

Współczesne aspekty relacji malarstwa ściennego i architektury



dr sztuki
PIOTR PAWEŁ DROZDOWICZ
 Politechnika Poznańska
 Wydział Architektury
 ORCID: 0000-0002-2399-4453

Malarstwo ścienne ma ogromny potencjał w kształtowaniu wrażeń przestrzennych. Emergentne zastosowanie jego w przestrzeni architektonicznej pozwala osiągnąć efekty pożądane w sztuce współczesnej, takie jak: intermedialność, interaktywność i immersja.

Po doświadczeniach modernizmu i różnych odmian postmodernizmu w architekturze oraz dzięki osiągnięciom sztuki współczesnej na nowo podejmujemy refleksję nad relacjami sztuki i architektury, których wspólną wartością, ale i zagadnieniem badawczym, jest przestrzeń. Celem podjętej pracy badawczej w tym obszarze jest rozpoznanie korelacji malarstwa i architektury w kształtowaniu wrażeń przestrzennych. Wieloletnia autorska praktyka artystyczna połączona ze studiami nad sztuką współczesną oraz doświadczenie realizacji malarstwa w obiektach architektonicznych stanowią bazę dla metody logicznej argumentacji w penetrowaniu wyznaczonego problemu. Wzbogacona jest ona metodą interpretacji historycznej

wybranych dzieł malarstwa ściennego, które pozostają w doskonałej symbiozie z architekturą. Zostały one poddane analizie pod kątem znaczenia i wpływu osiągnięć sztuki na semantykę i percepcję przestrzeni architektonicznej przez jej użytkowników.

Podstawą teoretyczną dla niniejszej refleksji dotyczącej relacji malarstwa i architektury jest teoria projektowania emergentnych systemów przestrzennych proponowana przez Gerharda J. Durschke¹, która jest tu zaadaptowana do badania korelacji malarstwa i architektury [1]. W takim ukladzie malarstwo z małym znaczącym medium z perspektywy architektów może stać się głównym czynnikiem przemiany architektury pozwalającym dostrzec i wykorzystać jej elementy składowe, będące spoza branży inżynierskiej,

elementy „miękkie”: kulturowe, estetyczne, symboliczne czy duchowe. Zjawisko emergencji w odniesieniu do malarstwa ściennego w architekturze nakierowane jest na pozyskiwanie nowych jakości artystycznych i estetycznych wynikających z ich połączenia, które są czymś odrębnym niż prosta suma środków wynikających z poszczególnych mediów rozpatrywanych osobno. Tu obiekt architektoniczny i malarstwo ścienne traktowane do tej pory osobno stanowią niższy poziom bytu. Natomiast uzyskane dzięki synergii nowe dzieło spełniające się w przestrzeni, napętnionej barwą i światłem, daje nowy system emergentny [2].

Malarstwo to język sztuki liczący sobie ponad 30 tysięcy lat, który od swego początku był związany z przestrzenią, w której zamieszkiwał człowiek, a następnie z architekturą. Realizuje ono odwieczną potrzebę naznaczenia przestrzeni, osławiania martwej ściany poprzez nadawanie jej znaczeń symbolicznych. Malarstwo ścienne, jako medium o niezwykle bogatych tradycjach, analogicznie do innych współczesnych sztuk wizualnych, pomimo że pozostaje płaską dekoracją ściany, pozwala kreować wrażenia przestrzenne w istniejących bądź nowych obiektach, przemieniać zdegradowaną architekturę i wpływać na jakość przestrzeni publicznej, a nawet na pejzaż miejski (fot. 1.).



Fot. 1. Melancholia, P. Drozdowicz. Wizualizacja projektu fresku dla elewacji Muzeum Narodowego w Poznaniu, 2014; źródło: autor

¹ Gerhard J. Durschke wyjaśnia tak: emergencja (łac. *emergere* – wynurzyć, wydobyć) jest pojęciem filozoficznym oznaczającym proces, w którym wyższy stopień bytu powstaje w wyniku nakładania się i oddziaływania niższych stopni bytowych. Głębsze warstwy świadomości biorą udział w niejako samoistnym wynurzeniu się nowego, a synergiczne współdziałanie w synektyce kreatywnego procesu twórczego potęguje symbiozę twórczą różnych warstw. W tym sensie synergia jest jedną z form emergencji, powszechnego mechanizmu powstawania miast i architektury.

Nie chodzi tu jednak o tzw. mural, wywodzący się od nurtu graffiti, a który nie jest tożsamy z tradycyjnie rozumianym malarstwem ściennym, gdyż przybiera formę i cechy wielkoformatowej grafiki „wklejonej” w przestrzeń bez nawiązania relacji z bryłą architektoniczną i uwzględnienia jej kontekstów przestrzennych i estetycznych. Współcześnie w Polsce zjawisko muralu (muraloży) w niekontrolowany przez architektów, konserwatorów zabytków i plastyków miejskich sposób zawłaszcza elewacje budynków i anektuje przestrzeń publiczną, konkurując z grafiką reklamową [3]. Interesuje nas natomiast malarstwo ścienne, które jest specyficznie i celowo projektowane dla architektury, dedykowane przestrzeni architektonicznej i nietrywialnie związane z jej bryłą i formą, a nawet funkcją.

Od wieków sztuka i architektura istniały w stanie symbiozy. W XX wieku, kiedy to obiekt architektoniczny zaczął pretendować do bycia dziełem totalnym, samym dla siebie, zamkniętym w swej estetycznej formie, będącym wyrazem twórczej osobowości architekta (ostatnio chronionym prawem autorskim), coraz mniej jest w nim miejsca na sztukę. Architektura postmodernistyczna stała się samowystarczalna. Otwarta na nowoczesne technologie, jednocześnie zamknięta jest na sztukę. Bardzo rzadko można znaleźć przykłady dzieł sztuki świadomie i celowo integrowanych z architekturą już na etapie projektowym. Brak jest malarstwa w pełni zintegrowanego z architekturą, obejmującego całą przestrzeń wnętrza bądź stanowiącego sensowne korelacje z elementami architektonicznymi na elewacjach budynków. Według architekta Leona Kriera przyczyną tego stanu jest modernistyczna industrializacja w architekturze, która doprowadziła do upadku do trzydziestu dziewięciu rzemioł z nią organicznie związanych i koegzystujących w ciągu wieków [4]. Dotyczy to przede wszystkim malarstwa ściennego, zredukowanego do podrzędnego rzemioła. Moda na „styl nowoczesny”, będący wynikiem redukcjonizmu estetycznego, utrudnia poszukiwanie nowych form relacji sztuki (malarstwa) z architekturą. Wraz z pojawieniem się awangardowych nurtów artystycznych, które oddziałują się od sztuki dawnej, zanegowano także klasyczne kanony estetyczne oparte na teorii piękna, a paradygmat nowoczesności w architekturze podważył triadę witrażową. Przy okazji „wyzwolono” się również z tradycyjnych technik malarstwa ściennego i zarzucono dawne metody pracy artystycznej, co drastycznie obniżyło jakość działań plastycznych w architekturze. Artyści współcześni poszukują wciąż nowych środków wyrazu, by coraz silniej oddziaływać na odbiorcę, tworząc dzieła totalne, inter- i multimedialne, obejmujące wszystkie zmysły i całego człowieka.



Fot. 2. *Phoenix*, mural autorstwa Gert Neuhaus, Christine Neuhaus, Dirk Herzog and Zeinrich Butler, (1989) Berlin, fot. Chris Alban Hansen; źródło: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Phoenix_mural,_WintersteinstraÙe_20,_Berlin.jpg

Przestrzeń w malarstwie i architekturze

Zwrot przestrzenny – *spatial turn*, który trwa w kulturze od lat 50. XX wieku, wynika z postawangardowych idei sztuki. Dominujące dziś nurty sztuki współczesnej, wywodzące się z awangardowo-konceptualnego paradygmatu, intensywnie penetrują zagadnienia przestrzeni. Szczególnie chodzi o wszystkie działania typu *site specific* realizowane poprzez rzeźbę, sztukę instalacji, performance, fluxus, sztukę *envirement* czy *landart*. Dywagacje na temat natury przestrzeni i jej sposobów obrazowania oscylują między postawą teoretyczną a zmysłowym podejściem doświadczenia przestrzeni (T. Adorno, M. Heidegger, P.M. Foucault oraz wielu architektów, np. J. Pallasmaa czy S.E. Rasmussen) [5]. Dziś wykorzystuje się media cyfrowe i technologię VR i AR do przekraczania barier wizualności i anektowania przestrzeni, jednak odbywa się to zawsze kosztem doświadczenia rzeczywistości. Począwszy od przetomowego, publicznego pokazu projekcji na obiektach 3D w Disneyland w The Haunted Mansion z 1969 roku, spektakle typu *projection mapping*, *video mapping* i *spatial augmented reality* zagościły na stałe w programach festiwalu i koncertów typu światło –

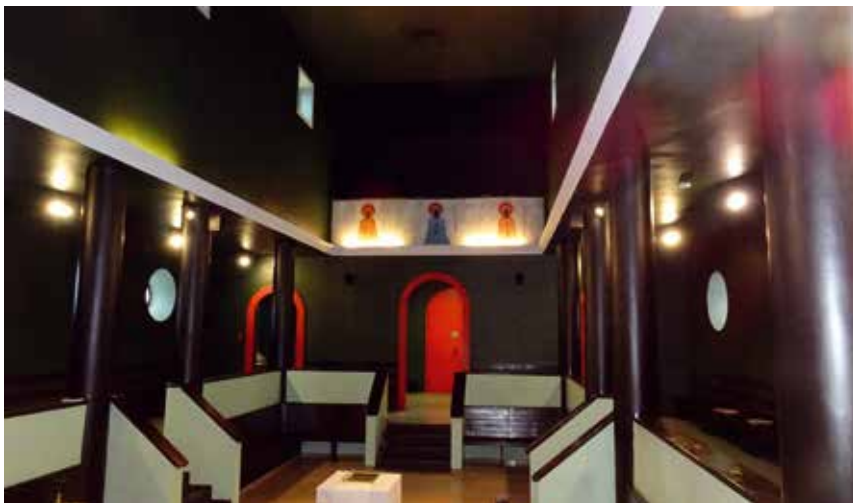
dźwięk². Architektura staje się w nich tylko „ekranem”, podłożem dla wirtualnego obrazu, który w sposób totalny ma działać na odbiorcę, dążąc do maksymalnych doznań wizualnych.

Owe „współczesne” cechy sztuki byłyby jednak od wieków stosowane przez artystów i architektów w malarstwie ściennym w tym samym celu: by coraz mocniej oddziaływać na odbiorcę. Zmieniły się technologie i narzędzia, lecz idee i cele artystyczne, a nawet rezultaty wizualne pozostały niezmiennie. Dzięki tradycyjnemu, czyli dwuwymiarowemu językowi malarstwa możemy również uzyskiwać wrażenia wizualne zbliżone do technologii VR i projekcji 3D.

Polskim, wyjątkowym przykładem ukazującym symbiozę malarstwa (również koloru) i architektury jest cerkiew Jerzego Nowosielskiego w Białym Borze (współpraca z architektem Bogdanem Kotarbą), której wnętrze spełnia wszystkie kryteria języka sztuki współczesnej właściwego najnowszym mediom (fot. 3.). Całe wnętrze jest

² Przykładem jest Festiwal *Fête des Lumières*, w którym rokrocznie uczestniczy 2–3 miliony ludzi, lub Festiwal Kinetycznej Sztuki Światta Light. Move organizowany w Łodzi od 2011 roku.





Fot. 3. Wnętrze cerkwi w Białym Borze Jerzego Nowosielskiego; źródło: <https://www.gov.pl/web/kultura/cerkiew-w-bialym-borze-najmlodszy-zabytek-wpisany-do-rejestru>

przestrzennym obrazem, którego charakter zbieżny jest ponadto z twórczością malarską Nowosielskiego. Wnętrze świątyni w nowatorski sposób, ale będący kontynuacją klasycznego idiomu malarstwa ściennego, stało się trójwymiarowym obrazem, w którym ściany, elementy wystroju wnętrza świątyni, wraz z ikonami oraz z uczestnikami liturgii, tworzą komplementarną wizję malarską.

Mieczysław Porębski opisuje to zjawisko następująco: „Pod tym względem obraz malarski niczym się od dzieła architektury nie różni. Obraz malarski również ma to, czym jest od zewnątrz, tyle że nie bryłę, a płaską (najczęściej) powierzchnię, i ma swoje wnętrza, w które zyskujemy wgląd, w które wchodzimy, w którym, jak to powiedział kiedyś Tadeusz Różewicz – chciałyby się zamieszkać” [6]. Przestrzenne dzieło plastyczne powstałe w wyniku symbiozy architektury i malarstwa ściennego dysponuje wieloma, tak pożądanymi we współczesnej sztuce, cechami. Należą do nich: intermedialność, interaktywność, immersja i synestezja³ [7].

Cechy malarstwa w architekturze

Malarstwo jako dwuwymiarowe medium wbrew pozorom może być intermedialne. Oznacza to, że odpowiednio zrealizowane na murze (ścianie) obiektu architektonicznego kooperuje ze środkami odziaływania wizualnego, jakimi dysponuje architektura (tworzywo budowlane, tekstura, forma, bryła, światło), może anektować przestrzeń przed sobą, uaktywniać otoczenie i architekturę oraz naznaczać ją treściami symbolicznymi. Intermedialność to podstawowa cecha wskazująca, że potężnie między różnymi mediami spełnia się w przestrzeni i generuje nową jakość wizualną, niedostępną poszczególnym mediom traktowanym osobno. Jest ona jedną z ważniejszych cech dzieł sztuki współczesnej. Marcin Sieńko mówi: „opowieść intermedialna właściwie nie jest wyrażana poprzez poszczególne media, lecz raczej konstytuuje się gdzieś pomiędzy nimi. Jest efektem synergetycznego połączenia rozmaitych środków.



Fot. 4. Villa dei Misteri, Pompeje, fot. Raffaele Pagani; źródło: https://br.wikipedia.org/wiki/Villa_dei_Misteri#/media/Restr:Villa_dei_Misteri_-_Pompei.jpg

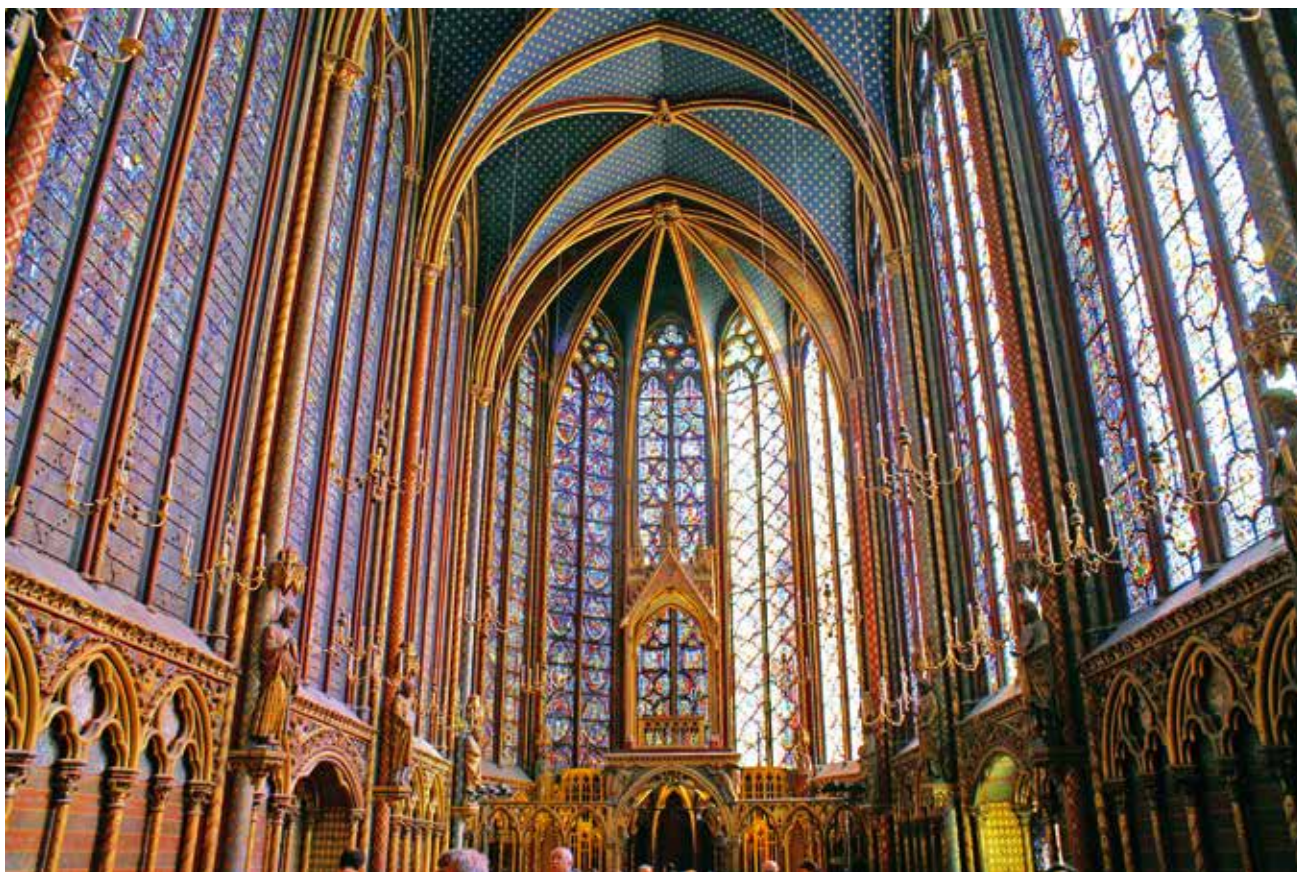
[...] Dla widza narracja intermedialna jest niezwykle atrakcyjna. Cieszy nie tylko różnorodność bodźców, ale i wysiłek, który trzeba włożyć w dekodowanie dzieła. [...] Wielopoziomowość i segmentowa struktura dzieła sprawiają, że może ono dotrzeć – choćby częściowo – do szerokiego spektrum odbiorców” [8]. W malarstwie szczególnie ważna jest świadomość ściany (muru) jako celowo użytego tworzywa artystycznego. Od starożytności kompozycje malarskie wpisywano w zastane podziały architektoniczne i przeplatano je malowanymi imitacjami elementów architektury, co nadawało pożądane wrażenie iluzji zacierające granice między malarstwem i architekturą. Archetypowym przykładem takiej symbiozy malarstwa i architektury jest *Villa dei Misteri* z I wieku n.e. odkryta w Pompejach, gdzie malarstwo wraz architekturą stanowiło jedną materię, którą trudno rozdzielić bez wzajemnej szkody (fot. 4).

Szczególna intermedialność zachodzi we wnętrzu gotyckiej katedry (fot. 5). Witraż, będąc specyficzną formą malarstwa pełną światła, pełni jednocześnie funkcję okna, ale i ściany, stanowi organiczną część budowli. Kamienne maswerki wpisują się w rysunek witraży, dzięki którym przestrzeń świątyni napętnia się światłem i kolorem, ale również treściami ideowymi.

Tu również nie jesteśmy w stanie rozdzielić oddziaływania architektury i sztuki, i przyporządkować wrażeń do poszczególnych zmysłów, bo katedra stanowi wielowarstwowe dzieło przestrzenne o segmentowej, emergentnej strukturze, w której percepcja ma charakter całościowy.

Kolejną cechą oddziaływania malarstwa w architekturze jest jego interaktywność, co wiąże się z faktem, że percepcja spełnia się w przestrzeni, którą możemy penetrować kinetycznie. Według M. Filiciaka i A. Tarkowskiego „interaktywność to jedno ze słów kluczy, za pośrednictwem którego w latach dziewięćdziesiątych wyznaczano różnicę pomiędzy starymi i nowymi mediami. Interaktywność, czyli wzajemne oddziaływanie” [9]. Podział na media stare i nowe wynikał z negacji sztuki przedawangardowej i promocji idei nowoczesności. W polskiej edukacji i praktyce artystycznej podział ten objawiał się silnymi podziałami środowiska artystycznego, był (jest?) mocno zideologizowany i niepoparty merytorycznie, co dość skutecznie wpłynęło też na mentalność w architekturze. Przykładem starego medium uznanego za przeżytek było właśnie malarstwo na płaskiej powierzchni, szczególnie figuratywne, ale i witraż, mozaika, płasko-rzeźba, rzeźba w tradycyjnych materiałach

³ Zagadnienia dotyczące współczesnych cech malarstwa ściennego zostały opracowane przez autora i zaprezentowane w 2014 w niepublikowanej rozprawie doktorskiej pt. *Malarstwo w architekturze współczesnej*. Artykuł ten stanowi rozwinięcie tematu w kontekście przestrzeni architektonicznej.



Fot. 5. Wnętrze kaplicy Saint Chapelle w Paryżu;
 źródło: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f5/Sainte_chapelle_-_Upper_level.jpg

itp. Za nowe media uznawano natomiast syntetyczne żywice akrylowe dające możliwości kolażu i tworzenie reliefów na powierzchni obrazu, ale przede wszystkim technikę audio i wideo, różne monitory, generatory dźwięku i obrazu, źródła światła oraz wszelkie materiały konstrukcyjne, spawane oraz mechaniczne, ruchome. Miały one cechy pożądane dla nowej sztuki i automatycznie zapewniały nowoczesność dziełu. Świadomość intermedialności w sztuce każe inaczej spojrzeć na dziedzictwo malarstwa w architekturze. Okazuje się, że dawni architekci i malarze w twórczy sposób wykorzystywali interaktywność, choć nie dysponowali jej definicją. Doskonałym tego przykładem jest iluzjonistyczne malarstwo ścienne Andrea Pozzo w kościele San Ignazio w Rzymie (fot. 6). Malarstwo rozplanowane dzięki kwadraturze i uwzględnieniu kierunków padania światła oraz dzięki zatarciu granic między elementami architektonicznymi, rzeźbą i sztukaterią oraz malarstwem kreowało wirtualne, maksymalne wrażenia przestrzenne. Przemieszczanie się użytkownika po takim wnętrzu, powodując zmianę kąta patrzenia, z każdym ruchem pozwala odczytywać malarstwo inaczej. Gdy w końcu widz znajdzie się w tzw. złotym punkcie, następuje objawienie się pełnej iluzji w przestrzeni, co daje maksymalne doznania zmysłowe, jak ma to miejsce w projekcjach 3D [10].

W przypadku malarstwa w architekturze mówienie o interaktywności może być w pełni uzasadnione, kiedy tworzy ono wielką, spójną narrację realizującą się w różnorodnych środkach malarskich i architektonicznych oddziaływujących na widza aktywnego w przestrzeni. Powyższe założenie, między innymi, leżało u podstaw autorskiego projektu fresku dla elewacji Muzeum Narodowego w Poznaniu pt. *Melancholia* [7].

Odbiorca pasowej kompozycji malarskiej, przemieszczając się, będzie zmieniał perspektywę jej oglądu, co będzie skutkowało animacją malarstwa. Z racji skali fresku (ok. 90 m długości) nietatwo będzie znaleźć miejsce pozwalające na obejrzenie całej kompozycji bez zniekształceń i jej fragmentacji. Za każdym razem pole widzenia będzie obejmowało inny fragment fresku. Ważną funkcję w tym intermedialnym funkcjonowaniu *Melancholii* będą spełniały szpalery drzew na Alei Marcinkowskiego. Pionowe kolumny gęsto zasadzonych drzew będą dodatkowo cięty i miksowały kompozycję malarską. Dla części odbiorców fresk będzie abstrakcyjny, a w innym spojrzeniu ujawnią się jego figuratywne fragmenty (fot. 7).

Uniwersalną specyfiką architektury jest tworzenie środowiska immersyjnego. Również malarstwo, szczególnie we wnętrzu architektonicznym, może mieć cechy immersji, co spełnia odwieczne pragnienie

człowieka do przekroczenia bariery obrazu, bycia w obrazie. Immersja dotyczy sztuki od jej początków, chociaż dzisiaj to określenie promuje się w stosunku do wirtualnych rzeczywistości. Odbiorca nowoczesnych multimedialnych i intermedialnych dzieł sztuki, w których wirtualna rzeczywistość wykorzystana jest jako nowe środowisko obecności widza użytkownika, staje się immersantem⁴ [11]. Tym określeniem posługuje się Charlotte Davies, autorka zaawansowanych interaktywnych instalacji, jak *Osmose* (1995) i *Éphémère* (1998), mówiąc o osobie, która zanurza się w wirtualnej, trójwymiarowej przestrzeni [12]. Przywołany przykład malarstwa barokowego w kościele św. Ignacego w Rzymie należy rozpatrywać również w kontekście współczesnego pojęcia immersji. Rozumiana jest ona jako stan zanurzania albo pochłaniania widza przez rzeczywistość artystyczną, kiedy następuje tak zwane zanurzenie zmysłów. Wrażenie bycia w takim dziele jest wzmacniane przez równoczesne oddziaływanie wielu bodźców, które działają w przestrzeni wnętrza: kolor, malarstwo, bryły i formy rzeźbiarskie, światło z okien, a ponadto dźwięki muzyki organowej, akcje liturgiczne połączone z dymem kadzidła. To wszystko

⁴ Immersja – łac. *immersio*, „zanurzenie”, od łac. *immergere*, *immersum*, „zanurzyć”.



Fot. 6. *Apoteoza św. Ignacego*, mal. Andrea del Pozzo, Kościół św. Ignacego w Rzymie; źródło: https://pl.wikipedia.org/wiki/Kościół_św._Ignacego_w_Rzymie#/media/Plik:Andrea_Pozzo_-_Apoteose_de_Santo_Inacio.jpg

zapewnia efekt pełnej immersji. Immersja jest przede wszystkim podstawowym doświadczeniem użytkownika architektury. Świadomość tego powinna towarzyszyć architektowi w kształtowaniu przestrzeni, uwzględniając perspektywę immersanta. Świadomość bycia immersantem ewoluje wraz z rozwojem technologii przekazu medialnego. Dawniej nie zwracano uwagi na tak oczywisty stan zanurzenia w architekturę. Dziś fakt ten stymuluje rozważania

teoretyczne i świadome działania projektowe. Przykładem immersyjnego wnętrza jest realizacja autorskiej kaplicy o pow. 16 m² w domu wspólnoty L'Arche w Poznaniu (fot. 8). Projekt obejmował całe wnętrze: malarstwo, kolorystykę zwiększającą wrażenia przestrzeni oraz najdrobniejsze elementy jej wyposażenia. Inspiracją była tu starożytna Villa dei Misteri z Pompejów, a celem artystycznym stworzenie harmonijnego, przestrzennego obrazu, w który można się zanurzyć i w nim pozostać.

Podsumowanie i wnioski

Projektowana przestrzeń jako środowisko życia człowieka jest niewątpliwie domeną architektury i sztuki. Dzięki eksperymentom i realizacjom sztuki XX i XXI wieku zagadnienia przestrzeni zostały znacząco pogłębione, szczególnie pod kątem percepcji przez jej użytkownika. Wskazują one na ważny, zmysłowy aspekt postrzegania przestrzeni architektonicznej, gdzie jej estetyka i semantyka decyduje o wartości bardziej niż nawet doskonały program funkcjonalny. Analiza cech tradycyjnego medium, jakim jest malarstwo ścienne, dokonana z perspektywy zwrotu przestrzennego, ukazuje jego niezwykły potencjał w kształtowaniu wrażeń przestrzennych w architekturze. Badanie postawionego problemu wskazuje na to, że tradycyjne malarstwo ścienne (które zniknęło z projektowanej przestrzeni architektonicznej i które nadal spotyka się z niechęcią oraz wieloma formalnymi i mentalnymi przeszkodami) ma cechy tak pożądane dziś w sztuce współczesnej. Warunkiem ich wykorzystania jest świadome, celowe, emergentne projektowanie przestrzeni i taka aplikacja malarstwa, która pozwala nawiązać nietrywialne współdziałanie malarstwa z językiem form architektonicznych. Nowe media i ich możliwości tworzenia intermedialnego dzieła totalnego, które pozwalają na immersję, okazują się nie być wcale tak nowatorskie. Były one dostępne od wieków w symbiozie malarstwa i architektury.



Fot. 7. *Melancholia*, P. Drozdowicz. Wizualizacja projektu fresku dla elewacji Muzeum Narodowego w Poznaniu, 2014; źródło: autor



Fot. 8. Kaplica Fundacji l' Arche w Poznaniu. Projekt i realizacja P. Drozdowicz, 2004; źródło: autor

Dysponujemy dziś wieloma zaawansowanymi pojęciami dotyczącymi zjawisk w sztuce i specyfiki oddziaływania różnorodnych środków plastycznych i mediów. Ten obszar kreacji jest obecnie swoistą *terra incognita* sztuki współczesnej i architektury. Wyzwała on potrzebę refleksji i badań interdyscyplinarnych nad nowymi relacjami sztuki i architektury. Pogłębienie zagadnień teoretycznych w tym obszarze daje zaplecze intelektualne do rozwoju edukacji przestrzennej, może wzbogacić proces projektowania architektonicznego, ale również „uprzestrzennić” myślenie i doświadczenie artystyczne. Stanowi to mocny argument za koniecznością powrotu do klasycznych, sprawdzonych technik i metod projektowania malarstwa w architekturze w celu kreowania nowych jakości estetycznych i wrażeń przestrzennych. Świadomość cech malarstwa ściennego i jego relacji w przestrzeni architektonicznej pozwala projektować architekturę otwartą na sztukę i kreować przyjazną dla immersanta, bardziej humanistyczną przestrzeń.

Bibliografia

- [1] Dürschke G.J., 2010, Emergencja i paradoksalny kamuflaż w architekturze współczesnej. Teoria emergentnych systemów przestrzennych, „Czasopismo Techniczne, Architektura”, Wydawnictwo Politechniki Krakowskiej, R. 107, z. 7-A/1, s. 64–71.
 [2] Drozdowicz P., 2021, Emergentne kształtowanie relacji między malarstwem ściennym a wnętrzem architektonicznym na przykładzie projektu wnętrza kościoła pw. Wniebowstąpienia Pańskiego w Przytękach, „Zeszyty Naukowe Politechniki Poznańskiej. Architektura, Urbanistyka, Architektura Wnętrz”, Z. 5, s. 93–109.

[3] Frąckiewicz S., Żeby było ładnie. Rozmowy o boomie i kryzysie street artu w Polsce, Galeria Arsenat, Poznań 2015.

[4] Krier L., Architektura wspólnoty, Słowo /obraz terytoria, Gdańsk 2011, s. 269–283.

[5] Świątek G., Gry sztuki z architekturą, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2013, s. 77–90.

[6] Porębski M., 1998, Symbol i uniwersum, „Architektura. Murator” nr 2 (42), s. 10–17.

[7] Drozdowicz P., Malarstwo w architekturze współczesnej. Niepublikowana rozprawa doktorska, Uniwersytet Artystyczny w Poznaniu, Poznań 2014.

[8] <http://blog.sienko.net.pl/tag/intermedialnosc/> [dostęp: 11.02.2014].

[9] Filiciak M., Tarkowski A., 2009, Alfabet nowej kultury: i jak interaktywność, Dwutygodnik.com, 10/2009 <http://www.dwutygodnik.com/arttykul/362-alfabet-nowej-kultury-i-jak-interaktywnosc.html> [dostęp: 11.07.2023].

[10] Drozdowicz P., 2021, Image spaces: Digital visual media in the context of baroque mural painting in architecture, „Images. The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Communication” Vol. 29 No. 38 (2021): The Special Issue: The Structure of Video Games, s. 249–254.

[11] Jarosz M., Słownik Wyrazów Obcych, Europa, Wrocław 2001.

[12] Zawojski P., 2005, Wewnątrz obrazów. Immersja zamiast iluzji?, w: M. Popczyk (red.) *Przestrzeń sztuki: obrazy-słowa-komentarze*, Akademia Sztuk Pięknych, Katowice, s. 175.

DOI: 10.5604/01.3001.0053.8682

PRAWIDŁOWY SPOSÓB CYTOWANIA

Drozdowicz Piotr Paweł, 2023, Współczesne aspekty relacji malarstwa ściennego i architektury, „Builder” 10 (315).

DOI: 10.5604/01.3001.0053.8682

Streszczenie: Malarstwo od prehistorii związane jest z przestrzenią, w której zamieszkiwał człowiek. Mimo że malarstwo ścienne ma ogromny potencjał w kształtowaniu wrażeń przestrzennych, nie jest ono akceptowane w architekturze współczesnej. Celem podjętej pracy było rozpoznanie korelacji malarstwa

i architektury w kształtowaniu wrażeń przestrzennych. Wieloletnia praktyka malarska autora, studia nad sztuką współczesną oraz analiza wybranych dzieł malarstwa ściennego wskazują na to, że malarstwo ścienne w przestrzeni architektonicznej nawiązujące z nią adekwatne relacje przejawia wiele cech sztuki współczesnej i może osiągać efekty wizualne, które obecne są w projekcjach VR i 3D. Do tych efektów należą: intermedialność, interaktywność i immersja. Świadomość cech i możliwości malarstwa ściennego pozwala na nowo wykorzystać potencjał relacji malarstwa i architektury w projektowaniu i tworzeniu przestrzeni.

Słowa kluczowe: architektura, malarstwo ścienne, przestrzeń, intermedialność, interaktywność, immersja

Abstract: CONTEMPORARY ASPECTS OF THE RELATIONSHIP BETWEEN MURAL PAINTING AND ARCHITECTURE. Painting

has been associated with the space inhabited by man since prehistory. Although mural painting has great potential in shaping spatial impressions, it is not accepted in contemporary architecture. The aim of the undertaken work was to recognize the correlation between painting and architecture in creating spatial impressions. The author's many years of painting practice, studies on contemporary art and the analysis of selected works of wall painting indicate that mural painting in an architectural space, establishing adequate relations with it, exhibits many features of contemporary art and can achieve visual effects that available in VR and 3D projections. These effects include: intermediality, interactivity and immersion. Awareness of the features and possibilities of mural painting allows you to re-use the potential of the relationship between painting and architecture in designing and creating space.

Keywords: architecture, mural painting, space, intermediality, interactivity, immersion