

4 Międzynarodowe Biennale Architektury Wnętrz Kraków

07.III.2016 Małopolski Ogród Sztuki

godz. 17.00

in cydent - akcja teatralno-filmowa w przestrzeni miejskiej Krakowa; projekt obiektu przestrzennego na kształt sterowca, Zeppelina. Wprowadzony w tkankę miejską stanowi ruchomy obiekt przestrzenny będąc jednocześnie para ekranem przyjmującym na siebie projekcje filmowe i mapping, według zaplanowanego scenariusza.

autorzy projektu / Karolina Baniowska / Marek Braun / Paweł Kutwin / Tomasz Westrych / Tomasz Wójcik

godz. 19.00

otwarcie IV Międzynarodowego Biennale Architektury Wnętrz

wystąpienie Pani Prezydent Elżbiety Koterby

Zastępca Prezydenta ds. Rozwoju Miasta Krakowa

wernisaż wystawy prac konkursowych / wystawa czynna w dniach 8 -13. 03. 2016

prezentacja nagrodzonych prac konkursowych *Energy Self/ie Space*

08.III.2016 Małopolski Ogród Sztuki

godz. 19.00

Res Extensa - Performance studentów z AA School of Architecture London

09.III.2016 Małopolski Ogród Sztuki

godz. 12.00

Res Extensa - Performance studentów z AA School of Architecture London

Yi-jong gong-gan to koreańskie słowo, odnoszące się bardziej do przestrzeni niż konkretnego miejsca. Nie może być ona zdefiniowana w sposób namacalny, lecz jest wyczuwalna. Jest przestrzenią mediacji, bez wyraźnie zarysowanych barier, pomiędzy jednym bądź innym stanem. To pojęcie w pewien sposób zakwestionuje naszą percepcję i tożsamość. Odkrywając swoje warstwy ujawnia swą ulotność i płynność. Podobnie jak obecność, interakcje i ludzie kształtują naszą osobowość, poglądy, oczekiwania; Yi-jong gong-gan ujawnia fakt, iż jesteśmy uwikłani w ciągle zmienną fizyczną, wirtualną i społeczną ramę.

Atrium MOSu to właśnie taka przestrzeń. Kwestionująca i filtrująca zewnętrzny i wewnętrzny byt, przestrzeń pomiędzy. Grupa studentów z Architectural Association Interprofessional Studio (AAIS) angażuje różne media i środki wyrazu aby stworzyć przestrzenną instalację. Ukazując jej metaforyczny charakter, podejmują próbę interpretacji tematu tegorocznego Biennale. Performance angażuje cztero-wymiarową strukturę, która aktywuje przestrzeń i przekształca w płynny organizm.

Wolnostojąca struktura zachęca przybyłych gości do interakcji i doświadczania.

autorzy projektu / Justyna Choli / Argyris Angeli / Kyriaki Nasioula / Menglan Wu / Suh-in Park

tancerze - dancers from New Movement Collective / Małgorzata Dierzon / Joseph Walkling

10.III.2016 Muzeum Historyczne Miasta Krakowa Sala Kupferhaus

godz. 11.00 - 17.00

międzynarodowa konferencja naukowa / cz. I

Energia w kształtowaniu wnętr architektonicznych

Magdalena Celadyn, Wydział Architektury Wnętrz, Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie,

Form follows fun: The workspace as a playground

Adam Dzidowski, Faculty of Computer Science and Management, Wrocław University of Technology

3d Modeling for 3d printing and virtual reality, useful applications for art and interior design

Giampiero Moioli, Academy of Fine Arts of Brera, Milano, Italy

Aesthetic empathy in Design

Aleksandra Santoemma, Academy of Fine Arts of Brera, Milano, Italy

Sustainable Architecture in Japan

Tsutomu Nozaki, Aichi Shukutoku University in Nagoya, Japan

Art and Science: The Poetry of Light.

Waltraut Cooper, studied art, mathematics and theoretical physics in Vienna, Paris (Sorbonne), Lisbon and Frankfurt. She lectured at the University of Santa Barbara California and at the University of Art and Design Linz

Out of Thick Air

Theo Lorenz, Architectural Association Interprofessional Studio, AA London

Res extensa

Argyris Angeli, Justyna Choli, Kyriaki Nasioula, Menglan Wu, Suh-in Park, Architectural Association Interprofessional Studio, AA London

Moc projektanta. Model przestrzeni projektowej.

Patrycja Ochman, Wydział Architektury Wnętrz, Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

„by myself” - własne widzenie świata

Bożena Błażewicz, Wydział Architektury Wnętrz, Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie

**11.III.2016 Aula ASP, Galeria ASP,
Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, pl. Matejki 13**

godz. 11.00 - 17.00

międzynarodowa konferencja naukowa / cz. II

panel dyskusyjny

Dlaczego warto być studentem ASP? Agnieszka Białek, Kinga Duda, , Adrianna Opyrchał, Magdalena Podolska, Aleksandra Strączek

prezentacja projektów laureatów IV Międzynarodowego Biennale Architektury Wnętrz

prezentacja działań multimedialnych w ramach wystawy *Self/ie design IN* - oprowadzanie kuratorskie

Vox Templum - Aula ASP / autor / Konrad Rodengo

prezentacje i koordynacja / studenci Koła Naukowego WAW

współpraca techniczna, oprogramowanie i sprzęt / Lava Vision Rafał Petryniak

układy elektroniczne, oprogramowanie i sprzęt / Przemysław Płyś

koordynacja projektów / Andżelika Grodecka

8 – 13.III.2016 Małopolski Ogród Sztuki

godz. 11:00 – 19:00

wystawa prac konkursowych

wystawa działań przestrzennych zrealizowanych w ramach Biennale

„100% znaleźnego” - cykl prac graficzno-filmowych wraz z instalacją, do ich wizualizacji powstaje w wyniku porozumienia o współpracy między Akademią im. Jana Długosza w Częstochowie i Akademią Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie. Celem oficjalnym tego porozumienia jest wykorzystanie postrzegania przestrzennego w trakcie procesu dydaktycznego i w prezentacji. Cel drugi, *nieoficjalny* to dyskusja między Autorami projektu. Wynikiem tej dyskusji staje się dwu i trójwymiarowy zapis ruchu - ruchu traktowanego jako równoważny składnik kompozycji przestrzeni.

autorzy projektu / Grzegorz Banaszek / Tomasz Wesołowski

W projekcie wykorzystane zostały materiały z sesji fotograficzno-filmowej w ramach zadań na Studiach Podyplomowych Projektowania Architektury Wnętrz ASP w Krakowie / Magdalena Anna Boguszewska / Aleksandra Byrczek / Józef Chyży / Karolina Czech / Anna Kleszcz / Piotr Radwański / Karolina Sikora / Klaudia Skocz / Anna Ewa Wantuch

Play it! - to eksperymentalna i symboliczna przestrzeń podejmująca tematykę cielesności, fizyczności w przestrzeni publicznej. Play it! wymaga od odbiorcy aktywnego udziału, fizycznego wejścia do środka obiektu. Świecąca niejako „holograficzna” powierzchnia, przy swojej transparentności działa jak rodzaj kokonu-ubrania, które nakłada na siebie odbiorca. Skanowane wewnątrz obiektu twarze - portrety użytkowników zmieniają się na aktywne obrazy emitowane na powierzchniach obiektu, tworząc konstelacje emocji i przepływów.

Projekt jest instalacją opartą na projekcji, wykorzystuje kamerę oraz zaprojektowany przez autorów program w środowisku PureDate.

autorzy / Magda Pińczyńska / Monika Natkaniec-Papp / Elektro Moon Vision, we współpracy z Carlos Jimenez Faculty of Fine Arts University of La Laguna Tenerife

Struktura BIOMOR - wchodząc do nieznanego nam pomieszczenia zazwyczaj pozwalamy nowej przestrzeni zawładnąć sobą. Świadomie, choć częściej podświadomie, oceniamy wszystko co nas otacza. Wczuwamy się w atmosferę miejsca. Możemy mówić o jego energii, wrażeniu, jakie na nas wywiera, czy jest przyjazne i odpowiada naszym oczekiwaniom, czy nas przeraża i czy chcemy tu nadal przebywać. Wydajemy osąd. Postrzegamy samych siebie jako podmiot, dla którego całe to otoczenie przyjmuje rolę służebną. Czujemy się najważniejszym elementem tej układanki, gdyż to dla nas ta przestrzeń istnieje, a przez to my decydujemy jaki jest stopień i rodzaj interakcji.

Co jeśli taką sytuację odwrócić. Pomieszczenie nie tylko nie musiałoby już przyjmować naszej krytyki, nie musiałoby też przyjmować nas do siebie i stwarzać nam zadowalających warunków. Może byłoby w stanie

w subtelny sposób poinformować czy jesteśmy tu mile widziani, czy nasza obecność jest akceptowalna. Być może taka przestrzeń wolałaby się od nas odwrócić bądź przed nami schować.

Prezentowana struktura przestrzenna pod materialną wielościenną powłoką ukrywa w swoim wnętrzu układy elektroniczne, mikrofony i czujniki natężenia oświetlenia, spełniające rolę zmysłów. Struktura jest wrażliwa, reaguje na hałas i zbyt szybkie ruchy, zamykając się i przygaszając, przez co można w niej dostrzec naturalne pierwotne instynkty i odruchy. Struktura potrafi się oswoić, przyzwyczać do nas, jednak niczym żywa istota działa tak, aby zadbać o swoje bezpieczeństwo, utrzymać dystans i ograniczone zaufanie wobec nieznanego.

Struktura w swojej formalnej postaci opiera się na parametrycznym wzorze - na teselacji Woronoja, często obserwowanej w naturalnych formacjach organizmów żywych czy w pewnych zjawiskach przyrodniczych. Całość, bioniczna w swojej formie i zachowaniu, inspirowana jest skupiskami pąkli osiadłymi na przybrzeżnych skałach.

autorzy / Jacek Cupryś / Magdalena Jurkowska - projekt struktury przestrzennej / Mateusz Michałek - projekt układów elektronicznych i oprogramowania

Instalacje video, mapping przestrzenny, projekcje, zrealizowane przez studentów Pracowni Intermediów WAW ASP Kraków, pod kierunkiem Tomasza Wesołowskiego i Wojciecha Kapeli;

autorzy / Klaudia Agier / Dominika Bochenek / Justyna Gajda / Kinga Głowacka / Michał Kolusz / Monika Marek / Dominika Mus / Gabriela Sitkowska / Karolina Smoter Starmach / Paulina Szela / Sabina Znachowska

zespoły / Sylwia Bajek, Anna Kweclich, Karolina Potębska, Eliza Zielonka / Dominika Bigaj, Joanna Olech, Dorota Pawlik, Paulina Zwolak / Barbara Berniak, Sylwia Powalek / Dagmara Chechelska, Horyachkin Yevhen / Joanna Jasek-Stasiowska, Ewelina Jończyk, Izabela Śliwa / Agata Wolańska, Katarzyna Zielińska, Alan Swoboda / Kinga Kołodziej, Ania Korzeniowska, Hubert Albertusiak / Anita Kokoszczuk, Monika Kozłowska

ArchiApp - to aplikacja mobilna obsługiwana za pomocą monitora interaktywnego. Aplikacja będzie zachęcać osoby odwiedzające wystawę do kreatywnej zabawy z obiektami spotykanymi przez nich na co dzień. Podstawowym elementem aplikacji będą modele znanych budynków Krakowa. Dzięki aplikacji użytkownik będzie mógł swobodnie spersonalizować wybraną architekturę. Możliwa będzie modyfikacja znanych obiektów, łączenie kilku ze sobą oraz umieszczenie ostatecznej kompozycji w wybranej sytuacji miejskiej. Podczas Biennale Architektury Wnętrz treść aplikacji będzie wyświetlona w postaci hologramu. Dzięki takiej prezentacji modyfikowane obiekty będą lewitowały w przestrzeni, natomiast wielkie bryły obracane w powietrzu będą sprawiać wrażenie bardzo lekkich. Kubatura długiego i wąskiego pomieszczenia w galerii MOS, w której znajdzie się instalacja pozwoli na uzyskanie głębi oraz wieloplanowej aranżacji.

autorzy / Piotr Noga / Paweł Żelichowski / studenci Międzywydziałowego Koła Naukowego App Design - Magdalena Drapella / Anna Legutko / Martyna Piątek / Katarzyna Rajtar / Katarzyna Sosnowska - UJ

Nowa Przestrzeń - interdyscyplinarne warsztaty - Akademia Sztuk Pięknych, Politechnika Krakowska, Uniwersytet Jagielloński - MIEJSCA SPOTKAŃ / PO-WIDOKI to temat i problematyka podjęte wobec wytypowanych przestrzeni publicznych w mieście Krakowie aby finalnie nadać im nowe cechy sprzyjające spotkaniom i integracji społecznej, by występowały jako przestrzenie interakcji, doświadczeń i refleksji społecznej. Działania projektowe objęły place miejskie zlokalizowane w historycznej części Krakowa, całe ulice ale także przestrzenie publiczne na terenie współczesnych osiedli mieszkaniowych.

Inicjowanie kontaktów społecznych to podstawowa wartość dobrze zaprojektowanej przestrzeni publicznej, której układ funkcjonalny w całości lub w części staje się miejscem spotkań o różnym charakterze formalnym i nieformalnym, grupowym i indywidualnym.

Zasadniczym warunkiem dla kształtowanych miejsc spotkań, by nadać im szczególnie wyjątkowe wartości było dostrzeżenie jego odbiorcy w szerszym kontekście zjawisk i zależności, by powołana architektoniczna struktura stała się sztuką łączącą "przestrzeń i materiały w znaczący sposób" umożliwiając tym samym zachodzenie procesu zarówno konstruowania jak i interpretacji elementów architektury, miejsca i jego otoczenia. Powstałe struktury odnoszą się do zauważonych i odczytanych „śladów” ludzkiej aktywności także tych wypowiedzianych i określonych jako potrzeby, marzenia czy idee, które w zasadniczej mierze tworzone są przez emocje, zgromadzone w naszej użytkowników wyobraźni i pamięci, mocno nasycone pojęciami metaforycznymi i różnymi intuicjami. Ten kontekst emocjonalny nadaje im wielowymiarowość i tym samym głębsze znaczenie w postaci wielogłosu idei zbudowanych miejsc spotkań w mieście. Miejsca te stanowią przykłady przestrzeni multisensorycznych które wzmacniają w nas potrzebę doświadczania samych siebie.

organizatorzy / ASP im. J. Matejki w Krakowie / Wydział Architektury Wnętrz / Beata Gibała – Kapecka / Aichi Shukutoku Uniwersytet w Nagoi / Tsutomu Nozaki / Politechnika Krakowska im. T. Kościuszki / Wydział Architektury, Instytut Projektowania Architektonicznego / Tomasz Kapecki / Uniwersytet Jagielloński w Krakowie / Instytut Socjologii / Marcjanna Nóżka / Marta Smagacz – Poziemska

uczestnicy / Justyna Szałkowska IS UJ / Katarzyna Walczak WA PK / Maria Izdebska WA PK / Agnieszka Mikutowicz WA PK / Magdalena Bachula AW ASP / Dominika Bigaj AW ASP / Khrystyna Mitenkowa WA PK / Julia Cocerovscaia WA PK / Aldona Chechelska WA PK / Aleksandra Stefańska WA PK / Dominik Kurek IS UJ / Ewelina Lekka AW ASP / Katarzyna Becelewska WA PK / Joanna Sarota WA PK / Kaja Rychter WA PK / Anna Korzeniowska AW ASP / Hubert Albertusiak AW ASP / Agnieszka Zapala IS UJ / Klaudia Agier AW ASP / Paula Karoń AW ASP / Małgorzata Blum WA PK / Aleksandra Bochenek WA PK / Przemysław Skowron WA PK / Natalia Ciura IS UJ / Anna Lelito WA PK / Dariusz Dziwak WA PK / Karolina Potewska AW ASP / Justyna Gajda AW ASP / Marta Mosiołek AW ASP / Olga Łach IS UJ / Ewelina Barbach WA PK / Joanna Artemiuk WA PK / Patrycja Jurczak WA PK / Yelizavieta Bishariewa AW ASP / Kinga Głowacka AW ASP / Joanna Jarzyńska IS UJ / Filip Stańczyk IS UJ / Kamila Kowalska WA PK / Gabriela Kurek WA PK / Patrycja Sateja WA PK / Eugeniusz Koriadkin AW ASP / Dagmara Chechelska AW ASP / Mateusz Zieliński IS UJ / Anna Hanysz AW ASP / Dominika Kurtyka-Bochenek AW ASP / Iga Majewska WA PK / Elżbieta Mokrzycka WA PK / Joanna Skoczeń WA PK / Ewelina Sitak IS UJ / Anita Kokoszczyk AW ASP / Monika Kozłowska AW ASP / Joanna Rys WA PK / Damian Szwajkos WA PK

Od empatii do cyberprzestrzeni - aplikacja książki na urządzenia mobilne i kinecta, składająca się z dwóch części. Pierwsza część poświęcona jest tematyce projektowania przestrzeni, natomiast druga to zbiór gier i zabaw pobudzających kreatywność projektową. Instalacja prezentuje interaktywną wersję książki. Pozycja ta doczekała się cyfrowej wersji obsługiwanej przez urządzenia mobilne oraz kinect. Dzięki czujnikowi ruchu typu kinect uczestnik gry może obsługiwać aplikację za pomocą ruchów ciała. Tego rodzaju rozwiązanie sprawia że treść książki zostaje przekazana w oryginalny sposób oraz czytelnicy-uczestnicy biorą czynny udział w naukowej zabawie.

autorzy / Andrzej Głowacki / Klaudiusz Majchrowski / Ika Wato

8 – 13.III.2016 Galeria ASP

Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie, pl. Matejki 13

godz. 10.00 - 18.00

wystawa interaktywna *Self/ie design IN*

SELFSHARE – sekretarzyk miejskich myśli - twórcami są użytkownicy. Energia to reprezentowane przez nich wartości, dialog, polemika. Możliwość dzielenia się myślami w nieograniczonej przestrzeni internetu. Wyrażone preferencje, wchodzące w relacje z wartościami reprezentowanymi przez innych. Selfie w postaci zdjęcia, tekstu odzwierciedla własne upodobania, osądy. Obiekt to symbol dualizmu dzisiejszych czasów, przeplatanie się dwóch światów- internetu (kiedyś surrealistycznego) oraz fizycznego. Wnętrze to niematerialna, nienamacalna wartość zawieszona w otwartej przestrzeni. Z pozoru pusty obiekt w rozszerzonej rzeczywistości daje możliwość magazynowania i wymiany wrażeń oraz fuzji doznań.

autorzy projektu / Wiktoria Kubat / Izabela Rajnfus

Metamorphose - projekt jest próbą zobrazowania pierwotnego modelu nieistniejącej cerkwi z wysiedlonej wsi Nieznajowa w Beskidzie Niskim poprzez pryzmat zasady budowania kokonu jedwabnika morwowego. Zarówno budowa cerkwi jak i kokonu jest rytuałem i żmudnym procesem. Działanie projektowe polega na ukazaniu wstecznego procesu działania czasu – procesu zespolenia tego, co zostało zerwane i przywrócenia tego, co już nie istnieje. Tak jak zaplata się nić, tak i cofa się czas.

autorzy projektu / Anna Hanyś / Katarzyna Zielińska

Soundscapes - przestrzeń integrująca dźwiękiem z obiektem (bytem nadającym) w niej przebywającym. Wszystkie działania obiektu mają swój skutek. Przestrzeń odbiera działanie człowieka, przetwarza i oddaje dźwiękową informację zwrotną. Akcja - reakcja. Zasada zachowania energii - w przestrzeni nic nie ginie. Otaczająca nas rzeczywistość jest energią i podlega jej przemianom.

Myśl, skojarzenia. Ważność bodźców słuchowych w percepcji rzeczywistości. Rola dźwięku w indywidualnym odbiorze sytuacji.

Istnieje pewna obserwacja, którą można, jeśli chcecie, nazwać prawem. Jak dotąd nie udało się znaleźć żadnego wyjątku od tej reguły. Prawo to – to prawo zachowania energii. Mówi, że istnieje pewna wielkość,

którą nazywamy energią, która nie zmienia swojej wartości, niezależnie od tego jakim przemianom poddawana jest cząstka otaczającego nas świata. Prawo to nie jest próbą opisanie świata, jest jedynie pewną, dość abstrakcyjną, obserwacją. Okazuje się, że potrafimy policzyć pewną wielkość, potem natura robi swoje sztuczki, my liczymy tę wielkość ponownie i otrzymujemy dokładnie tą samą wartość.

Richard Feynman - amerykański fizyk teoretyk. Jeden z głównych twórców elektrodynamiki kwantowej, laureat Nagrody Nobla w dziedzinie fizyki w 1965 roku za niezależne stworzenie relatywistycznej elektrodynamiki kwantowej.

autor projektu / Konrad Rodengo

Here and now - projekt prezentujący ulotny moment chwili, w której zatrzymujesz wszystko, czas, miejsce i uwalniasz siebie, swoją energię. Tęczówka oka, różnorodność w oczach każdego, element różniący ludzi jak linie papilarne dłoni. Zdarza się w 10 na 72 przypadkach że ktoś posiada taki sam wzór i kolor tęczówki, wszystkie są wyjątkowe. Projekt ukrywa tożsamość ludzi, jednocześnie pokazując element najbardziej ich identyfikujący. Ten paradoks działań skupia się na małym detalu, którego istnienia nie zawsze zauważamy. Tęczówka oka to zapis naszego życia, kod odróżniający jednych od drugich. Ukrywam oblicza ludzi różnych narodowości pod tęczówkami ich oczu, skrywając ich tożsamość jednocześnie ukazuję ich najbardziej identyfikujący element. Zatrzymuję chwilę, czas, ruch miejsca i uwalniam energię tożsamości.

autor projektu / Tanguy Briantais

Memory Stream - Ideą projektu jest stworzenie poszerzonej rzeczywistości, która będzie łączyć ludzi, tradycję i sztukę dwóch europejskich miast – Krakowa i Mediolanu. Dzięki zastosowaniu nowoczesnych technologii możemy połączyć oba te światy i odczuć ich wzajemne przenikanie i interakcje, przebywając w jednym pomieszczeniu. Takie doświadczenie przestrzeni, pozwala na dowolną jej interpretację, a co za tym idzie dowolną interpretację przywołanych w niej rzeczywistości, które mają wywoływać w nas wspomnienia, skłaniać do refleksji, a za pomocą różnego rodzaju bodźców zewnętrznych pobudzać naszą wyobraźnię i pamięć. Otaczające nas głosy, grafiki, rzeźby, fragmenty poezji, przenoszą nas w inny wymiar, w odległe nam miejsca. Pozwalają też spojrzeć na dziedzictwo kulturowe w bardziej przystępny sposób. To nie tylko łączenie dwóch miast, ale także tradycji z nowoczesnością, przeszłości z przyszłością, sztuki z poezją. Wartości takie jak literatura i sztuka są ponadczasowe. W niezwykle sposób pozwalają zatrzymać ulotność chwili oraz w dogłębny sposób poruszyć indywidualne odczuwanie świata. Symbolizują trwałość, wieczność, nieprzemijalność.. My spoglądamy na nie nieco z przymrużeniem oka, dzięki czemu elementy kojarzone zazwyczaj z powagą i sztywnymi konwenansami, stają się bardziej przyziemne i dostępne szerszej grupie odbiorców, a dzięki temu autentyczne. W specyficzny sposób łączą nasze światy, rzeczywistości, kultury STRUNAMI PAMIĘCI.

Projekt realizowany wspólnie z Accademia di Brera Mediolan, Włochy

autorzy / Magdalena Bachula / Katarzyna Mierzwińska / Jovana Tucovic / Aleksandra Wronska

współpraca techniczna, oprogramowanie i sprzęt / Lava Vision Rafał Petryniak

układy elektroniczne, oprogramowanie i sprzęt / Przemysław Płyś

koordynacja projektu / Andżelika Grodecka

GAP GAME - interpretacja jako podstawowa energia, element określający istnienie zjawisk, działań i obiektów, wytycza relacje pomiędzy, znacząc granice i przekazując treści w każdej kulturze. Miejsce, przestrzeń to energia naszego ciągłego doświadczania, konfrontowana z doświadczeniem nabytym. To od niej zależy czytelność przekazywanych nam informacji, to co komunikuje nam przestrzeń - kodujemy według algorytmów osobistych wrażeń. Architektura jako globalny komunikat, interpretowana jest przez każdego z jej użytkowników. Tkanka miasta, staje się tłem dla podejmowanych działań, jej mieszkańcy stają się uczestnikami tych procesów. Prezentacja działań projektowych, interakcji w przestrzeniach miast, obserwacji jej użytkowników, poszukiwań podobieństw i różnic zwyczajowych, energii kulturowych ich mieszkańców. Badane są także możliwe procesy uniwersalne, integrujące wszystkie strefy – kulturowe, religijne czy geograficzne. Projekt realizowany wspólnie z In Situ Lab Le Corbusier Strasburg, Francja oraz ITAD Suzhou, Chiny.

uczestnicy projektu / Florent Alexandre / Koulma Bilger / Yelyzaveta Bisharieva / Tanguy Briantais / Petronille Camphuis / Sophie Chialva / Solène Dietz / Aneta Doległo / Célia Galipaud / Juliette Ganteille / Tristan Gendre / Yevhen Horyachkin / Elín-Margot Höskuldsson / Thomas Huard / Suzanne Husson / Antoine Jakubczak / Paulina Karoń / Klarissa Kock / Edyta Koper / Alicja Krężel / Wiktoria Kubat / Audrey Laurent / Aleksandra Lejewska / Magdalena Macak / Morgane Marin / Pauline Molina / Joanna Olech / Dorota Pawlik / Marta Płatek / Anna Pobożniak, / Magdalena Podolska / Karolina Przynarowska / Izabela Rajnfus / Morgane Ratton / Mathilde Richard / Aurélie Roure / Ibrahim Senol / Aleksandra Strączek / Adrianna Szadzińska / Agathe Tabeaud / Maëva Tobalagba / Jean Denis Tridon / Mélodie Valverde / Yente Vanoystaeyen / Lena Vercellone / Marek Waligóra / Daniel Wojsz / Mariola Woźniak

koordynacja projektu / Bożena Błażewicz / Nicolas Cout / Cecile Couasnon / Andżelika Grodecka / Cecilia Gurisik / Daniel Martin / Łukasz Sarnat