

Animal-aided design w procesie edukacji studentów architektury – przykłady realizacji a podstawy metodyczne



dr hab. inż. arch.
JUSTYNA KLESZCZ, PROF. UCZ.
Politechnika Opolska
Wydział Budownictwa i Architektury
ORCID: 0000-0002-7571-6367



dr hab. inż. arch.
SVITLANA LINDA, PROF. UCZ.
Politechnika Opolska
Wydział Budownictwa i Architektury
ORCID: 0000-0001-6963-6101

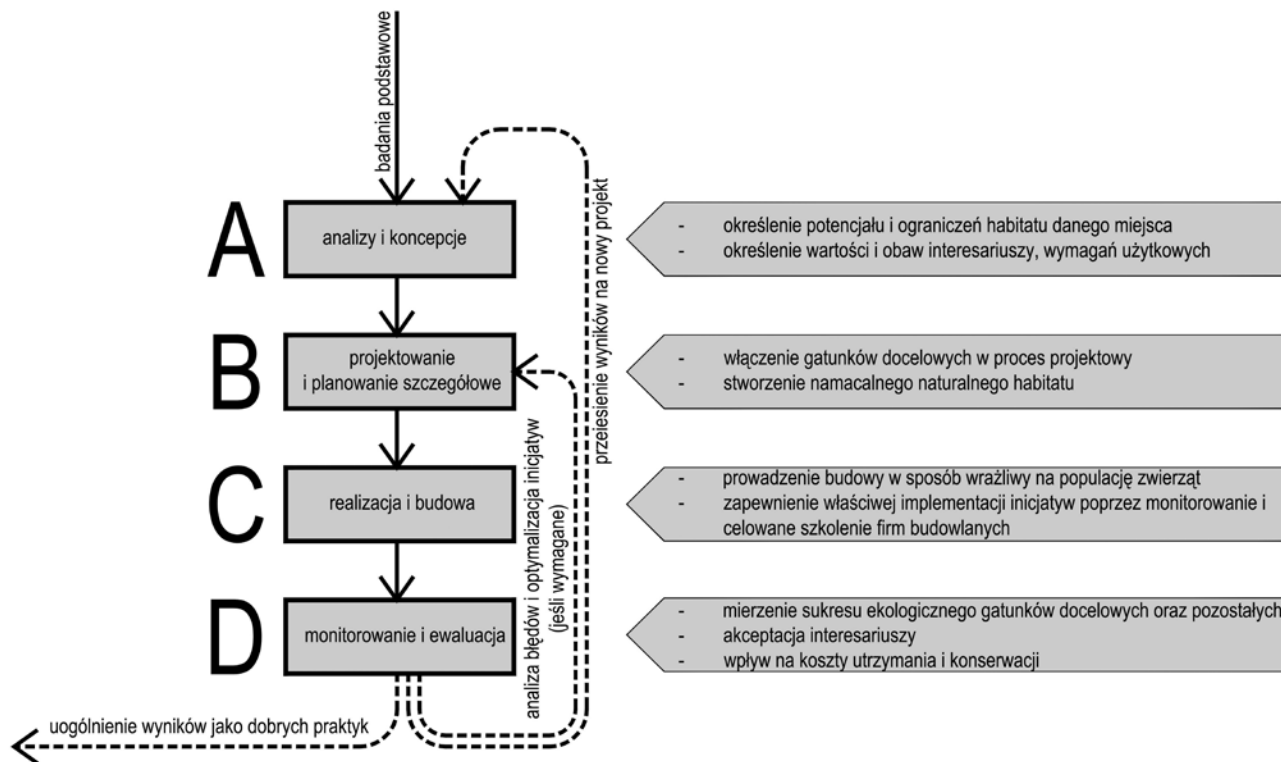
Animal-aided design (AAD) jest relatywnie nową metodą projektowania, poszerzającą grupę odbiorców architektury o zwierzęta zamieszkujące dany teren. Jednak dotychczasowe nauczanie tej metody nie było wprowadzane w procesie kształcenia akademickiego architektów.

Ostatnimi czasy podejmowanych jest coraz więcej działań, które dowodzą rosnącego zainteresowania, a przy tym – również świadomości obecności zwierząt w przestrzeniach zurbanizowanych. Pojawienie się najpierw teorii i zasad projektowania, a w dalszej perspektywie – poszczególnych form przestrzennych i sposobów zagospodarowania stanowi dowód na zmianę filozofii tworzenia przestrzeni – z zoofobicznych na zoofilne [1, s. 103–104]. Obecnie w zakresie działań projektowych używane jest określenie animal-aided design, a jednocześnie nie ma polskiego odpowiednika nazwy. Tłumaczenie czasami pojawiające się w dyskusjach na ten temat: „projektowanie wspomagane przez zwierzęta”, nie oddaje całej złożoności zagadnienia.

Jest to jeden z powodów, dla których zagadnienie animal-aided design nie jest podejmowane w systemowym procesie kształcenia projektantów – architektów, architektów krajobrazu czy designerów. Działania, które są realizowane już od kilku lat, dotyczą albo twórczości dojrzałych artystów, albo stanowią temat zajęć warsztatowych, happenin-gów lub szkół letnich. Dlatego też zadajemy pytanie: czy istnieją jakieś metodyczne podstawy, które hamują rozwój tego nurtu projektowania? Niniejszy artykuł opisuje różnicę między podstawami metodologicznymi teorii projektowania przestrzeni dla ludzi i zwierząt „animal-aided design” a metodyką działań warsztatowych podjętych wiosną 2023 roku przez grupę studentów i prowadzących z Wiedeńskiego Uniwersytetu Technicznego oraz



Rys. 1. Lokalizacja Drosendorfu na mapie Austrii; źródło: oprac. aut.



Rys 2. Metodyka AAD opisana została w 4 podstawowych krokach (A-D); źródło: opracowanie własne na podstawie [3, s. 9].

Politechniki Lwowskiej w Drosendorf w Dolnej Austrii w ramach warsztatów „Design Studio Co-Habitation”.

Teoria animal-aided design w projektowaniu przestrzeni

Zasady projektowania oparte na poszerzeniu podmiotu działań architektonicznych i planistycznych w mieście o kolejne grupy podmiotów zostały zebrane w 2015 roku w publikacji *Animal-Aided Design (AAD)* i stąd zaczerpnął swoją nazwę cały ruch. Owa nowa filozofia projektowania została sformułowana na Politechnice Monachijskiej przez Thomasa Haucka i Wolfganga Weissera [2] jako rodzaj działań architektonicznych biorących pod uwagę użytkowanie każdej przestrzeni nie tylko przez ludzi, lecz również przez dzikie zwierzęta występujące w danej okolicy. Zwróciła ona uwagę na konieczność uwzględnienia dwóch typów użytkownika: ludzi i zwierząt na każdym z etapów podejmowanych działań projektowych czy rewitalizacyjnych, a nie na samym końcu tego procesu, jak to było dotychczas. W tym wypadku zwierzęta stają się kolejnym podmiotem, nie zaś tylko przedmiotem działań projektowych. Z założenia nie ma być to metoda ograniczenia, lecz

właśnie znacznego poszerzenia możliwości kreowania przestrzeni poprzez przedprojektowe określenie potencjalnych gatunków występujących na danym terenie oraz wyznaczenie specyfiki ich wymagań siedliskowych. Analizy przeprowadzone dla osiedli w miastach takich jak Zurych, Monachium, Londyn czy Berlin wykazały duży potencjał wykorzystania tych właśnie zasad w procesie rewitalizacji osiedli mieszkaniowych o zróżnicowanej strukturze.

Metodyka AAD została zasygnalizowana przez jej twórców ok. 2019 roku, a w dalszych latach rozwinięta. Stosowana metoda została opisana jako uwzględniająca w każdym z kroków potrzeby zarówno zwierząt – gatunków, które wybrano jako celowe we wstępnej diagnozie środowiskowej, jak i człowieka [3]. Stanowi to pierwszy etap dla pierwszego z kroków postępowania, polegającego przede wszystkim na analizie mającej na celu zdiagnozowanie potencjału i ograniczeń lokalnego habitatu oraz wartości i obaw interesariuszy wraz z ich wymaganiami użytkowymi. Na tej podstawie dokonywany jest wybór gatunków docelowych oraz opracowywana koncepcja przestrzenna spełniająca

wymagania siedliskowe tych gatunków (krok 2.). W fazie szczegółowego planowania i projektowania krytyczne potrzeby siedliskowe zwierząt są uwzględniane bezpośrednio w projekcie zagospodarowania terenu. Kolejnym krokiem w postępowaniu jest przejście do etapu realizacji i budowy, jako że zastosowana metodyka dotyczy rozwiązań wdrożeniowych. Na tym etapie istotne staje się również uwzględnienie istniejących populacji zwierząt, dlatego proces budowlany musi być prowadzony w taki sposób, aby nie narażać zwierząt na nadmierne niepokojenie np. w okresach lęgowych. W związku z eksperymentalnym charakterem procesu projektowego kolejnym krokiem staje się monitoring efektów wdrożenia oraz ewaluacja wyników.

W późniejszych publikacjach pojęcie animal-aided design zostało poszerzone, w szczególności w odniesieniu do przestrzeni miejskiej, tworząc termin *wildlife-inclusive urban design*. W projektowaniu urbanistycznym dużo większy nacisk został położony na potencjał lokalnych gatunków wraz z ich ograniczeniami siedliskowymi oraz barierami rozwoju [4]. Przeprowadzone badania obejmowały w tym wypadku 6 niemieckich miast (Hamburg, Hanower, Ingolstadt,

Kaiserslautern, Magdeburg, Frankfurt), dla których, dla sprawdzenia poprawności przyjętej metody, sprawdzeniu podlegała również dostępność danych analitycznych i potencjalne źródła takowych danych.

Projektowanie nieantropocentryczne można przyrównać w ogólnym zamyśle do projektowania uniwersalnego, nie tyle jednak opisującego rozwiązania dla człowieka, ile poszerzającego je na inne gatunki, których obecność na danym terenie została zdiagnozowana jeszcze przed podjęciem działań projektowych [5, 6]. Zapewnienie równych szans dla wszystkich gatunków w przestrzeni, elastyczność, prostota i intuicyjność w użyciu, postrzegalność informacji, ale również tolerancja błędów w przestrzeni wystarczającej do jej użycia stają się tym bardziej istotne, gdy weźmiemy pod uwagę znaczne rozbieżności fizyczne pomiędzy gatunkami. Wydaje się więc niezmiernie trudne, jeśli nie niemożliwe, takie podejście do procesu projektowego, aby stworzone miejsce było dostosowane do wygodnego użycia, zgodnie z możliwościami i potrzebami zarówno człowieka, jak i psa, stonia czy wróbla¹.

Niepodkreślanie inności jako zasada projektowa jest w tym wypadku najtrudniejsza do wdrożenia, gdyż rozbieżności potrzeb wydają się często skrajne. Jej, często czysto teoretyczna, próba realizacji wpisuje się jednak najpełniej w społeczną i filozoficzną podstawę pojawienia się nieantropocentryzmu jako pojęcia. Badania prowadzone przez Jennifer Wolch [9, 10], Edwarda Dodingtona [11] oraz Thomasa Haucka i Wolfganga Weissera [12], twórców pojęcia animal-aided design pozwalają, nie nazywając jeszcze samego nurtu, określić główne założenia klarującego się obecnie nieantropocentryzmu w architekturze.

W kontekście polskim pojęcie to pojawiło się w działaniach głównie artystycznych, a ich najbardziej „architektoniczny” wyraz odnaleźć można w pracy Macieja Siudy Nowe Warunki Techniczne z 2017 roku, prezentowanej na wystawie *Zoopolis. Dizajn dla roślin i zwierząt, wystawa o nieantropocentrycznym projektowaniu*, która odbyła się w galerii Dizajn BWA we Wrocławiu w dniach 17.11.2017–14.01.2018² oraz w publikacji i działaniach Aleksandry Litorowicz i Fundacji Puszka [13].

Metoda badań w procedurze animal-aided design

W kontekście niniejszych badań metoda zaproponowana przez zespół Beate Apfelbeck [3] stanowi jedynie ramę teoretyczną dla praktycznych zastosowań, dla których dane, w momencie poszukiwań koncepcyjnych, za każdym razem opieraty się na działaniach projektowych przeprowadzanych metodą warsztatową. Tak było w wyniku wstępnych analiz Haucka i Weissa [2], ale

również w późniejszych badaniach Apfelbeck z zespołem [14]. W tych ostatnich uszczegółowiono metodę postępowania, modyfikując nieco pierwotne założenia Haucka i Weissera na potrzeby projektowania w skali ogólnomiejskiej. Założono przede wszystkim konieczność udziału w całym procesie zespołów interdyscyplinarnych już na wstępnym etapie prac, w tym znaczący udział ekologów, mających wpływ na uwzględnienie w procesie projektowym i decyzyjnym całego cyklu życia wybranych gatunków celowych. Monitorowanie i ocena po zakończeniu procesu wdrażania i użytkowania wraz z oceną jakości praktyk projektowych oraz zaangażowanie w cały proces interesariuszy zewnętrznych i podejście partycypacyjne stanowiąc ma w tym wypadku metodę osiągnięcia zakładanej inkluzywności rozwiązań.

Zagadnienia metodyczne a wdrożenie metody

W tym kontekście metoda pracy warsztatowej nie odpowiada potrzebom wdrażania sposobu projektowania wymagającego, zgodnie z założeniami, znacznie poszerzonej grupy projektantów i rozłożenia prowadzonych prac w czasie w celu pełniejszej diagnozy i późniejszej ewaluacji problemu. W związku z tym wydawać by się mogło, że elementy te będą stanowiły znaczne utrudnienie dla nauki AAD w procesie nauczania architektury w szkołach wyższych. Analizowany przykład pokazuje jednak coś zgoła innego.

Obecnie zarówno przed architektami praktykującymi, jak i w procesie edukacyjnym stoją nowe wyzwania, wynikające z globalnych zmian społecznych, gospodarczych i środowiskowych. Taka sytuacja wymaga opracowania nowych podejść do rozwoju systemu edukacji architektonicznej, poszerzającej zakres przekazywanych treści o te najbardziej aktualne. Tak, na przykład, w preambule Karty powszechnej edukacji architektonicznej (zwana dalej Kartą) [15], opracowanej przez Międzynarodową Unię Architektów pod auspicjami UNESCO, stwierdza się, że: *There is still room for the development of new tasks for the profession when architects become aware of the increasing needs identified and possibilities offered in areas which have not, up to now, been of major concern to the profession. Still greater diversity is therefore needed: in the products and processes of professional practice, in the demographic makeup of the personnel who exercise the profession, and, as a consequence, in architectural education and training. The basic goal of architectural education is to develop the architect as a well-informed, broadly prepared „generalist”* [15, s. 1]. W Karcie podkreśla się, że edukacja architektoniczna powinna koncentrować się na kształceniu fachowców, którzy potrafią formułować nowe rozwiązania dla teraźniejszości i przyszłości, a zostaje

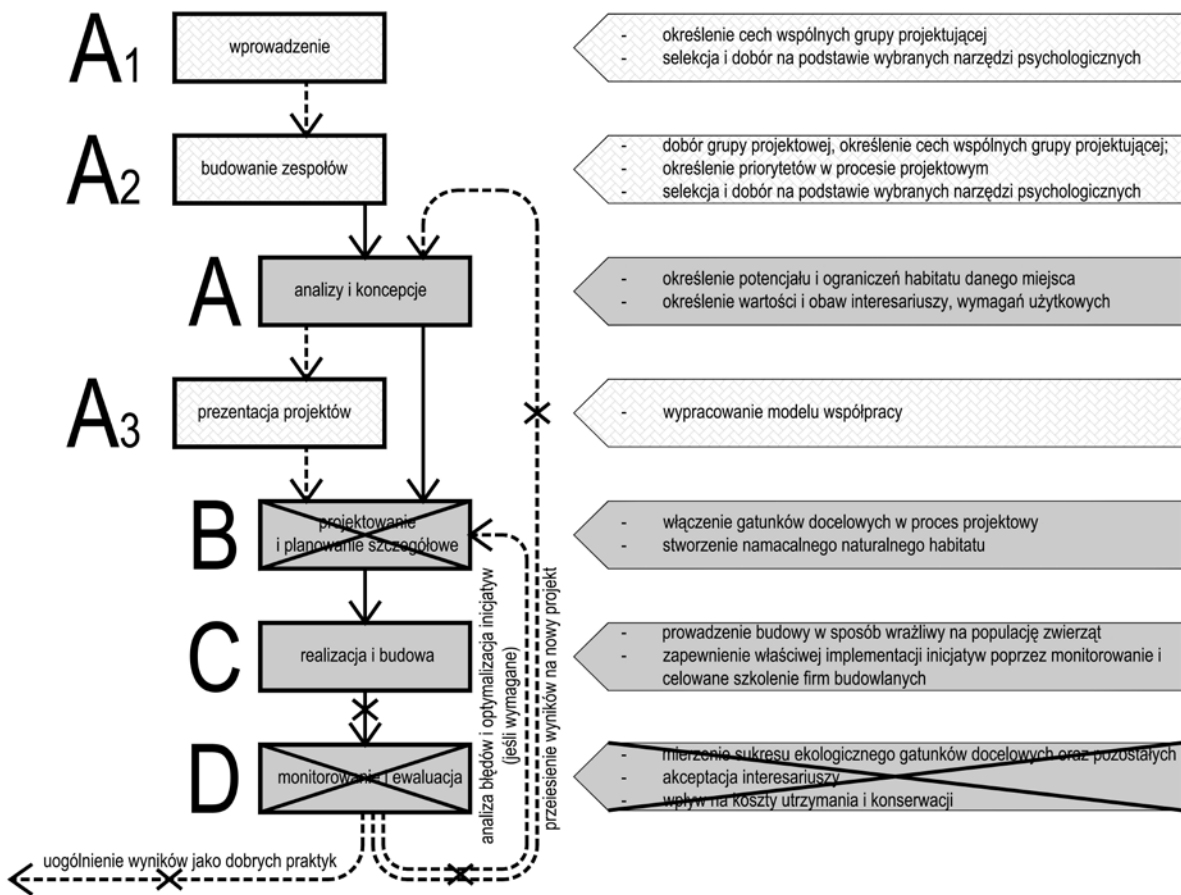
to uzyskane przez wprowadzenie bardziej zróżnicowanych metod nauczania i szkolenia architektów. Jednym z podstawowych celów edukacji architektonicznej, zadeklarowanym w Karcie, jest właściwa wiedza na temat sposobów i środków niezbędnych dla proekologicznego projektowania oraz dla ochrony i rehabilitacji środowiska naturalnego, w tym realizowania przyjętych przez United Nations 17 celów zrównowazenia (SDG).

W kontekście wdrażania zapisów Karty stale poszukiwane są nowe formy edukacji formalnej i nieformalnej, które pomogą studentom zweryfikować wiedzę teoretyczną uzyskaną na uczelniach, poznać w praktyce działania w zakresie projektowania architektonicznego, opanować umiejętności pracy w zespole i tym podobne. Jedną z najbardziej rozpowszechnionych, o najdłuższej tradycji, a jednocześnie ciągle bardzo popularnych form nauczania projektowania, zarówno wśród studentów, jak i prowadzących, są warsztaty. Stanowią one sposób nauczania, który pozwala uczyć pracy, myślenia oraz jest narzędziem do tworzenia pomysłów i podejmowania decyzji w warunkach ograniczonego czasu i konkretnego miejsca [16, 17, 18]. Sama metoda ma rozbudowaną i wielowarstwową typologię, która opiera się w głównej mierze na parametrach czasowych i lokalizacyjnych oraz stopniu sformalizowania wymagań względem uczestników i została zaklasyfikowana do metody ISAD (intensive studios in architectural design) [19, s. 45]. W tym wypadku mowa więc będzie o intensywnych warsztatach prowadzonych w środowisku zewnętrznym (warsztaty uczestniczące), w którym kryterium dotyczące uczestniczących ograniczało się do zaklasyfikowania jako studentów współpracujących ze sobą uczelni.

Warsztaty wykorzystywane są jako narzędzie do profesjonalnego nauczania oraz przekazywania wiedzy, umożliwiające również naukę sposobu uzyskania informacji bezpośrednio od użytkownika przestrzeni. Najważniejsza różnica między warsztatami a innymi metodami nauczania polega na tym, że warsztaty pobudzają kreatywność i wyobraźnię w środowisku wolnym od ograniczeń i procesów formalnych [20, 21]. Zadanie edukacji polega w tym wypadku na doskonaleniu i podtrzymywaniu umiejętności w zakresie

¹ Por. Pawilon Słoni w London Zoo autorstwa pracowni Foster + Partners z 2008 roku, Domek dla ptaków autorstwa Klaasa Kuikena z 2009 roku czy modułowa budka dla wróbla Aarona Dunkertona z 2011 roku [7, 8].

² Wystawa była współfinansowana w ramach programu Ministra Nauki i Szkolnictwa Wyższego „Narodowy Program Rozwoju Humanistyki” w latach 2016–2019 i stanowiła część projektu „Kartografie obcości, inności i wykluczenia. Perspektywa filozofii i sztuki współczesnej” pod kierownictwem dr hab. Magdaleny Środy. Wystawa Zwierzę przede mną, Muzeum Narodowe w Poznaniu, 28.05–20.08.2023.



Rys 3. Metodyka AAD w projektowaniu warsztatowym. Korekta metody opisanej przez Apfelbeck et al.; źródło: opracowanie własne

wyobraźni i empatii, jednak wartości dominujące w naszej kulturze hamują wyobraźnię, tłumią uczucia i wyostrzają granicę między ludźmi a światem [22]. Ze względu na to oprócz nauki w zakresie projektowania architektonicznego należy równolegle prowadzić warsztaty pozwalające słuchaczom/studentom pracować samodzielnie i elastycznie. W słowniku Collinsa [23] wyraz „warsztat” jest definiowany jako „okres dyskusji nad konkretnym tematem lub działań praktycznych, gdy grupa ludzi dzieli się swoją wiedzą lub doświadczeniem”. Podobną definicję możemy spotkać w Słowniku biznesu, gdzie badane pojęcie jest traktowane jako zajęcia szkoleniowe lub seminarium, podczas których uczestnicy pracują samodzielnie i/lub w grupach nad rozwiązywaniem istniejących problemów, związanych z pracą w celu zdobywania praktycznego doświadczenia [24].

Tak więc obecnie warsztaty są jedną z najbardziej skutecznych form edukacji nieformalnej przyszłego architekta [25] i właśnie taka forma została wybrana do realizacji współpracy Działu Badawczej Katedry Rysunku i Języka Wizualnego 0264-01 Wiedeńskiego

Uniwersytetu Technicznego i Instytutu Architektury i Projektowania Uniwersytetu Narodowego „Politechnika Lwowska” w ramach realizacji tematu „Design Studio Co-Habitation” opartego na koncepcji AAD. Warsztaty miały na celu organizację takiego podejścia szkoleniowego, które byłoby oparte nie na wyniku finalnym, lecz na procesie twórczego dochodzenia do rozwiązań przestrzennych i ideowych. Same warsztaty zostały przeprowadzone jako wydarzenie artystyczne, więc ich głównym zadaniem było zwrócenie uwagi społeczeństwa na potrzeby zwierząt i owadów, zamieszkujących środowisko miejskie, nie zaś na stworzeniu trwałych rozwiązań w przestrzeni. Uzyskanie konkretnych rozwiązań projektowych nie było wymagane. Postawionym przed uczestnikami celem było opracowanie strategii oraz metodyki jej wdrożenia.

Etap A1. Wprowadzenie. Na tym etapie słuchaczom/studentom przekazana została informacja na temat koncepcji ADD oraz celów warsztatu. Studentom przedstawiono także listę publikacji i filmów, które warto przeczytać i obejrzyć przed zaplanowanym przedsięwzięciem. Wśród proponowanych

materiałów znalazły się artykuły opublikowane w niemieckim magazynie o architekturze i projektowaniu „ARCH+247 / COHABITATION”, materiały będące częścią niemiecko-austriackiego projektu artystycznego CLUB REAL: „ORGANISM DEMOCRACY”, projektu internetowego pod tytułem Zwierzęcy internet autorstwa Kolbeina Gugi, w którym nie tylko ludzie, lecz również zwierzęta były aktywnymi twórcami i użytkownikami internetu, a także materiały projektu „STUDIO ANIMAL-AIDED DESIGN”.

Etap A2. Budowanie zespołów. Proces ten nastąpił już po przybyciu na miejsce warsztatów w Drosendorfie. Łącznie w zajęciach brało udział 17 studentów będących uczestnikami programu Erasmus lub regularnymi studentami różnych lat, którzy poznali się na miejscu. Po zapoznaniu rozpoczął się proces tworzenia zespołów. Moderatorami procesu były Ingrid Manka oraz Christine Hohenbüchler. Celem organizatorów było łączenie w grupy osób w podobny sposób wyrażających emocje, mających zbliżone pomysły oraz wspólną wizję rozwiązania zadanych problemów.





Rys 4. Krok A1 – budowanie zespołów projektowych, dyskusja po projekcji filmu motywacyjnego na temat wywoływania emocji

Na sali, gdzie odbywało się spotkanie, każdy ze studentów usiadł przy jednym z dostępnych stolików. Miejsca były dobrane w sposób przypadkowy, więc tymczasowe zespoły, które przy nich powstały, były losowe. Na kolejnym etapie doboru grup studentom pokazano filmy na temat AAD: *re-BIRDING / Schwentner, Cohabitation Manifest ARCH+, about Donna Haraway: Storytelling for Earthly Survival*. Po ich obejrzeniu studentów poproszono o podzielenie się emocjami, opiniami, pomysłami, które towarzyszyły im lub zrodziły się podczas oglądania filmów z zastosowaniem metody burzy mózgów.

Po 30-minutowej dyskusji każdy ze wstępnie utworzonych zespołów przedstawił swoje poglądy na temat problemów poruszanych w filmach, podzielił się emocjami, które odczuwali członkowie zespołu po ich obejrzeniu (na przykład: „zwierzęta czują się niekomfortowo w środowisku, które zostało zmienione przez człowieka”, „zwierzęta składane są w ofierze”, „człowiek nie okazuje należytego szacunku dla zwierząt”, „co możemy zrobić, żeby zmienić

środowisko” etc.). Prezentacjom każdego zespołu towarzyszyły dyskusje, podczas których studenci wyraźniej wypowiadali ważne dla nich propozycje i pomysły.

Wszystkie koncepcje moderatorzy spotkania zapisywali na kolorowych kartkach, układając je później według kolorów, z których każdy oznaczał podobieństwo wyrażanych treści. W ten sposób powstało kilka grup haseł (emocji i pomysłów), takich jak przykładowo: „poświęcenie i poniżenie zwierząt dla środowiska miejskiego”, „zwierzęta mają prawo do środowiska miejskiego na równi z ludźmi, a może nawet więcej praw niż ludzie”, „brak zwierząt spowoduje zubożenie środowiska i utratę równowagi biologicznej”, „ludzie boją się niektórych zwierząt i owadów z powodu istniejących uprzedzeń lub braku wiedzy na temat ich wagi”. Następnie każdy student miał prawo doboru haseł, które najpełniej odzwierciedlały jego stan emocjonalny. Po dokonaniu wyboru studenci zostali uszeregowani w oparciu o kolor kartki, na której zapisane było hasło. W ten sposób powstały cztery zespoły o różnej liczbie

uczestników (5, 3, 6 i 3 osoby), potężnych przeżywaniem podobnych doświadczeń emocjonalnych.

Etap A. Analizy i koncepcje. W celu wygenerowania pomysłów, wyboru „bohaterów” projektów i miejsc na ewentualne przyszłe prezentacje przeprowadzona została wycieczka po mieście Drosendorf i jego okolicach, a także wokół zamku (miejsca, gdzie mieszkali uczestnicy warsztatów). Dalsza praca nad projektami każdej z grup trwała trzy dni. Zapoznanie się z pomysłami, konsultacje i dyskusje odbywały się dwa razy dziennie w ramach działań grup roboczych. Grupy miały możliwość wypracowania i wdrożenia własnej metody działań projektowych. Przykładowo wykorzystano metodę wywiadów środowiskowych przeprowadzonych z lokalnymi mieszkańcami (pytano ich o własne doświadczenie w zakresie kontaktu z owadami i zwierzętami, żyjącymi w ich mieście; o ich osobisty stosunek do owadów i zwierząt, o problemy, które powstają podczas kontaktów z nimi), metodę mapowania (graficzne przedstawienie schematów ruchu owadów czy ptaków) metodę obserwacji i opisu,



Rys 5. Krok A2 – budowanie zespołów projektowych, metody poszukiwania podobnie myślących osób do tworzenia zespołów



Rys 6. Krok A – badania terenowe w celu odnalezienia zwierzęcych uczestników projektu

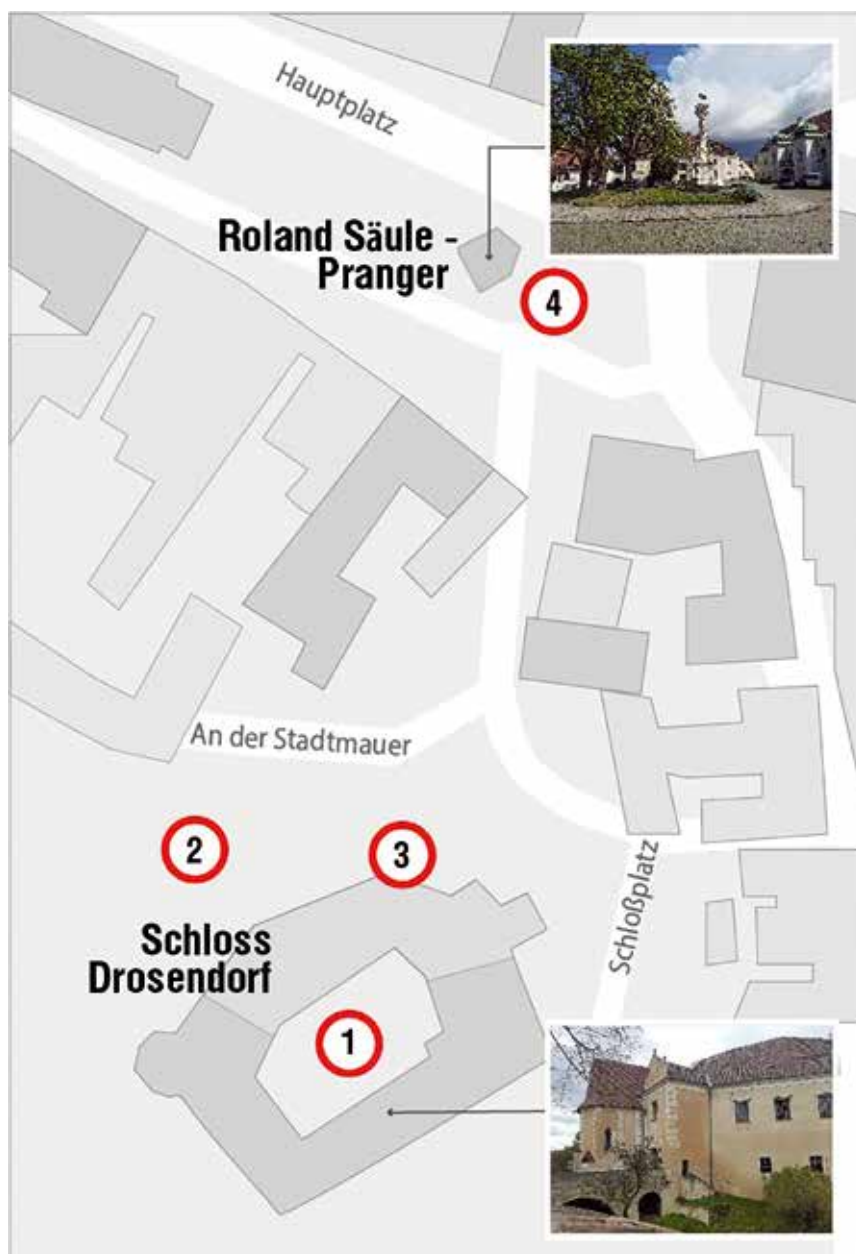
poprzedzonego przeglądem literatury, do której zaliczono zarówno publikacje, jak i zasoby internetowe.

Wynikiem pracy każdej z grup było zaprezentowanie projektu – instalacji wykonanej przez studentów samodzielnie z materiałów pomocniczych (kartonu, gliny, drewna, papieru). Ważnym elementem całego założenia było ponowne wykorzystanie materiałów, co miało podkreślać ekologiczny charakter projektów.

Etap A3. Prezentacja projektu. Końcowym etapem prowadzonych prac projektowych były projekty-instalacje zaprezentowane przez studentów we wstępnie wybranych lokalizacjach. W prezentacjach brali udział lokalni mieszkańcy, którym studenci przedstawiali swoje pomysły, zachęcali do dyskusji i udziału w wydarzeniu.

Case study

W ramach programu Lviv/Vienna Research Program, realizowanego przez Dział Badawczy Katedry Rysunku i Języka Wizualnego e264-01 Wiedeńskiego Uniwersytetu Technicznego, studenci i wykładowcy Instytutu Architektury i Projektowania wzięli udział w warsztatach „Design Studio Co-Habitation”. Projekt realizowany był w okresie od 28 kwietnia 2023 roku do 5 maja 2023 roku w mieście Drosendorf (Dolna Austria). Kierowniczkami grupy studentów z Politechniki Lwowskiej były: prof. Svitlana Linda, kierowniczka Katedry Projektowania i Podstaw Architektury, oraz dr Anna Fedak, asystentka w Katedrze Projektowania i Podstaw Architektury. W warsztatach uczestniczyli także studenci Wiedeńskiego Uniwersytetu Technicznego oraz słuchacze szkół architektury z Wenecji, Brukseli i Paryża. Grupą opiekowali się: prof. Christine Hohenbüchler, dyrektorka Instytutu Sztuki i Projektowania, kierowniczka Katedry Rysunku i Języka Wizualnego, oraz kierowniczka grupy badawczej w Katedrze Ingrid Manka.



Rys. 7. Lokalizacja instalacji na planie fragmentu Drosendorfu. 1 – „PRZYJDŹ, ODPOCZNIJ!”, 2 – „METAMORFOZY”, 3 – „ELIMINACJA”, 4 – „BRUDNE, BRZYDKIE, OHYDNE”; źródło: oprac. aut.



**Projekt 1. WSPÓLNE EKSPLOWANIE
ZAMKU W DROSENDORFIE
„PRZYJDŹ, ODPOCZNIJ!”
COLLECTIVE SURF CASTLE IN
DROSENDORF "COME, REST!"**

Autorzy: Maria, Lauren, Clara, Jan, Lukas

Lokalizacja. Teren bramy wjazdowej do zamku jako miejsce najczęściej wykorzystywane wspólnie przez jaskółki i ludzi.

Koncepcja projektu. Celem projektu było pokazanie znaczenia relacji między ludźmi a zwierzętami, a także ich wzajemnego zrozumienia we wspólnym środowisku. Projekt poświęcony był badaniu wielowiekowego pokojowego współistnienia ludzi i jaskółek.

Podjęcie metodyczne. Oparto je na chęci zrozumienia trybu życia jaskółek, „wcielenia się” w ich rolę, na próbie „patrzenia na Drosendorf ich oczami”. Studenci obserwowali codzienny tryb życia jaskółek, które licznie występują w zamku, rejestrowali trasy ich lotów, obserwowali, w jaki sposób ptaki zdobywają pokarm oraz budują gniazda.

Wyniki. Wynikiem obserwacji ptaków i przeanalizowania ich trybu życia stała się instalacja umieszczona na dziedzińcu wewnętrznym zamku. Podstawę instalacji stanowiła makieta gniazda jaskółczego, wykonana z materiałów zazwyczaj używanych przez ptaki do budowy – z gliny i słomy. Jednocześnie makieta przypominała kształtem zamek, co miało „symbolizować” gniazdo jako wspólnotę domu ptaków i ludzi. W ten sposób zwiedzający mieli okazję zobaczyć zamek-gniazdo z perspektywy na co dzień im niedostępnej – z lotu ptaka. Naturalnym uzupełnieniem instalacji były jaskółki, które krążyły nad dziedzińcem i wypełniały przestrzeń swoim hałasem.

Oprócz tego studenci znaleźli i wykonali plakaty z krótkimi opowiadaniem, wierszami i powiedzeniami ludowymi, których tematem są jaskółki i ich współistnienie z ludźmi. Plakaty zostały rozmieszczone na ścianach zamku, przypominając o długiej historycznej tradycji pokojowego współistnienia ludzi i jaskółek.

**Projekt 2. METAMORFOZY
METAMORPHOSIS**

Autorzy: Julia Sztzec, Eleonora Łukasz

Lokalizacja. Teren parku w pobliżu zamku Drosendorf.

Koncepcja projektu. Projekt miał na celu kształtowanie szacunku dla zwierząt żyjących w pobliżu zamku w oparciu o zrozumienie ich charakteru oraz trybu życia. Dla zobrazowania zagadnienia został wybrany jeden gatunek – ślimak. Jego wizerunek i zachowanie mają wielkie znaczenie semantyczne: ślimak kojarzy się z brakiem pośpiechu, umiarkowaniem i miarowością. Jego tryb życia kontrastuje z rytmem życia współczesnego człowieka.



Rys. 8. Projekt „PRZYJDŹ, ODPOCZNIJ!” – jaskółka jako adresat procesu projektowego. Plakaty z krótkimi opowiadaniem, wierszami i powiedzeniami dotyczącymi jaskółek, makieta gniazda jaskółczego, wykonana z typowych służących do budowy jaskółczych gniazd (głina i słoma); modele jaskółek na ścianach zamku jako wizualizacja ich obecności w przestrzeni

Podjęcie metodyczne. Inspiracją dla pomysłu stała się książka *Pedagogy of the snail* autorstwa Gianfranco Zavallonego, poświęcona procesowi wychowania dzieci. Jej główną tezę zakłada, że udane życie polega na umiejętnym braku pośpiechu w myśl zasady, że „marnowanie czasu – zyskiwaniem czasu”. Studenci obserwowali życie ślimaków licznie zamieszkujących okolice zamku. Badania te przyjęły formę zapisu toru ruchu ślimaków oraz osobliwości ich zachowania. Właśnie tor ruchu ślimaka stał się punktem wyjścia dla proponowanej instalacji artystycznej.

Wyniki. Instalacja została stworzona z tekturowych pudeł. Została przez nie przeciągnięta czerwona nić, która symbolicznie pokazywała tor ruchu ślimaka. Na pudełkach

umieszczono cytaty z książki *Pedagogy of the snail*, które stanowiły odmienny sposób reprezentacji „osobowości” ślimaka – jako mądrego, inteligentnego, myślącego zwierzęcia, od którego współczesny człowiek może się wiele nauczyć. Centralny punkt kompozycyjny instalacji stanowiła „wieża” z pudełek. Na niej umieszczone zostały rysunki, przedstawiające zarówno problemy współistnienia człowieka i ślimaka, jak i jego zalety oraz możliwości osiągnięcia harmonii we wzajemnych relacjach. Silniejszą interakcję uzyskano poprzez zaktywizowanie odbiorcy do wcielenia się w rolę ślimaka pełzającego wewnątrz instalacji oraz do zapisu własnych doświadczeń w kontaktach ze ślimakami.



Rys. 9. Projekt „METAMORFOZY” – ślimak jako adresat procesu projektowego. Instalacja z pudełek z tektury z przeciągniętą czerwoną nicią, obrazującą tor ruchu ślimaka; „zanurzenie” w życie ślimaka: przechodzenie przez instalację; centralny punkt kompozycyjny – „wieża” z rysunkami i notatkami mieszkańców Drosendorfu

Projekt 3. ELIMINACJA/ WYKLUCZENIE EXCLUSIVE

Autorzy: Sheim, Lisa, Xavier,
Motria-Maria, Justyna, Izabella

Lokalizacja. Piwnice zamku Drosendorf.

Koncepcja projektu. Instalacja miała przypominać o złożoności świata zamieszkiwanego nie tylko przez ludzi, o czym człowiek zapomina w ogólnym dyskursie. Uwzględniając globalne parametry wielkościowe, człowiek jako gatunek jest tylko gościem w świecie owadów i zwierząt, o czym zapomina, próbując całą otaczającą przestrzeń dostosować do swoich potrzeb i wymagań.

Podjęcie metodyczne. Podstawą działań artystycznych była seria wywiadów

przeprowadzonych z lokalnymi mieszkańcami na temat spotkań – interakcji z różnymi gatunkami zwierząt. Stały się one punktem wyjścia dla złożonej i wieloaspektowej instalacji umieszczonej w parterze zamku, w tzw. jaskini.

Wyniki. Instalacja łączyła wiele różnych i pozornie niepasujących do siebie elementów. Każdy z nich prezentował własne przemyślenia studenta na temat historii opowiadanych przez mieszkańców Drosendorfu. Studenci wybrali zaniebane piwnice zamku, ponieważ ciemna przestrzeń kojarzona była przez nich z czymś, co tajemnicze i niezbadane. Tajemniczość pozostawia przestrzeń dla wielu historii i nieznanym jeszcze światów.

Podstawę instalacji tworzyły sylwetki osób, z których każda „prezentowała” własne

doświadczenie spotkania z nieznanym światem owadów i zwierząt (historie zostały zapisane w formie tekstów i komiksów). Studenci wykonali kilka ruchomych „modeli” owadów, więc można było obserwować, jak przebiega ich krótkie, ale czasem smutne życie. Drewniane panele w piwnicy również stały się częścią instalacji: wydrążone przez owady i larwy przypominały one o prawdziwych gospodarzach tego tajemniczego świata. Przez studentów został również zmontowany filmik, który przez cały czas wyświetlany był na jednej ze ścian pomieszczenia. W filmiku w imieniu zwierząt opowiadane były historie ich życia, ujawniane ich tajemnice, lęki i nadzieje.



Rys. 10. Projekt „ELIMINACJA” – przedstawienie historii spotkań mieszkańców Drosendorfu z owadami. Instalacja ze zdjęć i rysunków owadów, film, w którym w imieniu zwierząt opowiadane są historie ich życia, ujawniane tajemnice, lęki i nadzieje





Rys. 11. Projekt „BRUDNE, BRZYDKIE, OHYDNE” – montowanie instalacji; model pająka opisujący stosunek człowieka do owadów do owadów; schemat Drosendorfu, na którym za pomocą pinezek i nici zostały zaznaczone i połączone ze sobą siedliska owadów oraz manifest i poemat napisane przez studentów w imieniu owadów

Projekt 4. BRUDNE, BRZYDKIE, OHYDNE DIRTY, UGLY, MEAN

Autorzy: Jana, Danyto, Kozima, Johanna

Lokalizacja. Centralny plac w Drosendorfie.

Koncepcja projektu. Celem projektu było wzbudzenie wątpliwości co do istnienia pojęć „brudnego, brzydkiego i ohydneho” w świecie zwierząt. Studenci skupili się na pająkach, chrząszczach, dżdżownicach, które często wzbudzają w ludziach niekorzystne emocje. Wszystkie one stanowią jednak integralną część ekosystemu, więc ich brak naruszy delikatną równowagę. Projekt miał na celu przypomnienie, że człowiek powinien nie tylko badać tryb życia zwierząt, lecz także podejmować odpowiedzialność za wpływ wywierany przez niego na ich życie. Wszystkie zwierzęta, w tym owady, zastępują na to, by być traktowane z godnością i szacunkiem, bez względu na to, jak „brzydkie, brudne, ohydne” wydają się człowiekowi w odbiorze, ponieważ rozumienie „piękna” jest subiektywne i często jest słabo powiązane z rzeczywistością.

Podejście metodyczne. W ramach projektu zbadano okolice Drosendorfu oraz opracowano schemat, w którym zaznaczone zostały najbardziej charakterystyczne siedliska owadów, które stały się głównymi „bohaterami” instalacji. Dla studentów istotne było określenie znaczenia poszczególnych gatunków dla kształtowania lokalnego ekosystemu. W tym celu obserwowali oni ich tryb życia, pogłębiając swoją wiedzę na ten temat. Przeprowadzono również wywiady z mieszkańcami Drosendorfu w celu poznania ich stosunku do analizowanych gatunków. Istotą projektu było także przedstawienie owadów, aby zmienić sposób ich postrzegania przez

okolicznych mieszkańców, tak aby zwrócili oni uwagę na potrzebę ochrony gatunków, które są w rzeczywistości naszymi przyjaciółmi.

Wyniki. Instalacja składała się z kilku części. Jedną z nich był schemat Drosendorfu wykonany z tektury, na którym za pomocą pinezek i nici zostały zaznaczone i połączone ze sobą odnalezione w terenie siedliska owadów. Przeplatane nici symbolizowały jedność i złożoność wzajemnych powiązań ekosystemu. Obok umieszczone były krótkie teksty na temat preferencji środowiskowych owadów oraz ich znaczenia dla tego środowiska.

Drugą częścią instalacji był wielki model pająka jako reprezentacji gatunku wzbudzającego najwięcej lęków. Do modelu pająka przyklejone zostały wypisane na kartkach w trzech kolorach wypowiedzi mieszkańców na temat ich relacji z owadami. Pomarańczowe naklejki oznaczały negatywne nastawienie do owadów, zielone – pozytywne, żółte – neutralne. Swoje nastawienie mogli również wyrazić zwiedzający, zapisując na naklejkach własne przemyślenia i umieszczając je na pająku. Finalnie najwięcej informacji zostało zapisanych na zielonych kartkach.

Częścią podsumowującą działania grupy były manifest i poemat, napisane przez studentów w imieniu owadów. Manifest poruszał kwestie upokorzenia, któremu ulegają owady w wyniku działań człowieka. Na odwrotnej stronie manifestu i poematu umieszczonych zostało kilka propozycji projektu okładki magazynu „Vogue”, a głównymi bohaterami miały być owady. W ten sposób studenci chcieli podkreślić, że „brudne, brzydkie i ohydne” tak naprawdę są piękne i estetyczne.

Wnioski

Dotychczasowe nauczanie metody AAD nie było wprowadzane w procesie kształcenia akademickiego architektów, przede wszystkim ze względu na złożoność samego procesu oraz konieczność włączenia w proces projektowy grup specjalistów z innych dyscyplin, w tym ekologów, biologów czy weterynarzy. Ze względu na brak możliwości uogólnienia założeń projektowania AAD na potrzeby projektów studenckich, brak wytycznych siedliskowych dla obszarów miejskich i wypracowanych założeń polityki miejskiej w zakresie przestrzeni współużytkowanych przez zwierzęta, tego typu działania pozostawały domeną projektowania profesjonalnego.

Przeprowadzone przez Politechnikę Wiedeńską oraz Politechnikę Lwowską warsztaty udowodniły, że istnieje możliwość włączenia metodologii AAD w proces kształcenia, wykorzystując narzędzie intensywnych warsztatów terenowych, przeprowadzanych in situ. Schemat działań musi zostać w tym wypadku dostosowany do specyfiki nauczania warsztatowego, m.in. poprzez wprowadzenie elementów poprzedzających etap projektowania koncepcyjnego, właściwych dla metody warsztatowej i związanych z formowaniem zespołów i przekazywaniem wiedzy teoretycznej. Element partycypacji społecznej, pojawiający się w działaniach warsztatowych i służący zdobywaniu wiedzy zamiennie do wiedzy eksperckiej w zadanej tematyce powoduje, że istotnym elementem całości podejmowanych działań staje się forma publicznej prezentacji, zastępująca etap ewaluacji w metodologii projektowania

AAD. Różnicę widać również na etapie realizacyjnym, który przyjmuje tu zawsze formę czasową, makietową (modele typu mockup tworzone in situ). Istotną różnicą jest również pojawienie się elementu zwrotnego przekazywania informacji mieszkańcom – grupie, która staje się zarówno współodbiorcą, jak i posiadaczem wiedzy eksperckiej w zakresie analizowanego tematu.

Mimo tych różnic forma warsztatowa nauczania projektowania AAD wydaje się na chwilę obecną, przy braku radykalnej zmiany w sposobie kształcenia architektów i urbanistów, najbardziej efektywna, stwarzając przestrzeń dla nauki radykalnie odmiennej filozofii tworzenia przestrzeni w oparciu o wartości zastane.

BIBLIOGRAFIA

- [1] Kleszcz J., 2020. Bio-polis. Wizja miasta nieantropocentrycznego, Oficyna Wydawnicza Uniwersytetu Zielonogórskiego, Zielona Góra.
- [2] Hauck T., Weisser W. 2015. AAD Animal Aided – Design, Technische Universität München, Monachium.
- [3] Apfelbeck B., Hauck T.E., Jakoby Ch., Piecha J., Rogers R., Schröder A., Weisser W. 2019. Animal-Aided Design in the living environment. Integrating the needs of animal species into the planning and design of urban open spaces, Technische Universität München, Universität Kassel, Bundesamt für Naturschutz.
- [4] Apfelbeck B., Jakoby C., Hanusch M., Steffani E.B., Hauck T.E.; Weisser W. 2019. A Conceptual Framework for Choosing Target Species for Wildlife-Inclusive Urban Design, „Sustainability”, 11, 6972.
- [5] Kleszcz J. 2020. Wyzwania architektury nieantropocentrycznej, czyli gdzie leży granica projektowania uniwersalnego, „Housing Environment”, 31, s. 33–41.
- [6] Bichard J. 2018. Inclusive design: Towards social equity in the built environment, „Built Environment”, 44 (1), s. 5–8.
- [7] Elephant House, Copenhagen Zoo, <https://www.fosterandpartners.com/projects/elephant-house-copenhagen-zoo/> [dostęp: 10.10.2023].
- [8] <http://www.animalarchitecture.org/bird-friendly-masonry/> [dostęp: 10.02.2020].
- [9] Wolch J. 2013. Anima Urbis, Harrison A.L. (red.), Architectural Theories of the Environment: Posthuman Territory, Routledge, Nowy Jork, s. 227–248.
- [10] Wolch J. 1998. Zoopolia, Wolch J., Emel, J. (red.) Animal Geographies: Place, Politics, and Identity in the Nature-Culture Borderlands, London, Verso Books, Nowy Jork, s. 119–138.
- [11] Dodington E. 2011. How to design with the animal. Constructing posthumanist environments, Master of architecture thesis, ProQuest, UMI Dissertations Publishing, Houston.
- [12] Weisser W., Hauck T., 2017. Animal-Aided Design - using a species' life-cycle to improve open space planning and conservation in cities and elsewhere, „bioRxiv the preprint server for biology”, s. 1–14.
- [13] Litorowicz A. (red.) 2022. Atlas Wszystkich Mieszkańców, Fundacja Puszcza, Warszawa, <http://atlas.miastozdzczenie.pl> [dostęp: 1.12.2023].
- [14] Apfelbeck B., Snep R.P.H., Hauck T.E., Ferguson J., Holy M., Jakoby C., MacIvor J.S., Schär L., Taylor M., Weisser W. 2020. Designing wildlife-inclusive cities that support human-animal co-existence, „Landscape and Urban Planning”, 200.
- [15] UNESCO-UIA, 2023. UNESCO-UIA charter for architectural education, https://www.uia-architectes.org/wp-content/uploads/2023/08/FINAL_UNESCO-UIA_CHARTER2023.pdf [dostęp: 28.11.2023].
- [16] Kryvoruchko O., Cherkas B., Kolomyeycey A. 2020. Architectural workshop as a tool of intensive course design, Вісник Національного Університету „Львівська Політехніка”. Серія „Архітектура”, 2(1), s.143–149.
- [17] Orhan M., 2017. The Role and Importance of Workshops in the Architectural Design Education; Case of “Self Made Architecture I-II”, „New Trends and Issues Proceedings on Humanities and Social Sciences”, 3, s. 131–136.
- [18] Szczerek E. 2022. Varying and developing architectural and urban concepts in the workshop process of education of architects, „Przestrzeń Urbanistyka Architektura”, 2, s. 132–142.
- [19] Sipahioğlu I., Abbas G., Yılmaz B. 2021. Outside the school: a review of the non-formal short-term architectural workshops, „Journal of Design for Resilience in architecture and Planning”, 2(1), 44–63.
- [20] Cıraoğlu A. 2003. Mimari tasarım eğitiminde formal ve enformel çalışmalar üzerine, „Yapı Dergisi”, 257, s. 43–47.

[21] Dizdar S.I. 2015. Architectural Education, Project Design Course and Education Process Using Examples, „Procedia - Social and Behavioral Sciences”, 176, s. 276–283.

[22] Pallasmaa J. 1992. From Metaphorical to Ecological Functionalism, Kärkkäinen M. (red.) Functionalism - Utopia or the Way Forward, Alvar Aalto Symposium, s. 8–19.

[23] Collins COBUILD Advanced Learner's Dictionary, 2023. <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/workshop> [dostęp: 4.12.2023].

[24] Business Dictionary, 2019. <http://www.businessdictionary.com/definition/workshop.html> [dostęp: 4.12.2019].

[25] Eviyaoglu F., Gelmez K. 2022. Examining Workshops in the Intersection of Formal and Informal Architecture Education: The Case of “Bahar Atölyeleri”, „Journal of Design Studio”, 4(2), ICMEK-5 Rethinking, s. 35–49.

DOI: 10.5604/01.3001.0054.2818

PRAWIDŁOWY SPOSÓB CYTOWANIA
Kleszcz Justyna, Linda Svitlana, 2024, Animal-aided design w procesie edukacji studentów architektury – przykłady realizacji a podstawy metodyczne, „Builder” 02 (319).
DOI: 10.5604/01.3001.0054.2818

STRESZCZENIE:

Animal-aided design (AAD) jest relatywnie nową metodą projektowania, poszerzającą grupę odbiorców architektury o zwierzęta zamieszkujące dany teren. Jednak dotychczasowe nauczanie tej metody nie było wprowadzane w procesie kształcenia akademickiego architektów. Brak wytycznych siedliskowych dla obszarów miejskich i wypracowanych założeń polityki miejskiej w zakresie przestrzeni współużytkowanych przez zwierzęta powodował, że tego typu działania pozostawały domeną projektowania profesjonalnego. Warsztaty przeprowadzone przez Wiedeński Uniwersytet Techniczny z udziałem studentów Politechniki Lwowskiej w ramach Lviv/Vienna Research Program w austriackim Drosendorfie na przełomie kwietnia i maja 2023 roku udowodniły możliwość włączenia metodologii AAD w proces kształcenia poprzez narzędzie intensywnych warsztatów terenowych przeprowadzanych in situ. Schemat działań, dostosowany do specyfiki nauczania warsztatowego poprzez wprowadzenie elementów poprzedzających etap projektowania koncepcyjnego i związanych z formowaniem zespołów oraz przekazywaniem wiedzy teoretycznej, okazał się kluczowy dla ich efektywności. Element partycypacji społecznej stał się w tym wypadku istotny dla całości podejmowanych działań, a forma publicznej prezentacji zastąpiła etap ewaluacji w metodologii projektowania AAD. Zaproponowana forma warsztatowa nauczania projektowania AAD wydaje się najbardziej efektywna przy braku radykalnej zmiany sposobu kształcenia architektów i urbanistów, stwarzając przestrzeń dla nauki odmiennej filozofii tworzenia przestrzeni opartej o wartości przyrodnicze zastane i wprowadzone.

SŁOWA KLUCZOWE:

Drosendorf, animal-aided design, projektowanie nieantropocentryczne, warsztaty

ABSTRACT:

ANIMAL-AIDED DESIGN IN THE EDUCATION PROCESS OF ARCHITECTURE STUDENTS - EXAMPLES OF IMPLEMENTATION, AND THE METHODOLOGICAL BACKGROUND.

Animal-aided design (AAD) is a relatively new design method that broadens the architectural audience to include resident animals. However, to date, the teaching of the method has not been introduced in the academic training of architects. The lack of habitation guidelines for urban areas and elaborated urban policies regarding spaces shared by animals meant that this type of activity remained the domain of professional design. A workshop conducted by the Vienna University of Technology with students of Lviv Polytechnic University as part of the Lviv/Vienna Research Programme in Drosendorf, Austria, in April/May 2023, proved the feasibility of integrating the AAD methodology into the educational process through the tool of intensive field workshops conducted in situ. The scheme of activities, adapted to the particularities of workshop teaching by introducing elements prior to the conceptual design stage and related to forming teams and imparting theoretical knowledge, proved crucial to their effectiveness. The element of public participation became essential in this case for the overall activities being undertaken, and the form of public presentation replaced the evaluation stage in the AAD design methodology. The proposed workshop form of teaching AAD design seems to be the most effective in the absence of a radical change in the way architects and urban planners are educated, creating space for learning a different philosophy of spatial creation based on found and introduced natural values.

KEYWORDS:

Drosendorf, animal-aided design, non-anthropocentric design, workshops