrzu abstrakcyjną atmosferę. Materialna struktura spirali jest fizyczną platformą do prezentacji wizji i przemyśleń architektów. To oni stoją w centrum uwagi, to oni stanowią treść instalacji.

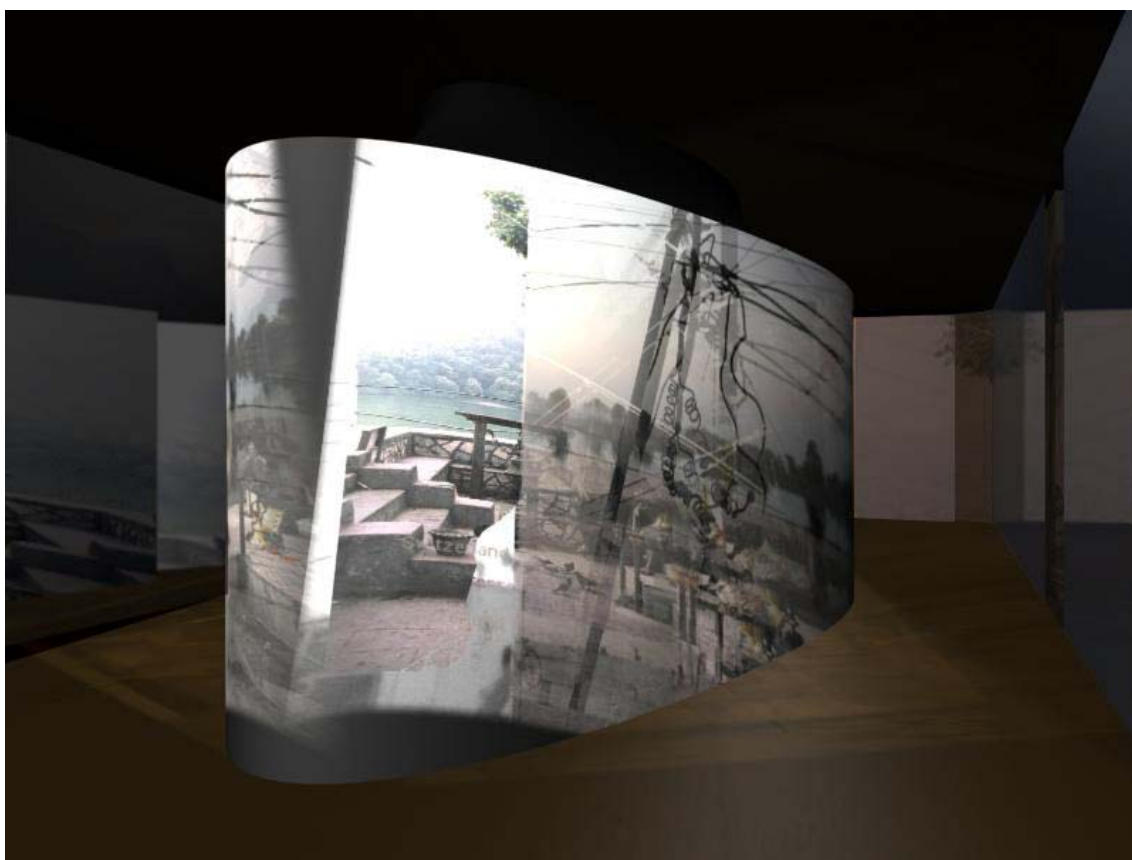
Zamontowane trzy kamery z czujnikami wychwytyją ruch osób przebywających w pawilonie. Zdjęcia publiczności są miksowane z wyświetlanymi wizjami architektów, w ten sposób zwiedzający stają się częścią wirtualnej społeczności, interaktywnie tworząc projekcje obrazów na powłoce spirali. Każda projekcja jest uporządkowana według przygotowanych kategorii tematycznych. Następnie program komputerowy (autorstwa MW2MW) rozpoznaje poszczególne etykiety (tag'i) i konstruuje semantyczny strumień na ich podstawie, na przykład: ciało-thanka-miasto-budynek-wnętrze-dusza itd. Wyświetlane obrazy na zasadzie konceptualnego porządku, łączącego wszystko razem, również pomiędzy trzema projekcjami, tworzą kinematograficzne przeżycie dla zwiedzającego.

Jedynie środkowa część struktury jest nieprzepuszczalna i nie zawiera projekcji – wyznacza prywatną strefę, gdzie zwiedzający mogą „uciec” od otaczającego świata obrazu. Tu też znajduje się stół ze zintegrowanym komputerem i ekranem dotykowym, gdzie publiczność może obejrzeć stronę internetową wraz z bazą danych o architektach biorących udział w projekcie oraz zapoznać się z kryteriami i etykietami nadesłanych materiałów.

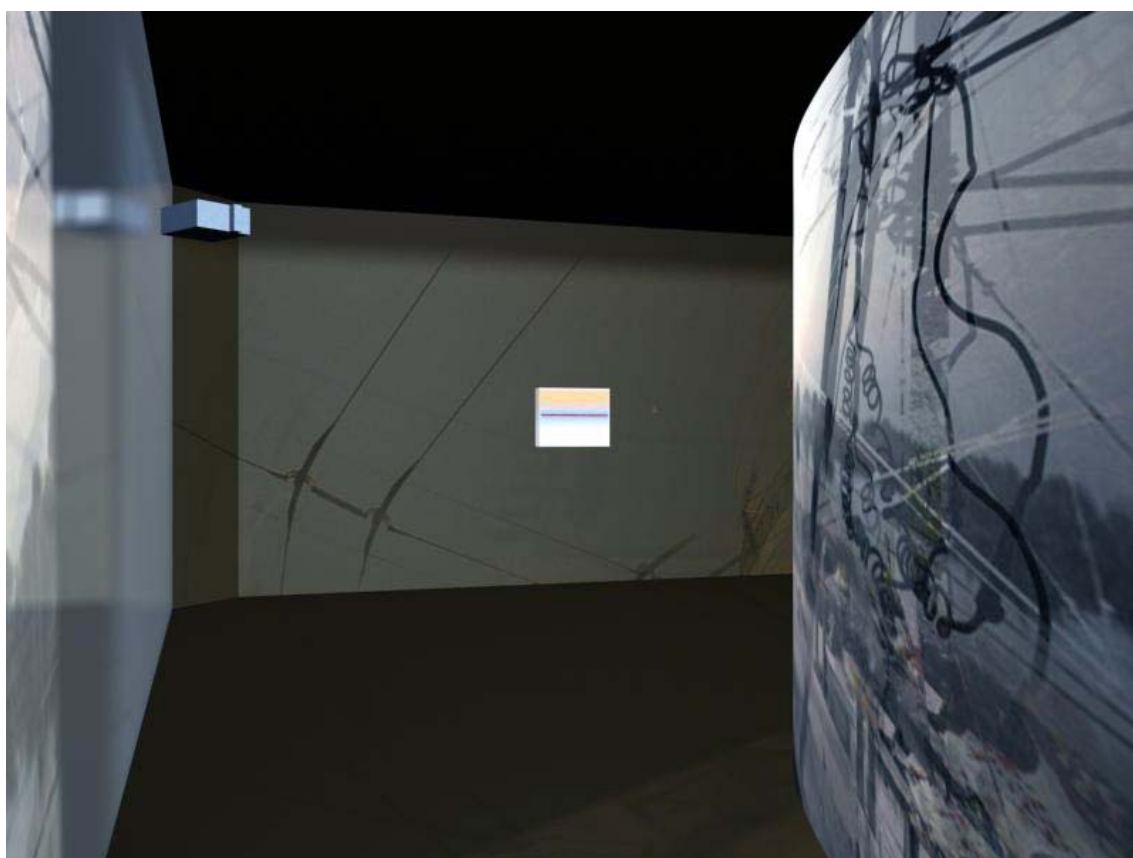
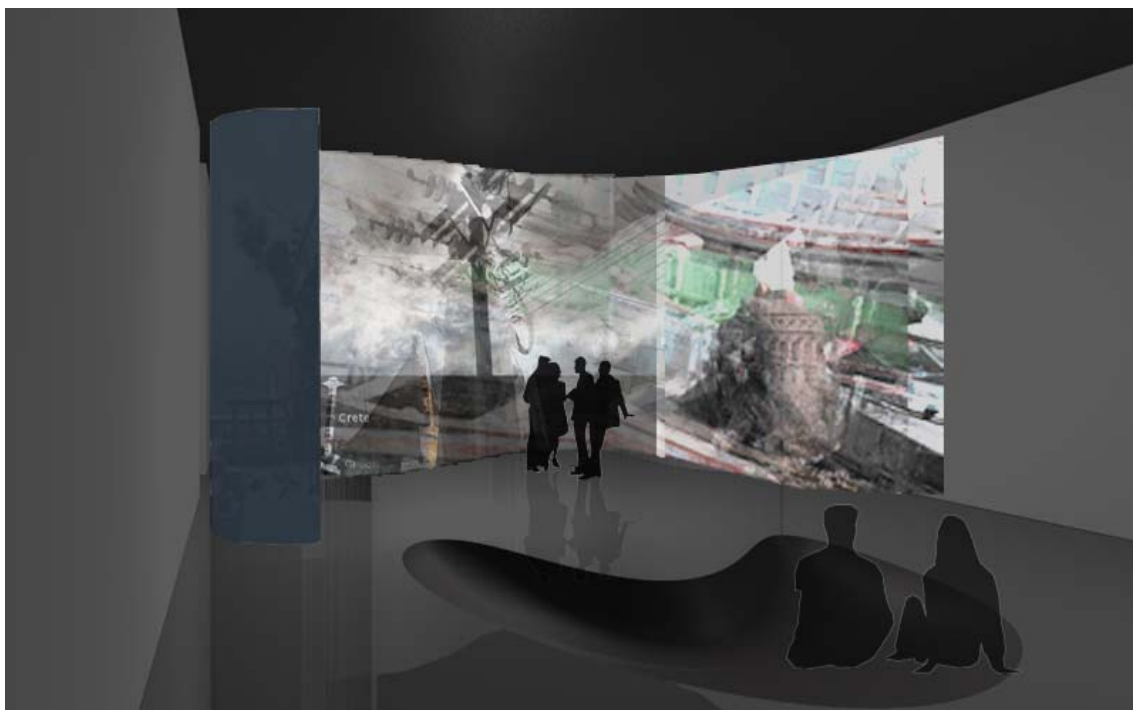


Przykład wygenerowanego tekstu (Marek Walczak)

Podwieszane pod sufitem dwa projektory wyświetlają teksty nadesłanych przez architektów wypowiedzi na krótszych ścianach pawilonu. Teksty są również zgrupowane i połączone z materiałem wizualnym na zasadzie słów kluczy, tworząc narracyjną całość.



Wizualizacje pawilonu



Wizualizacje pawilonu

2/ Portal internetowy - Platforma sieciowej bazy danych

Strona internetowa, oparta na formule Web 2.0, jest platformą, gdzie polscy architekci z całego świata mogą się swobodnie komunikować oraz aktywnie dodawać prezentacje swoich prac. Strona będzie moderowana, przed, w trakcie i po wystawie, umożliwiając rozwój strony i ciągle dodawanie treści. Jej prosty interfejs umożliwi architektom łatwy dostęp i komunikację (forum). Na portalu znajdować się link do odpowiedniej grupy na serwerze Flickr gdzie wysyłane są materiały wizualne i teksty do prezentacji w pawilonie.

Na wystawie w pawilonie portal internetowy dostępny będzie dla zwiedzających. Będący częścią instalacji interfejs z ekranem dotykowym pozwoli uzyskać dostęp do informacji i materiałów zgromadzonych w bazie danych. Po zakończeniu biennale portal będzie nadal aktywny online.

Propozycje domen internetowych:

www.polisharchitects.net lub www.polska2-0.net www.poland2-0.net

3/ Katalog

Do wystawy proponowany jest katalog, w którym znajdą się teksty teoretyczne zaproszonych specjalistów, przegląd materiałów nadesłanych przez poszczególnych architektów i informacje o nich. Publikacja będzie przekrojowym źródłem wiedzy na temat uczestniczących w projekcie architektów jak i aspektów polskiej architektury w szerokim pojęciu.

III. Wymagania i materiały

1. Instalacja multimedialna

- 5 projektorów video, o rozdzielczości 1024x768 z wysoką wartością lumenów
- 5 szybkich komputerów PC połączonych sieciowo
- 2 kamery z czujnikami na ruch
- serwer sieciowy oraz dostęp do Internetu
- komputer z ekranem dotykowym (interface dostępowy) wbudowany w stół

2. Instalacja

- struktura w kształcie spirali z tekstylnymi powłokami: półprzezroczystą i nieprzepuszczającą światła.



foto: Transformit

Przykładowe konstrukcje tego typu: www.transformit.com

- miękkie siedzenia

3. Platforma internetowa

- strona internetowa / serwer. Przygotowana wcześniej platforma internetowa (system 2.0) wraz z linkiem do grupy Flickr (gdzie nadsyłane są materiały wizualne użyte do projekcji) oraz bazą danych.

IV. Biogramy:

MW2MW - Marek Walczak and Martin Wattenberg

MW2MW to współpraca Marka Walczaka z Martinem Wattenbergiem, zapoczątkowana w 1997 roku. Ich wspólne projekty to Apartment, Wonderwalker, Thinking Machine i Noplace. Obaj artyści pracują również indywidualnie.

<http://mw2mw.com/>

Marek Walczak jest artystą, z wykształceniem architekta, zaangażowanym w partycypację ludzi z przestrzeniami wirtualnymi. Wśród jego projektów jest między innymi Apartment, prezentowany w Whitney Museum i innych miejscach na świecie. Interaktywny Dialog Table zainstalowany w Walker Art Center, to stół z ekranem dotykowym i interfejsem, zastępującym klawiaturę i myszkę, reagującym na ruch przez oprogramowanie rozpoznawania gestów. W obecnych projektach Walczak łączy fizyczne instalacje z interakcją użytkownika, jak fasada na 7 World Trade Center w Nowym Jorku, reagująca na przechodzących obok niej przechodniów.

Martin Wattenberg jest twórcą, który z niewidzialnego stwarza widzialne. Jego projekty to między innymi: The Shape of Song, Third Person, the Whitney Artport's Idea Line i Apartment. Wattenberg pracuje w firmie IBM, gdzie tworzy nowe formy wizualizacji danych. Jest również znany ze SmartMoney.com Map of the Market. Uzyskał doktorat z matematyki na U.C. Berkeley.

Sinus_3 –. Monika Konrad, Anna Krenz i Marzena Zająchkowska

Sinus_3 to studio projektowe założone przez trzy polskie architektki: Monikę Konrad (Rotterdam/ Poznań), Annę Krenz (Berlin/ Poznań) i Marzenę Zająchkowską (Peterborough / Poznań). Sinus_3 zajmuje się szeroko pojętym tworzeniem przestrzeni, zarówno środkami architektonicznymi jak i przy pomocy multimediiów - od instalacji po video i performance. Grupa działa już od 1999 roku i realizuje projekty w kraju i za granicą; uczestniczy w konkursach artystycznych i architektonicznych zdobywając liczne wyróżnienia i nagrody.

Monika Konrad (ur. w 1976r. w Poznaniu) Architekt

Ukończyła Wydział Architektury i Planowania Przestrzennego Politechniki Poznańskiej oraz studia podyplomowe w dziedzinie rewitalizacji centrów miast na Uniwersytecie Erasmusa w Rotterdamie i Wydziale Architektury Uniwersytetu w Lund. Zdobyła praktykę zawodową w Polsce, Liechtensteinie i Holandii. Od 2006 roku pracuje w rotterdamskim biurze architektonicznym Claus en Kaan Architecten. W architekturze poszukuje nowej formy ekspresji poprzez współpracę z innymi dyscyplinami. Od 2005 roku współpracuje z artystką Susanne Kriemann przy realizacjach w przestrzeni publicznej. Współprojektant przestrzeni wystaw Water Cities i Mare Nostrum w ramach Drugiego Międzynarodowego Biennale Architektury w Rotterdamie. Publikuje artykuły w magazynie Architektura & Biznes.

Anna Krenz (ur. w 1976r. w Poznaniu) jest artystką i architektem, ukończyła Wydział Architektury i Planowania Przestrzennego na Politechnice Poznańskiej oraz studia podyplomowe Energy, Environment & Sustainable Design w Architectural Association w Londynie. W swojej sztuce zajmuje się zagadnieniami społeczno-politycznymi, gender, aspektami środowiska oraz stereotypami i religią, które łączy z ironią i humorem. Posługuje się wieloma formami wyrazu artystycznego, od rysunku, malarstwa, fotografii i video po net-art czy performance. Anna Krenz wystawia swoje prace na indywidualnych i grupowych wystawach, w Niemczech, Polsce i na świecie. Prowadzi Galerię ZERO w Berlinie, platformę dla współpracy i wymiany kulturalnej z krajami Europy Wschodniej, a szczególnie z Polską. Jest współzałożycielką zespołu „the Curators” tworzącego eksperymentalną muzykę improwizowaną. W kwietniu 2007 objęła stanowisko redaktor naczelnej polskiego magazynu o designie „VOX Design”. Od lat współpracuje i pisze dla największych polskich magazynów poświęconych architekturze.

www.annakrenz.net

www.zero-project.org

<http://berlinartprincess.blogspot.com>

www.myspace.com/thecuratorsberlin

www.voxdesign.pl

Marzena Zajączkowska (ur. w 1977r. w Toruniu) po ukończeniu Wydziału Architektury i Planowania Przestrzennego Politechniki Poznańskiej uczestniczyła w podyplomowym, interdyscyplinarnym programie badawczym 'Dot.city' w Bauhaus Kolleg w Dessau. 'Dot.city' poświęcony był powiązaniom urbanistyki i nowych mediów. Następnie Marzena kontynuowała studia w Bauhasie na 'Transit Sapce', którego temat dotyczył procesu urbanizacji w post-socjalistycznej Europie Wschodniej. W 2004 Marzena dołączyła do biura architektonicznego PDG Architects w Wielkiej Brytanii, aby poszerzać wiedzę z zakresu projektowania oraz nadzoru procesu budowlanego.

www.bauhaus-dessau.de/dotcity

www.transitraeume.de

www.pdgarchitects.co.uk