

PRZESTRZEŃ WSPÓLNA/GRANICA. WSPÓŁCZESNE I TRADYCYJNE NARZĘDZIA PLASTYCZNE W NAUCZANIU PROJEKTOWANIA I PROJEKTOWANIU ARCHITEKTONICZNYM

**COMMON SPACE / BOUNDARY. CONTEMPORARY AND TRADITIONAL TOOLS OF
ART IN TEACHING ARCHITECTURAL DESIGN**

Dorota Łuczewska
dr mgr sztuki

Politechnika Wrocławska
Architektura
Zakład Rysunku, Malarstwa i Rzeźby

STRESZCZENIE

W twórczym procesie projektowania ważna jest komunikacja z odbiorcą i marketingowa rola ilustracji. Tradycyjny warsztat kształtuje świadomość plastyczną, ułatwia eksperymenty twórcze, projektowe. Rozwój technologii wpływając na proces kształcenia, zmiany w procesie projektowym i formy prezentacji projektów może doprowadzić do unifikacji przekazu plastycznego, zaniku indywidualności i roli osobowości twórcy. Świadome konstruowanie programów dydaktycznych może uchronić przed ślepym zaufaniem we wszechmoc komputerów.

projektowanie, rysunek, programy graficzne, programy CAD

ABSTRACT

Within the creative process of design, communication with the receiver and the marketing role of illustration are important. Traditional workshops cultivate an awareness of form and are conducive to experiments in creation and design. The influence of technological development on education, coupled with changes in the design process and forms of presentation, may lead to a unification of artistic communication and the disappearance of individuality and the role of creative personalities. The conscious construction of didactic program may guard against blind faith in the omnipotence of the computer.

design, drawing, graphics programs, CAD programs

O AUTORZE:

Studia ASP we Wrocławiu, Wydział Architektury Wnętrz i Wzornictwa Przemysłowego - Architektura Wnętrz. Od 1994 roku asystent na Wydziale Architektury Politechniki Wrocławskiej. Od 2002 adiunkt - praca doktorska ASP Wrocław.

W przestrzeni wspólnej dla współczesnych i tradycyjnych narzędzi plastycznych, czyli przestrzeni projektu twórca chcąc przekazać konkretne idee powinien dobrać środki tak, aby precyzyjnie i jak najlepiej, oddawały zamierzony charakter przekazu, jego formę. Analizując problem od środka, media – swoim charakterem, specyfiką, właściwościami – wpływają na formę wypowiedzi plastycznej, mogą w ten sposób ograniczać lub inspirować. Twórca podejmując konkretne decyzje warsztatowe kreuje przekaz¹. Nie ma tu może zastosowania radykalne stwierdzenie Marshall McLuhana, że „środek przekazu jest przekazem”, dokonując wyborów możemy jednak sporo zyskać lub wiele stracić. Potrzebna jest świadomość możliwości poszczególnych narzędzi i umiejętność posługiwania się nimi, aby w pełni panować nad efektami swojej pracy i nie poddawać się ich ograniczeniom. „Ważne staje się ustalenie strategii wykorzystania posiadanych zasobów, umiejętności oceny potrzeb i możliwości oraz umiejętność samodzielnego uczenia się. Tylko opracowania komputerowe przygotowane ze świadomością potrzeb i ograniczeń (np. oprogramowania) są z ekonomicznego punktu widzenia nowoczesne...”². Powyższe stwierdzenie zastosować można do wszelkich dostępnych narzędzi.

Aby posiadać świadomość możliwości wszelkich dostępnych plastycznych narzędzi projektowych projektant na etapie studiów musi opanować umiejętność posługiwania się nimi. Podstawową umiejętnością jest opanowanie rysunku ołówkiem. Technika ta najmniej skomplikowana i zaawansowana technologicznie pozwala na szybkie notowanie wszelkich spostrzeżeń, czy obserwacji natury czy rejestracji przemysłów w każdych warunkach. Jest ona również świetnym pretekstem do nauki widzenia i rozumienia rzeczywistości. Na drugim biegunie warsztatu projektowego współczesnego architekta znajdują się wszystkie programy komputerowe od typu CAD po graficzne. Najbardziej atrakcyjne w możliwościach komputerowych narzędzi wydaje się *łatwe i szybkie* tworzenie *ładnych*, fotorealistycznych, naturalistycznych wizualizacji a - „W cywilizacji technicznej, zwłaszcza w początkowych stadiach jej rozwoju, przestaje się cenić manualny kunszt i rzemieślniczy wysiłek. Tak rozumiana degradacja pracowitości przenika także do sztuki [projektowania] i to pod różnymi postaciami. Poszukiwane efekty uzyskuje się stosunkowo niewielkim nakładem pracy. Liczy się coraz bardziej wynik [efekt, czy wręcz efekciarstwo], a nie sprawności manualne i poniesiony trud. Proces rozpoczyna się od stosowania szablonów i przyrządów kreślarskich,...”³. To poszukiwanie *dróg na skróty* wynika często z braku biegłości w posługiwaniu się narzędziami i zbytnej specjalizacji. Brak podstaw w wykształceniu obejmującym problemy konstrukcyjne, geometrię wykreślną, kompozycję, teorię koloru oraz ogólny z brak wiedzy o wadach i zaletach narzędzi uwidacznia się w poziomie prac projektowych, w tym także w ich poziomie plastycznym. Ryzykowne wydaje się przekonanie, że komputer zatuszuje braki, sam rozwiąże wszystkie problemy i właściwie sam wszystko zaprojektuje. Konwencja fotorealistycznych wizualizacji dobrze wpisuje się w popularny kanon piękna: „Piękno, zaakceptowane przez ideologię cywilizacji konsumpcyjnej, stało się powszechnym środkiem, serwowanym w masowych mediach, w telewizji, filmie, reklamie. W ten sposób

¹ Leszek Maluga, *Współczesny rysunek architektoniczny – współzależność idei i mediów na przykładzie twórczości Lebbeusa Woodsa*, Instytut Historii Architektury, Sztuki i Techniki, Wydział Architektury Politechniki Wrocławskiej, Wrocław 2001,

² Agnieszka Baron, *Komputer narzędziem pracy architekta. Indywidualizacja procesu nauczania*, Materiały Symposjum, Rybna 1999, Teoria i praktyka w procesie kształcenia architekta..

³ Jadwiga Sławińska, *Estetyka dla projektantów*, Politechnika Wroclawska, Wrocław 1979, s.104.

w komunikacji międzyludzkiej w sposób nierozłączny i stały powiązało się z ideologią konformizmu.”⁴

Komputerowa rzeczywistość, nawet ta mniej zaawansowana niż wirtualna, stwarza „... podobne zagrożenie jak te analizowane przez socjologów w odniesieniu do gier komputerowych i korzystającej z nich młodzieży: świat, w którym każdą decyzję można cofnąć, zawsze można zacząć od początku, w którym nie ponosi się konsekwencji podjętych decyzji, znieczula na realne problemy, oducza podejmowania decyzji. W odniesieniu do architektury często przedłuża to proces projektowy (mimo pozorów szybkości pracy komputera) albo pozwala na wprowadzanie zmian na etapie, na którym już nie powinny być wnoszone (...)”⁵. Zaletą komputerowych narzędzi, którą jest szybkość wprowadzania zmian, powtarzalność niestety przy braku dystansu do nich może obrócić się ona przeciwko twórcom, wciągając go w niekończące się poprawki i zamieniając projektowanie w celu realizacji, w projektowanie dla projektowania.

Pod względem precyzji przekazu komputerowe narzędzia nie mają sobie równych w zestawie tradycyjnych narzędzi, nasz sposób widzenia świata daleki jest jednak od cyfrowej precyzji. Dosłowność w tworzeniu fotorealistycznych obrazów może zagrozić czytelności zawartych w nim informacji – zbyt duża ilość elementów, brak selekcji danych odwraca uwagę od sedna problemu np. nastroju, charakteru, stylu projektowanych obiektów. Istotą dobrego obrazu, dobrej ilustracji jest atrakcyjność i komunikatywność zawartego w nim przekazu i obowiązują tu zawsze te same zasady tworzenia go, niezależnie od zastosowanych narzędzi. Tradycyjne techniki pozostawiają jednak więcej miejsca na indywidualną ekspresję przy tworzeniu ilustracji architektonicznej, nawet w tak bliska fotorealizmowi technika jak aerograf wymagała od projektanta zastosowania uproszczeń w tworzeniu obrazów. Każde narzędzie, od piórka po najbardziej złożony program graficzny, poza sprawnością techniczną wymaga od posługującego się nim świadomości własnych działań i zamierzeń. Istotnym wyrazem świadomości plastycznej wydaje się tu dostosowanie wykorzystywanych środków wyrazu (czytaj narzędzi) do idei, którą chcemy zmaterializować. Takie narzędzie jak komputer ze wszystkimi programami nie uchroni projektanta przed niezamierzoną naiwnością „Dzisiejsze komputerowe „techniki konkretyzacji”, pozwalające na symulowanie przestrzeni i ruchu w niej stanowią zarówno wielki postęp względem technik wcześniejszych, jak i niebezpieczeństwo uproszczonego projektowania jedynie względem kryteriów programu i owych symulacji, a nie względem bogactwa rzeczywistej przestrzeni.”⁶

Łącząc prawie wszystkie zalety narzędzi tradycyjnych z możliwością wprowadzania interaktywności i czwartego wymiaru – czasu w tworzone ilustracje - komputerowe narzędzia projektowe i plastyczne stwarzają ogromne możliwości. Mogą jednak rozczarować osoby szukające sposobów na ominięcie tradycyjnego procesu edukacji. Podsuwając gotowe rozwiązania i elementy narzucają schematyzację myślenia, oderwanie od rzeczywistości i nie liczenie się z podstawowymi zasadami kompozycji i tworzenia obrazu. Są to istotne zagrożenia, wynikające ze stosowania komputerowego warsztatu. Bez uwzględnienia w programach nauczania podstaw, które daje opanowanie tradycyjnego warsztatu, dla którego punktem wyjścia jest nauka rysunku odręcznego nie uniknie się tworzenia się granicy między możliwościami technicznymi a umiejętnością

⁴ Jadwiga Sławińska, *Estetyka dla projektantów*, Politechnika Wrocławska, Wrocław 1979, s.105.

⁵ Piotr Winkowski, *Estetyka architektury a nowe media w: Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, K. Wilkoszewska (red.), Kraków 1999

⁶ Piotr Winkowski, *Modernizm przebudowany. Inspiracje techniką w architekturze u progu XXI wieku*, Universitas, Kraków 2000.

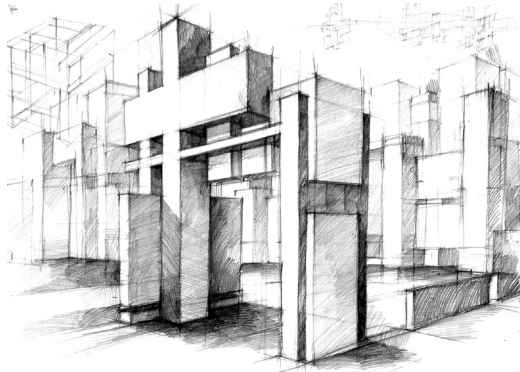
pełnego i świadomego ich wykorzystania. „Formy przekazu w nowych technikach mają (...) swoją własną urodę, która nie w pełni pokrywa się z urodą rysunku. Oba światy mogą więc funkcjonować obok siebie dostarczając komplementarnych wartości i nie wchodząc w konkurencję. Rezygnacja z któregoś może prowadzić do nieodwracalnych szkód w zakresie mentalności, do schematyzacji myślenia.”⁷ Pierwsza fascynacja komputerowymi wizualizacjami powoli mija. Ich fotorealizm w zestawieniu z fotografią, ciągle jeszcze, odróżnia się charakterystyczną sztywnością i umownością obrazu, dość często twórca zmuszony jest do celowych ograniczeń w formie plastycznej wizualizacji aby obroniła się ona w zestawieniu ze światem realnym. Dzieje się tak szczególnie w przypadku renderingów montowanych z fotografią. Z punktu widzenia wartości plastycznych nie wydaje się jeszcze niezastąpiony w zestawieniu z tradycyjnymi narzędziami. Rozwój programów przebiega niezwykle szybko, z jednej strony, w odpowiedzi na krytykę, podejmuje się próby uzyskania za pomocą narzędzi komputerowych – np. Painter, Piranesi – efektów tradycyjnych narzędzi, z drugiej strony dąży się do uzyskania jak najlepszej imitacji rzeczywistości z całym bogactwem przypadkowości zawartym w niej – np. Cinema 4D. Najpopularniejsze, najdostępniejsze programy ciągle jeszcze pozwalają na stworzenie obrazów, w których dość łatwo rozpoznać ich komputerowy charakter.

Mimo rewolucji medialnej rola i miejsce twórcy, projektanta pozostały te same. Od jego osobowości, znajomości rzemiosła, inwencji twórczej zależy efekt końcowy działalności projektowej. Narzędzia, którymi się posługuje wpływają na szybkość, efektywność jego pracy, formę i stronę wizualną projektu i jego prezentacji. Poza nielicznymi przykładami trudno byłoby znaleźć dowody na wpływ narzędzi na ostateczny wygląd projektowanych obiektów. Ze względu na rozwój technologii projektant uwikłany zostaje w sprawy wykraczające poza problemy plastyczne, konstrukcyjne, „... [projektant] architekt musi bronić swej tożsamości. Nie ma on możliwości pracować jako naukowiec czy technik, jeśli nie chce się ośmieszyć. Jego zadanie polega na artystycznej syntezie i koordynacji pracy niezbędnych naukowców i techników. Nie może i nie powinien ich zastępować.”⁸ Mimo ograniczenia swobody wypowiedzi artystycznej w wypadku projektowania zarówno projekt jak i jego prezentacja stwarzają sposobność do zaprezentowania indywidualnej formy, ekspresji i osobowości projektanta. Massino Scolari jest przykładem specyficznego i skrajnego sposobu realizowania twórczej aktywności: „Nigdy nie interesowałem się budowaniem, ponieważ {budowanie} [projektowanie] z zamiarem realizacji jest pracą całkowicie uzależnioną (...). Dla mnie najważniejsze jest, że jestem wolny, że mogę robić i myśleć co sobie życzę.”⁹

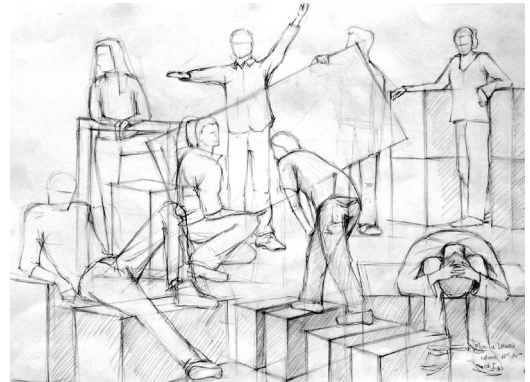
⁷ Cytat z wypowiedzi Prof. Jana Bruzdy z Politechniki Krakowskiej za Krzysztofem Ludwinem, Szkic architektoniczny, A&B, nr3 (80), marzec 1999, s. 45.

⁸ H. Ricken, Der Architekt. Geschichte eines Berufs, Berlin 1977, s. 136.

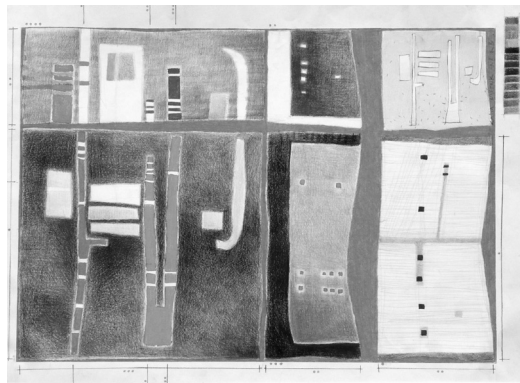
⁹ wywiad H.Klotza z Massino Scolari, Warum ich nicht baue, Jahrbuch für Architektur 1981-1982, Deutsche Architekturmuseum, Vieweg, Frankfurt am Main, s.160.



II. 1. Rysunek ołówkiem z wyobraźni. Archiwum



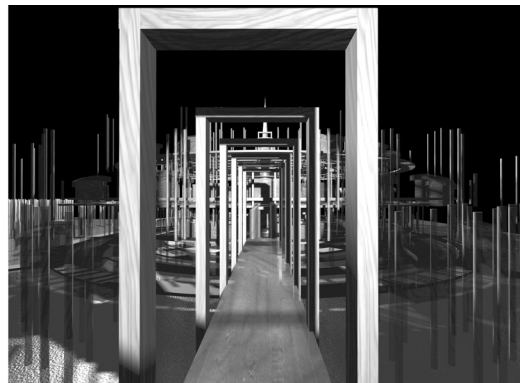
II. 2. Rysunek ołówkiem. Studium postaci. Archiwum



II. 3. Rysunek kredką - rzutu. Archiwum



II. 4. Kolaż – elewacja, podłoga. Archiwum



II. 5. Wizualizacja komputerowa i montaż cyfrowy. Archiwum



II. 6. Wizualizacja komputerowa

BIBLIOGRAFIA:

- [1] Sławińska J., *Estetyka dla projektantów*, Politechnika Wroclawska, Wroclaw 1979, s.104, 105
- [2] Winskowski P., *Estetyka architektury a nowe media w: Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, K. Wilkoszewska (red.), Kraków 1999
- [3] Winskowski P., *Modernizm przebudowany. Inspiracje techniką w architekturze u progu XXI wieku*, Universitas, Kraków 2000
- [4] Ricken H., *Der Architekt. Geschichte eines Berufs*, Berlin 1977, s. 136.
- [5] Maluga L., *Współczesny rysunek architektoniczny – współzależność idei i mediów na przykładzie twórczości Lebbeusa Woodsa*, Instytut Historii Architektury, Sztuki i Techniki, Wydział Architektury Politechniki Wroclawskiej, Wroclaw 2001
- [6] *Teoria i praktyka w procesie kształcenia architekta*, Materiały IV Sympozjum – Rybna '99
- [7] *A & B*, nr3 (80), marzec 1999, s.45
- [8] *Jahrbuch fur Architektur 1981-1982*, Deutsche Architekturmuseum, Vieweg, Frankfurt am Main, s.160