



WYDZIAŁ
ARCHITEKTURY

Imię i nazwisko studenta: [REDACTED]

Nr albumu: 179888

Poziom kształcenia: studia drugiego stopnia

Forma studiów: stacjonarne

Kierunek studiów: Architektura

Specjalność/profil: -

PRACA DYPLOMOWA MAGISTERSKA

Tytuł pracy w języku polskim: Kreatywny placemaking jako narzędzie tworzenia emocjonalnie angażujących przestrzeni adaptacja ruin winiarni Quinta da Arealva na centrum kulturalne

Tytuł pracy w języku angielskim: Creative placemaking as a tool for creating emotionally engaging spaces adaptation of the ruins of the Portuguese winery Quinta da Arealva into a cultural centre

Opiekun pracy: [REDACTED]

**OŚWIADCZENIE dotyczące pracy dyplomowej zatytułowanej:
Kreatywny placemaking jako narzędzie tworzenia emocjonalnie
angażujących przestrzeni adaptacja ruin winiarni Quinta da Arealva na
centrum kulturalne**

Imię i nazwisko studenta: Agata Kwiecińska
Data i miejsce urodzenia: 24.08.2000, Lublin
Nr albumu: 179888

Wydział: Wydział Architektury
Kierunek: Architektura
Poziom kształcenia: studia drugiego stopnia
Forma studiów: stacjonarne
Typ pracy: praca dyplomowa magisterska

1. Oświadczenie dotyczące samodzielności pracy

Świadoma(y) odpowiedzialności karnej z tytułu naruszenia przepisów ustawy z dnia 4 lutego 1994 r. o prawie autorskim i prawach pokrewnych (t.j. Dz.U. z 2022 r. poz. 2509, z późn. zm.) i konsekwencji dyscyplinarnych określonych w ustawie z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce (t.j. Dz.U. z 2024 r. poz. 1571, z późn. zm.),¹ a także odpowiedzialności cywilnoprawnej oświadczam, że przedkładana praca dyplomowa została opracowana przeze mnie samodzielnie.

Niniejsza praca dyplomowa nie była wcześniej podstawą żadnej innej urzędowej procedury związanej z nadaniem tytułu zawodowego.

Wszystkie informacje umieszczone w ww. pracy dyplomowej, uzyskane ze źródeł pisanych i elektronicznych, zostały udokumentowane w wykazie literatury odpowiednimi odnośnikami zgodnie z art. 34 ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych.

2. Oświadczenie o stosowaniu narzędzi GenAI

wykorzystywałam/wykorzystywałem narzędzia o potencjalnie niskim stopniu ingerencji

Oświadczam, że treści wygenerowane przy pomocy GenAI poddałam / poddałem krytycznej analizie i zweryfikowałam / zweryfikowałem.

01.06.2025, Agata Kwiecińska

Data i podpis lub uwierzytelnienie w portalu uczelnianym Moja PG

**) Dokument został sporządzony w systemie teleinformatycznym, na podstawie §15 ust. 3b Rozporządzenia MNiSW z dnia 12 maja 2020 r. zmieniającego rozporządzenie w sprawie studiów (Dz.U. z 2020 r. poz. 853). Nie wymaga podpisu ani stemplu.*

¹ Ustawa z dnia 20 lipca 2018 r. Prawo o szkolnictwie wyższym i nauce:

Art. 312. ust. 3. W przypadku podejrzenia popełnienia przez studenta czynu, o którym mowa w art. 287 ust. 2 pkt 1–5, rektor niezwłocznie poleca przeprowadzenie postępowania wyjaśniającego.

Art. 312. ust. 4. Jeżeli w wyniku postępowania wyjaśniającego zebrany materiał potwierdza popełnienie czynu, o którym mowa w ust. 5, rektor wstrzymuje postępowanie o nadanie tytułu zawodowego do czasu wydania orzeczenia przez komisję dyscyplinarną oraz składa zawiadomienie o podejrzeniu popełnienia przestępstwa.

STRESZCZENIE

Przedmiotem niniejszej pracy magisterskiej jest badanie potencjału kreatywnego placemakingu jako narzędzia projektowego, umożliwiającego tworzenie przestrzeni o wysokim ładunku emocjonalnym i kulturowym. W centrum rozważań znajduje się koncepcja adaptacji ruin dawnej winiarni *Quinta da Arealva*, która położona jest nad brzegiem rzeki Tag w Almadzie w Portugalii, na wielofunkcyjne centrum kultury, zintegrowane z lokalną społecznością i krajobrazem miejsca. Celem pracy jest ukazanie sposobów, w jakie przestrzenie zniszczone, zdegradowane lub zapomniane mogą zostać przekształcone w miejsca społecznie istotne i emocjonalnie angażujące. Praca zmierza do udowodnienia, że twórcze podejście do procesu rewitalizacji, oparte na integracji społecznej, dziedzictwie materialnym i niematerialnym, a także świadomym projektowaniu zmysłowym, może przynieść wymierne efekty kulturowe i przestrzenne.

Struktura pracy obejmuje część teoretyczną i projektową. Część teoretyczna stanowi wprowadzenie do kluczowych pojęć i koncepcji, takich jak kreatywny placemaking, psychologia środowiskowa, teoria przywiązania do miejsca oraz neuroarchitektura. W części projektowej opracowana została autorska koncepcja adaptacji zabytkowego kompleksu przemysłowego, obejmująca zagospodarowanie terenu, adaptację istniejącej zabudowy oraz projekt nowych rozwiązań architektonicznych. Proponowane rozwiązania uwzględniają potrzeby społeczności lokalnej, historię miejsca oraz naturalny kontekst krajobrazowy nabrzeża Tagu. Całość koncepcji opiera się na podejściu inkluzywnym i zrównoważonym, z uwzględnieniem zasad projektowania uniwersalnego oraz współczesnych standardów ekologicznych i przeciwpożarowych.

Praca ta stanowi próbę odpowiedzi na pytanie, jak za pomocą architektury i projektowania przestrzeni publicznych można wzmacniać emocjonalne więzi między człowiekiem a miejscem. Kreatywny placemaking ukazany został nie jako gotowa metoda, lecz jako proces dialogu, interpretacji i współtworzenia, który w połączeniu z wiedzą psychologiczną i przestrzenną może przyczyniać się do realnych przemian społecznych i urbanistycznych.

Słowa kluczowe: architektura, adaptacja, kreatywne tworzenie miejsc, percepcja przestrzeni, odczuwanie, zmysły, psychologia środowiskowa

Dziedzina nauki i techniki, zgodnie z wymogami OECD: projektowanie architektoniczne, sztuka, psychologia, neuronauka

ABSTRACT

The subject of this master's thesis is to examine the potential of creative placemaking as a design tool that enables the creation of spaces with a high emotional and cultural charge. The concept of adapting the ruins of the former Quinta da Arealva winery, located on the banks of the Tagus River in Almada in Portugal, into a multifunctional cultural centre, integrated with the local community and landscape of the place, is at the heart of the considerations. The aim of the thesis is to show the ways in which destroyed, degraded or forgotten spaces can be transformed into socially significant and emotionally engaging places. The thesis aims to prove that a creative approach to the revitalisation process, based on social integration, tangible and intangible heritage, as well as conscious sensory design, can bring tangible cultural and spatial effects.

The structure of the work includes a theoretical and design part. The theoretical part is an introduction to key concepts and notions, such as creative placemaking, environmental psychology, place attachment theory and neuroarchitecture. The design part includes the development of an original concept for the adaptation of a historic post-industrial complex, including land development, adaptation of existing buildings and the design of new architectural solutions. The proposed solutions take into account the needs of the local community, the history of the place and the natural landscape context of the Tagus embankment. The entire concept is based on an inclusive and sustainable approach, taking into account the principles of universal design and contemporary ecological and fire protection standards.

This work is an attempt to answer the question of how to strengthen emotional bonds between people and places using architecture and public space design. Creative placemaking is presented not as a ready-made method, but as a process of dialogue, interpretation and co-creation, which, combined with psychological and spatial knowledge, can contribute to real social and urban transformations.

Keywords: architecture, adaptation, creative placemaking, space perception, feeling, senses, environmental psychology

Fields of science and technology, in accordance with OECD requirements: architectural design, art, psychology, neuroscience

SPIS TREŚCI

STRESZCZENIE	1
ABSTRACT	2
1. WSTĘP I CEL PRACY	5
2. STUDIUM PROBLEMU	7
2.1. Teoretyczne podstawy oddziaływania przestrzeni na człowieka	7
2.1.1. Psychologia środowiskowa jako narzędzie interpretacji zachowań użytkowników.....	7
2.1.2. Neuroarchitektura, neurobiologiczne podstawy odbioru przestrzeni	8
2.1.3. Teoria przywiązania do miejsca (place attachment)	11
2.2. Czucie architektury, zmysłowe podstawy odbioru przestrzeni.....	12
2.2.1. Zdolność widzenia	12
2.2.2. Odczuwanie	15
2.2.3. Odbiór dźwięków	16
2.2.4. Powonienie	18
2.2.5. Przykład projektu z wykorzystaniem znaczenia zmysłów	19
2.3. Placemaking, narzędzie tworzenie miejsc w przestrzeni miejskiej	21
2.3.1. Miejsce jako struktura zakorzenienia	21
2.3.2. Znaczenie miejsc.....	23
2.3.3. Kryzys miejsc.....	24
2.3.4. Idea placemakingu	25
2.3.5. Założenia skutecznego projektowania udanych miejsc	27
2.3.6. Charakterystyka udanych miejsc.....	29
2.3.7. Rodzaje placemakingu	32
2.4. Kreatywny placemaking jako strategia tworzenia angażującej przestrzeni	34
2.4.1. Kreatywność jako zjawisko społeczne i kulturowe – idea miasta kreatywnego	34
2.4.2. Klasa kreatywna i sektory kreatywne jako fundamenty miasta kreatywnego	36
2.4.3. Kreatywny placemaking.....	39
2.4.4. Charakterystyka „kreatywnych twórców miejsc”	40

2.4.5. Trudności związane z realizacją koncepcji	41
2.5. Rola sztuki i kultury w kształtowaniu emocjonalnej relacji z przestrzenią	42
2.6. Znaczenie partycypacji w projektowaniu miejsc	45
2.7. Studium przypadków z wykorzystaniem kreatywnego placemakingu	49
2.7.1. LX Factory, Lizbona	49
2.7.2. Refshaleøen, Kopenhaga	51
2.7.3. NDSM Wharf, Amsterdam	53
3. UWARUNKOWANIA PROJEKTOWE	56
3.1. Analiza historyczna	56
3.1.1. Kontekst miasta Lizbona	56
3.1.2. Kontekst Almady	58
3.1.3. Historia miejsca, Quinta da Arealva	58
3.2. Charakterystyka lokalizacji	60
3.2.1. Stan obecny terenu projektowego	60
3.2.2. Waloryzacja przestrzeni	61
3.2.3. Analiza dostępności komunikacyjnej	66
3.2.4. Analiza funkcjonalna	67
3.2.5. Wytyczne projektowe	68
4. OPIS IDEI PROJEKTOWEJ	68
4.1. Opis projektu zagospodarowania terenu	68
5. ARCHITEKTURA	70
5.1. Opis koncepcji architektonicznej	70
5.1.1. Propozycja układu funkcjonalnego i organizacji przestrzeni	70
5.1.2. Zestawienie pomieszczeń z powierzchnią użytkową	71
5.2. Opis technologii wykorzystanej w budynku	73
5.2.1. Projektowane rozwiązania strukturalne i materiałowe	73
5.2.2. Rozwiązania elewacyjne	74
5.2.3. Instalacje towarzyszące	75
5.2.4. Rozwiązania dostępności dla osób z niepełnosprawnościami	75
5.2.5. Rozwiązania w kontekście zabezpieczeń przeciwpożarowych	76
Wykaz Literatury	77
Wykaz Ilustracji	83

1. WSTĘP I CEL PRACY

“Budynki są projekcjami naszych ludzkich miar i naszego poczucia porządku, rzutowanymi na pozbawioną miary i znaczenia naturalną przestrzeń. Architektura nie sprawia, że zamieszkujemy wyłącznie światy wytworów i zmyśleń, ale służy artykulacji naszego doświadczenia bycia w świecie oraz wzmacnia nasze poczucie wartości i podmiotowości.”

- Juhani Pallasmaa¹

Architektura, jako sztuka kształtowania przestrzeni, odgrywa ważną rolę w życiu człowieka. Nie stanowi jedynie zbioru materialnych obiektów, lecz tworzy przestrzeń, która wpływa na naszą codzienność, nasze emocje, a także na sposób, w jaki wchodzimy w interakcje z otoczeniem i innymi ludźmi. W dobie dynamicznego rozwoju technologii, globalizacji oraz nieustannego przepływu i dostępu do informacji, coraz bardziej widoczne stają się psychospołeczne konsekwencje przebudzowania - rosnące poczucie alienacji, utraty kontaktu z własnym ciałem, naturą oraz trudności z nawiązywaniem i budowaniem więzi z innymi ludźmi. Przestrzenie, w których funkcjonujemy na co dzień, często pozbawione charakteru, projektowane w oderwaniu od lokalnego kontekstu, historii i potrzeb użytkowników – stają się jedynie tłem dla codziennych działań, a ich anonimowość pogłębia wrażenie oderwania od miejsca i wspólnoty.

W odpowiedzi na ten kryzys, coraz większe znaczenie zyskują praktyki przywracające znaczenie „bycia w miejscu”, odczuwania go wszystkimi zmysłami i współtworzenia jego charakteru. Jednym z narzędzi pozwalających na odbudowanie tej utraconej więzi jest kreatywny placemaking², proces, który angażuje społeczność lokalną, sztukę i przestrzeń w celu tworzenia miejsc głęboko zakorzenionych w kontekście, tożsamości i emocjach użytkowników. Przestrzenie powstałe w wyniku takiego podejścia mają szansę stać się nie tylko funkcjonalne, ale też terapeutyczne – sprzyjające wyciszeniu, refleksji i budowaniu poczucia przynależności. Współczesne działania w zakresie kreatywnego placemakingu, badania z zakresu psychologii środowiskowej oraz neuroarchitektury podkreślają, że przestrzeń architektoniczna nie tylko kształtuje nasze zachowania, ale również ma zdolność do wywoływania głębokich przeżyć emocjonalnych, które wpływają na jakość życia społecznego.

¹ Pallasmaa J. (2012). *Oczy skóry. Architektura i zmysły*. Wyd. Fundacja Instytut Architektury. Kraków. s. 16.

² Rembeza M. (2016). *Shaping Places through Art. The Role of Creative Placemaking in Philadelphia*. Vienna.

Niniejsza praca magisterska skupia się na relacji pomiędzy użytkownikiem przestrzeni a architekturą, ze szczególnym uwzględnieniem jej wpływu na wymiar społeczny, emocjonalny i międzyludzkie doświadczenia użytkowników. Celem niniejszej pracy magisterskiej jest zbadanie potencjału kreatywnego placemakingu jako narzędzia tworzenia emocjonalnie angażujących przestrzeni w kontekście adaptacji ruin portugalskiej winiarni Quinta da Arealva na centrum kulturalne. Poprzez zastosowanie teorii kreatywnego placemakingu z uwzględnieniem psychologii środowiskowej, neuroarchitektury i znaczenia zmysłów, praca dąży do zrozumienia, jak architektura może kształtować doświadczenia emocjonalne odbiorców, wpływać na ich relacje społeczne oraz wspierać procesy integracji społecznej.

2. STUDIUM PROBLEMU

2.1. Teoretyczne podstawy oddziaływania przestrzeni na człowieka

Przestrzeń, zarówno ta fizyczna, jak i symboliczna, odgrywa fundamentalną rolę w kształtowaniu ludzkiego doświadczenia. Współczesna architektura i urbanistyka, wychodząc poza tradycyjnie rozumiane funkcjonalne i estetyczne aspekty projektowania, coraz częściej zwracają uwagę na psychologiczne, społeczne i kulturowe konsekwencje oddziaływania środowiska zbudowanego na użytkowników. Przestrzeń nie jest bowiem jedynie neutralnym tłem dla ludzkiej aktywności, lecz może wspierać lub zaburzać samopoczucie, wpływać na zachowania, relacje społeczne, a nawet rozwój osobowości i tożsamości.

Celem niniejszego rozdziału jest przedstawienie wybranych teorii, które stanowią fundament refleksji nad tym, w jaki sposób przestrzeń kształtuje doświadczenie człowieka. Omówione zostaną m.in. psychologia środowiskowa, rozwijająca się dziedzina neuroarchitektury oraz teoria przywiązania do miejsca. Wskazane podejścia pozwalają spojrzeć na projektowanie przestrzeni nie tylko jako na proces kształtowania formy, lecz również jako na odpowiedzialną praktykę wpływającą na ludzkie życie w jego wielowymiarowym kontekście.

2.1.1. Psychologia środowiskowa jako narzędzie interpretacji zachowań użytkowników

„To my kształtujemy nasze budynki, a potem nasze budynki kształtują nas”
- Winston Churchill³

Psychologia środowiskowa to dziedzina naukowa badająca wzajemne relacje między człowiekiem a jego fizycznym otoczeniem. Łączy w sobie wiedzę z zakresu psychologii, architektury, socjologii, urbanistyki, geografii czy ekologii. Jej celem jest zrozumienie, w jaki sposób środowisko wpływa na percepcję, emocje, zachowania oraz dobrostan⁴.

Jednym z badaczy w tej dziedzinie był Irwin Altman, który szczególną uwagę poświęcił zjawiskom prywatności, terytorialności i dystansu interpersonalnego. Altman nie tylko badał, jak środowisko wpływa na przebieg interakcji społecznych, ale też podkreślał, że ludzie aktywnie wykorzystują przestrzeń do regulowania tych interakcji. Jego badania uwzględniają potrzebę kontroli, intymności i elastycznego uczestnictwa w życiu społecznym⁵.

Z kolei Robert Sommer zwrócił uwagę na to, jak układ przestrzeni wpływa na komunikację międzyludzką, wprowadzając do analizy pojęcie „przestrzeni personalnej”. Jego badania wykazały, że nawet niewielkie zmiany w organizacji pomieszczeń mogą radykalnie zmienić jakość interakcji, atmosferę i komfort użytkowników⁶.

³ powiedział Winston Churchill w swoim przemówieniu na spotkaniu w Izbie Lordów 28 października 1943r.

⁴ Ackerman, C. E. (2018). *What is environmental psychology?* (online) PositivePsychology.com. <https://positivepsychology.com/environmental-psychology/>

⁵ Altman, I. (1975). *The environment and social behavior: privacy, personal space, territory, crowding*. Monterey, CA: Brooks/Cole.

⁶ Sommer, R. (1969). *Personal Space: The Behavioral Basis of Design*. Englewood Cliffs/N.Jersey. Pfentice Hall.

James J. Gibson wniósł do psychologii środowiskowej pojęcie „affordancji” – czyli funkcjonalnych właściwości obiektów i przestrzeni, które sugerują użytkownikom możliwe sposoby działania. Oznacza to, że forma i materiał przestrzeni „mówią” użytkownikowi, jak można z niej korzystać np. szerokie schody zachęcają do siedzenia, a okno do wyglądania. Te subtelne komunikaty projektowe mogą wspierać lub hamować określone zachowania, wpływając na odbiór i funkcjonalność danego miejsca⁷.

Jak podkreśla Augustyn Bańka: „Architektura istnieje zarówno w formie fizycznej przestrzeni, jak i w niematerialnej formie zachowań ludzkich w psychologicznej przestrzeni życia. Obydwa przejawy istnienia architektury wzajemnie się warunkują i potrzebują”⁸. Z perspektywy projektowej ujęcie to wskazuje na potrzebę projektowania z uwzględnieniem nie tylko funkcji użytkowych, ale również psychologicznego komfortu, tożsamości miejsca i możliwości identyfikacji z otoczeniem.

Z punktu widzenia architektury psychologia środowiskowa oferuje wartościowe wnioski dla procesu projektowego, zarówno w skali mikro (np. organizacja wnętrz mieszkalnych), jak i makro (kształtowanie przestrzeni publicznych, osiedli czy struktur miejskich). Projektowanie oparte na jej zasadach może zatem sprzyjać:

- ograniczeniu stresu środowiskowego (np. hałas, tłok, brak prywatności),
- wspieraniu zachowań prospołecznych (np. kontaktów sąsiedzkich, aktywności lokalnej),
- poprawie orientacji i czytelności przestrzeni (czytelne układy komunikacyjne, dostępność wizualna),
- wzmacnianiu poczucia tożsamości i przynależności do miejsca.

2.1.2. *Neuroarchitektura, neurobiologiczne podstawy odbioru przestrzeni*

Neuronauka to dziedzina łącząca wiedzę medyczną, biologiczną, biochemiczną, biofizyczną, informatyczną oraz psychologiczną, badająca budowę, funkcje i mechanizmy działania układu nerwowego, w szczególności mózgu. Jej celem jest zrozumienie, w jaki sposób organizm odbiera, przetwarza i reaguje na bodźce płynące z otoczenia na trzech poziomach: fizjologicznym, emocjonalnym oraz poznawczym. Wraz z rozwojem metod badawczych oraz rosnącym zainteresowaniem wpływem środowiska na zdrowie i funkcjonowanie człowieka, pojawiła się idea zastosowania neuronauki w analizie i projektowaniu przestrzeni architektonicznej pod postacią neuroarchitektury. Główne założenie tej dziedziny opiera się na tezie, że przestrzeń architektoniczna oddziałuje nie tylko na zmysły i estetyczne preferencje użytkowników, ale również na głębokie struktury neurobiologiczne odpowiedzialne za emocje, procesy poznawcze oraz ogólny dobrostan psychofizyczny⁹.

⁷ Gibson, J. J. (2015). *The ecological approach to visual perception (Classic ed.)*. Psychology Press.

⁸ Bańka, A. (2010). *Architektura psychologicznej przestrzeni życia. Behawioralne podstawy projektowania*. Poznań: Stowarzyszenie Psychologia i Architektura.

⁹ Olszewska N., Wierusz M. (2022), *Zrozumieć doświadczenie przestrzeni*. Wyd. Z:A Ogólnopolski magazyn izby architektów RP. Wydanie 86: 60-63.

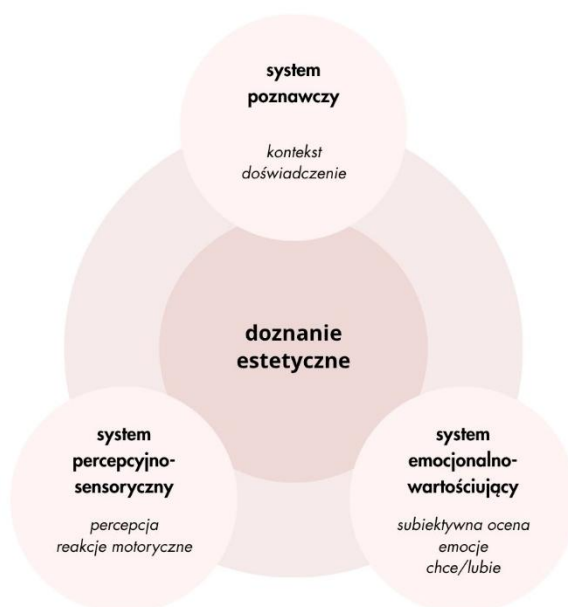
Neuroarchitektura opiera się więc na czterech filarach: (1) neuronauce, (2) architekturze, (3) fizjologii i (4) psychologii.

1. Neuronauka dostarcza wiedzy o tym, jak mózg odbiera bodźce dostarczane z otoczenia i jak reaguje na nie poprzez aktywność neuronalną. Wykorzystuje techniki takie jak fMRI (funkcjonalny rezonans magnetyczny) czy EEG (elektroencefalografia)+VR (virtual reality)¹⁰, które są w stanie badać reakcje mózgu na różne parametry projektowanych przestrzeni.
2. Architektura nie jest ograniczona jedynie do form użytkowych. Projektanci uwzględniający perspektywę neuronaukową wykorzystują ją jako narzędzie wpływające na zdrowie psychiczne i fizyczne, a także na jakość życia użytkowników.
3. Fizjologia zwraca uwagę na to, że układ nerwowy jest integralnie powiązany z innymi systemami organizmu. Bodźce przestrzenne mogą wpływać na poziom hormonów, ciśnienie krwi, rytmy dobowo-senne (m.in. poprzez ekspozycję na światło) czy nawet odporność. Przestrzenie projektowane zgodnie z fizjologią człowieka mogą wspierać regenerację, redukcję zmęczenia i synchronizację rytmów biologicznych — co ma szczególne znaczenie w szpitalach, szkołach czy przestrzeniach pracy.
4. Psychologia pozwala na zrozumienie emocji, nastrojów, motywacji oraz zachowań użytkowników przestrzeni.

Kontynuacją tej refleksji jest estetyczny wymiar doświadczenia architektonicznego. W tym miejscu neuroarchitektura spotyka się z neuroestetyką, dziedziną, która bada w jaki sposób mózg przetwarza bodźce estetyczne oraz jakie mechanizmy neuronalne leżą u podstaw przeżyć związanych z pięknem i doświadczeniem estetycznym. Modelem rozwijanym w ramach neuroestetyki jest koncepcja triady estetycznej zaproponowanej przez trzech neuronaukowców: Alexa Coburn, Oshina Vartaniana oraz Anjana Chatterjee¹¹. Model ten, przedstawiony na rys. 1, zakłada, że doświadczenie estetyczne powstaje poprzez zintegrowane działanie trzech głównych systemów mózgowych: percepcyjno-sensorycznego, emocjonalno-wartościującego oraz poznawczego opartego na wiedzy i kontekście. Pozwala na zrozumienie procesów leżących u podstaw subiektywnej oceny przestrzeni.

¹⁰ Zhang, Y. i in. (2022). *Prediction of Human Restorative Experience for Human-Centered Residential Architecture Design: A Non-Immersive VR-DOE-Based Machine Learning Method*. Automation in Construction. v. 136, 104189.

¹¹ Coburn A., Vartanian O., Chatterjee A. (2017). *Buildings, Beauty, and the Brain: A Neuroscience of Architectural Experience*, Journal of Cognitive Neuroscience. 29(9).



Rys. 1. Model triady neuroestetycznej.

źródło: opracowanie własne na podstawie Coburn A., Vartanian O., Chatterjee A. (2017)

Pierwszy z elementów triady, system percepcyjno-sensoryczny, obejmuje zmysłową percepcję i reakcje motoryczne. W kontekście architektury angażuje on różne modalności zmysłowe¹², a zatem nie tylko wzrok, ale również słuch, dotyk, węch i propriocepcję. Cechy przestrzeni takie jak światło, skala, tekstura materiałów, akustyka czy rozplanowanie przestrzenne są odbierane i przetwarzane przez złożone sieci sensoryczne. Reakcje motoryczne, takie jak podejście lub unikanie, również wpływają na estetyczne przeżycie budynku. Drugi komponent, system emocjonalno-wartościujący odpowiada za subiektywne wartościowanie odbieranych bodźców pod względem ich doświadczenia przyjemności, bezpieczeństwa, atrakcyjności czy budzenia zainteresowania. Ostatni element triady, system poznawczy oparty na wiedzy odpowiada za interpretację estetyczną, osadzoną w indywidualnym i społecznym kontekście odbiorcy. Przestrzeń architektoniczna nie jest bowiem doświadczana w sposób neutralny. Jej odbiór zależy od doświadczenia użytkownika, jego wiedzy, oczekiwań, norm estetycznych oraz pamięci kulturowej. Badania pokazują, że specjaliści, tacy jak architekci, podczas oceny architektury aktywują inne obszary mózgu niż osoby bez specjalistycznego wykształcenia¹³. Podobnie, nadanie danemu obiektowi wysokiego statusu kulturowego wpływa na wzmożoną aktywność mózgu w obszarach odpowiedzialnych za emocje i procesy wartościowania¹⁴.

¹² Pojęcie odnoszące się do odrębnych rodzajów doznań zmysłowych, które umożliwiają człowiekowi odbieranie bodźców ze środowiska. Słownik PWN.

¹³ Wiesmann, M.; Ishai, A. (2011). *Expertise reduces neural cost but does not modulate repetition suppression*. Cognitive Neuroscience, 2(1): 57-65.

¹⁴ Kirk, U., Skov, M., Hulme, O., Christensen, M. S., & Zeki, S. (2009). *Modulation of aesthetic value by semantic context: an fMRI study*. Neurolmage. No. 44.

2.1.3. Teoria przywiązania do miejsca (*place attachment*)

„Same obiekty nie tworzą miejsca. To, jak ludzie czują i reagują na elementy w swoim otoczeniu, a także inni ludzie, którzy dzielą z nimi przestrzeń, pomagają określić, czym jest miejsce.”

– Leonardo Vazquez¹⁵

Współczesne podejścia do projektowania i przekształcania przestrzeni miejskiej coraz częściej podkreślają znaczenie subiektywnych relacji człowieka z miejscem. Jedną z kluczowych koncepcji w tym obszarze jest teoria przywiązania do miejsca (*place attachment*), wprowadzoną do psychologii przez badaczy Seamon i Tuan. Termin ten odnosi się do trwałej więzi jednostki lub grupy społecznej z określoną przestrzenią, która pełni zarówno funkcje emocjonalne, jak i tożsamościowe. Najbardziej podstawowym wymiarem relacji jednostki ze środowiskiem fizyczno-przestrzennym jest emocjonalna więź¹⁶. Jak zaważa Augustyn Bańka: „Miejsce (...) jest ważnym źródłem zakorzenienia, przynależności, komfortu oraz szeregu innych pozytywnych uczuć”¹⁷. Mesch i Manor podkreślają, że relacja z miejscem nie ogranicza się do jednostkowego doświadczenia, może być również dzielona i współtworzona przez rodziny, wspólnoty sąsiedzkie, zorganizowane grupy społeczne, a nawet całe kultury¹⁸. Na poziomie jednostkowym odpowiada ono za „poczucie kontroli, kreatywności, panowania, prywatności, ważności czy spokoju”, zaś w wymiarze społecznym „zapewnia łączność duchową z innymi ludźmi, rodziną, przyjaciółmi, społecznością i kulturą”¹⁹. Tego rodzaju wspólnotowa więź z przestrzenią odgrywa szczególnie istotną rolę w kontekście projektowania środowiska zbudowanego, ponieważ wpływa na sposób, w jaki przestrzeń jest odbierana, użytkowana i chroniona. Miejsca stają się więc wówczas nie tylko fizyczną lokalizacją, lecz również nośnikiem tożsamości zbiorowej i pamięci społecznej. Architektura, która nie uwzględnia tego aspektu, ryzykuje zerwaniem ciągłości kulturowej i emocjonalnej związanej z przestrzenią, co może skutkować poczuciem obcości i wyobcowania jej użytkowników.

Przywiązanie do miejsca jest konstruktem wielowymiarowym, który obejmuje trzy zasadnicze komponenty: afektywny, poznawczy oraz behawioralny²⁰. Wymiar afektywny odnosi się do emocjonalnej więzi jednostki z daną przestrzenią, a więc pojawiającego się uczucia przywiązania, tęsknoty, komfortu czy nostalgii. Wymiar poznawczy związany jest z wiedzą, przekonaniami i wspomnieniami związanymi z daną przestrzenią, które nadają miejscu znaczenie i osobistą wartość. Natomiast aspekt behawioralny przejawia się w działaniach podejmowanych przez jednostki lub grupy na rzecz konkretnego miejsca, takich jak dbanie o otoczenie, udział

¹⁵ Vazquez L. (2012). *Creative placemaking: Integrating community, cultural and economic development*. The National Consortium for Creative Placemaking. Nowy Jork.

¹⁶ Wilson, E.O. (2003). *Przyszłość życia*. Poznań: Zyska i S-ka

¹⁷ Bańka, A. (2011). *Przywiązanie do miejsca i jego znaczenie w kontekście współczesnych zagrożeń cywilizacyjnych*. Stowarzyszenie Psychologia i Architektura. s.158.

¹⁸ Mesch, G.S., Manor, O. (1998) *Social ties, environmental perception, and local attachment*. *Environment and Behaviour*, 30, 504–519.

¹⁹ Bańka, A. (2011). *Przywiązanie...* s. 160.

²⁰ Tamże.

w działaniach wspólnotowych czy rytuałach.

Wśród roli jaką pełni przywiązanie jednostek do miejsca wymienia się²¹:

- rozwój psychiczny i tożsamościowy jednostki,

Przywiązanie do miejsca wspiera rozwój emocjonalny i kształtowanie tożsamości. Więzy z przestrzenią, szczególnie te nawiązane w dzieciństwie, stanowią trwałe punkty odniesienia w całym cyklu życia jednostki.

- wzmacnianie kompetencji osobistych,

Jak zauważa Bańka: „pozytywne więzi są warunkiem rozwoju samodyscypliny, samosteroowności, autoregulacji, podmiotowości i inicjatywy działania”²².

- budowanie tożsamości oraz poczucia sensu życia,

Miejsca znaczące biograficznie pełnią funkcję integrującą doświadczenia życiowe, co sprzyja poczuciu sensu i spójności osobistej narracji.

- bezpieczeństwo społeczne i zakorzenienie kulturowe,

Silne więzi z miejscem sprzyjają tworzeniu relacji sąsiedzkich, poczuciu przynależności i zapobieganiu alienacji społecznej, co przekłada się na wyższy poziom bezpieczeństwa publicznego.

- wzrost jakości życia i odpowiedzialności środowiskowej,

Identyfikacja z miejscem wiąże się z większą troską o otoczenie i większym zaangażowaniem w działania prospołeczne i proekologiczne.

2.2. Czucie architektury, zmysłowe podstawy odbioru przestrzeni

Encyklopedia PWN pojęcie zmysłu definiuje jako „*zdolność (...) człowieka do odbioru i analizy informacji ze środowiska zewnętrznego*”²³. Proces ten jest możliwy dzięki receptorom, które są połączone z mózgiem za pośrednictwem dróg nerwowych. Zmysły odgrywają kluczową rolę w odbiorze otaczającego nas świata, uczestniczą w procesie poznawczym. Każdy z pięciu głównych, wyodrębnionych przez Arystotelesa “tradycyjnych zmysłów” – wzrok, słuch, węch, dotyk i smak – wpływa na to, jak postrzegamy, doświadczamy i oceniamy otoczenie, w którym się znajdujemy. Zmysły są podstawowym narzędziem, przez które odbieramy informacje o przestrzeni, a ich integracja pozwala na kształtowanie pełnego obrazu architektonicznego doświadczenia.

2.2.1. Zdolność widzenia

Uważa się, że głównym źródłem naszej wiedzy i poznania jest zmysł wzroku. Zdaniem Johna Bergera, brytyjskiego pisarza i krytyka sztuki: “To, co możemy zobaczyć, zawsze było i zawsze będzie głównym źródłem naszej wiedzy o świecie. Nasze postawy wywodzą się z tego,

²¹ Bańka, A. (2011). *Przywiązanie...* s. 163-165.

²² Tamże, s. 163.

²³ Encyklopedia PWN. *Zmysły*. <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/zmysly;4001921.html> (data dostępu: 06.09.2024)

co widzimy”²⁴. Niemniej jednak, ten okulocentryczny model postrzegania świata, którego korzenie sięgają starożytności, coraz częściej jest poddawany krytyce. Juhani Pallasmaa komentuje, “Nieludzki charakter współczesnej architektury i współczesnych miast można postrzegać jako konsekwencję zaniedbania ciała i zmysłów oraz braku równowagi w naszym systemie sensorycznym.” skupiając naszą uwagę na negatywnych skutkach wynikających z przewagi zmysłu widzenia. Co więcej przekonuje nas, że “Dominacja wzroku i stłumienie pozostałych zmysłów popycha nas w stronę wyłączenia, izolacji i powierzchowności”. W swojej książce *Oczy skóry. Architektura i zmysły* autor podkreśla, że architektura powinna być nie tylko widziana, ale także odczuwana poprzez dotyk, słuch, zapach i inne zmysły²⁵.

Widzenie jest możliwe dzięki złożonemu systemowi optyczno-neurologicznemu, który obejmuje zarówno strukturę oka, jak i skomplikowane procesy przetwarzania informacji w mózgu. Światło, będące promieniowaniem elektromagnetycznym w zakresie widzialnym, przechodzi i kieruje się poprzez rogówkę, zewnętrzną powłokę oka, w stronę soczewki, która precyzyjnie skupia je na siatkówce - miejscu, w którym rozpoczyna się proces przekształcania światła na sygnały nerwowe. Tutaj znajdują się dwa rodzaje fotoreceptorów: czopki i pręciki. Czopki odpowiadają za widzenie kolorów i są mniej wrażliwe na światło, natomiast pręciki są wysoce światłoczułe i odpowiadają za widzenie w nocy oraz percepcję kształtów. Impulsy nerwowe przekazują bodźce z fotoreceptorów do kory mózgowej, gdzie zostają ostatecznie analizowane i przetworzone na obraz percepcyjny. Dzięki tym procesom jesteśmy w stanie odczytywać kształty, kolory, barwy, natężenie światła czy odległość widzianych przedmiotów²⁶.

Zdolność odbioru światła, kolorów, interpretacji linii i kompozycji bezpośrednio wpływa na stan emocjonalny i psychiczny człowieka. Różnorodne cechy przestrzeni rozbudzają w odbiorcy szeroką gamę reakcji emocjonalnych, od spokoju i poczucia szczęścia, aż do strachu czy lęku. Dlatego ważne jest świadome projektowanie przestrzeni, które uwzględnia odpowiednie oświetlenie i kompozycję, co w konsekwencji wpływa na dobre samopoczucie czy koncentrację. Johann Wolfgang Goethe pisał “Barwy działają na duszę; mogą one pobudzać w niej wrażenia, wzbudzać uczucia i myśli, które uspokajają nas lub wzruszają i wywołują smutek lub radość”²⁷. O psychologicznym znaczeniu barw i kolorów dowiadujemy się z książki *Teoria barw* J. W. Goethego czy *Color Psychology and Color Therapy* autorstwa Faber Birren²⁸. Na przykład ciepłe kolory powodują pobudzenie organizmu, a zimne uspokajają. Ma to związek z długością fali koloru. Długa, charakterystyczna dla barw ciepłych, sprawia, że organizm zużywa więcej energii, natomiast krótka uspokaja i koncentruje. Psychologiczny wpływ kolorów zależy również od uwarunkowań kulturowych, przykładem może być odbiór koloru białego, który we wschodniej kulturze związany jest z żałobą i śmiercią, a w zachodniej jest symbolem czystości, niewinności i boskości. Jako podstawowe barwy w odbiorze emocjonalnym uważane są: czerwona, niebieska

²⁴ Berger J. (2008). *Sposoby widzenia*. przeł. M. Bryl. Fundacja Aletheia. Warszawa.

²⁵ Pallasmaa J. (2012). *Oczy skóry...*

²⁶ Mrozowski J., Awrejcewicz J. (2004). *Podstawy Biomechaniki*. Wydawnictwo Politechniki Łódzkiej. Łódź.

²⁷ Goethe J. W. (1840). *Theory of colours*. przeł. J. Murray. Albemarle Street. London

²⁸ Birren, F. (1961). *Color psychology and color therapy: a factual study of the influence of color on human life*. University Books.

i żółta, a czasem również zielona. Kolor czerwony, kojarzony jako symbol ostrzegawczy, przyciąga uwagę i ożywia. Czerwień jest symbolem namiętności, pasji i miłości, ale również złości czy agresji. Może ekscytować i wzbudzać zainteresowanie, jak i rozdrażniać. Natomiast stojący w opozycji kolor niebieski uspokaja i zwiększa skupienie. Symbolizuje wiarę, prawdę i wieczność, ale także smutek i depresję. Wprowadza w przyjemny stan relaksu, choć może również nużyć. Przebywanie w przestrzeni, w której obecny jest kolor niebieski, może wpłynąć na obniżenie poziomu stresu czy zwiększenie koncentracji. Często spotykany w biurach i biznesie, nie rozprasza, a zwiększa produktywność. Kolor żółty jest symbolem kreatywności, sprzyja rozwojowi, dlatego często wykorzystywany jest w placówkach edukacyjnych i rozwojowych. Kojarzony jest z pozytywną energią, słońcem, witalnością, optymizmem i młodością, ale również zazdrością czy strachem. Kolor zielony symbolizuje nadzieję, odrodzenie i odnowę. Jako kolor natury i przyrody wpływa uspokajająco na układ nerwowy, wycisza. Przebywanie w otoczeniu koloru zielonego pomaga się zrelaksować, dlatego stosuje się go w miejscach przeznaczonych do odpoczynku. Stosując właściwy dobór kolorów w architekturze, można odpowiednio wpływać na odbiór i atmosferę pomieszczeń. Ciepłe kolory wzbudzają poczucie przytulności, podczas gdy zimne tworzą aurę spokoju i przestronności. Ciepłe barwy pozornie zmniejszają przestrzeń, dając poczucie bliskości obiektów, a barwy zimne je oddalają²⁹.

Obok barw i kolorów, również linie i kompozycja przestrzeni mają wpływ na percepcję wizualną i emocjonalną odbiorcy. Zagadnienie to porusza Steen Eiler Rasmussen zwracając uwagę na rolę kształtów i układ elementów architektonicznych w odbiorze przestrzeni. Autor podkreśla również, jak linie w architekturze przeprowadzają odbiorcę przez daną przestrzeń, jak kierują jego wzrokiem i wywołują różne emocje w zależności od tego, czy są płynne, dynamiczne, czy raczej sztywne i geometryczne. Zastosowanie poziomych linii stwarza poczucie harmonii i stabilności, a linie pionowe są symbolem siły i dynamiki. Uporządkowane, symetryczne kompozycje są odbierane jako stabilne i harmonijne, natomiast asymetria lub złożone układy linii mogą budzić chaos, symbolizując ruch i energię. Harmonijna kompozycja może wywoływać uczucie spokoju i równowagi, podczas gdy dysonans w kompozycji prowadzi do wzmożonej uwagi i pobudzenia emocjonalnego³⁰.

Odpowiednie oświetlenie, a więc jego zróżnicowana intensywność, kierunek padania i rodzaj, ma decydujący wpływ na to, jak postrzegamy kolory, materiały i faktury. Oświetlenie naturalne i sztuczne mogą różnić się pod względem jakości światła, co z kolei wpływa na naszą percepcję kolorów – światło dzienne jest bogate w pełne spektrum barw, podczas gdy światło sztuczne może dominować w określonych długościach fal. Ciepłe, miękkie światło potrafi nadawać wnętrzom przytulny charakter, natomiast intensywne, chłodne oświetlenie może podkreślać nowoczesność i surowość materiałów. Dzięki odpowiedniemu modelowaniu światła architekci mogą manipulować percepcją wielkości przestrzeni – mocne światło rozproszone może

²⁹ Sabater V. (2018). *Psychologia koloru, co oznaczają kolory i jaki mają na nas wpływ*. Pieknoumysłu. <https://pieknoumyslu.com/psychologia-koloru-wplyw/> (data dostępu: 06.09.2024)

³⁰ Rasmussen S. (2015). *Odczuwanie architektury*. tłum. Gadomska B. Karakter. Kraków.

sprawić, że pomieszczenie wydaje się większe i bardziej otwarte, podczas gdy ciemniejsze oświetlenie tworzy intymną, zamkniętą atmosferę.

2.2.2. Odczuwanie

“Klamka jest uściskiem dłoni budynku. Zmysł dotyku łączy nas z czasem i tradycją: poprzez wrażenia dotykowe ściskamy dłonie niezliczonych pokoleń.”

- Juhani Pallasmaa³¹

Dotyk, uznany za najbardziej pobudzający zmysł, pełni ważną rolę w integracji z przestrzenią, bezpośrednio łączy odbiorcę z materią fizyczną otaczającego świata. To właśnie dotykiem poznajemy fizyczne właściwości przedmiotów, nawiązujemy cielesną, intymną więź, która wzmacnia doznania wzrokowe. Pallasmaa powołuje się na badania medyczne antropologa Ashleya Montagu, który pisał: “Skóra jest najstarszym i najbardziej czułym z naszych narządów; naszym pierwszym środkiem komunikacji i naszą najskuteczniejszą osłoną.” uznając dotyk za “*matkę wszystkich zmysłów*”³². Zmysł dotyku u człowieka rozwija się najwcześniej ze wszystkich zmysłów, już w okresie płodowym odgrywa on ważną rolę odbierając bodźce dotykowe i nawiązując interakcję z otoczeniem. Dzieci poznają świat poprzez dotyk, eksplorując różnorodne tekstury, kształty czy materiały, i porównują z doświadczeniem wizualnym.

Mechanizm czucia jest złożonym procesem sensorycznym, który powodowany jest stymulacją różnych receptorów rozmieszczonych na całej powierzchni ciała. Wyróżniamy układy czucia powierzchniowego oraz głębokiego. Czuć powierzchniowe odpowiada za odczuwanie dotyku, ucisku, bólu oraz temperatury, natomiast czucie głębokie to czucie położenia oraz wibracji. Receptory czuciowe mogą przyjmować różne formy:

- ciała dotykowe Meissnera - odbierają drżenia i dotknięcia,
- ciała blaszkowate Paciniego - odbierają nacisk i wibracje,
- łąkotki dotykowe Merkela - odbierają bodźce stałego nacisku,
- ciała Ruffiniego - receptory ciepła, reagują na rozciąganie,
- ciała Krausego - receptory zimna,
- wolne zakończenia nerwowe - przekazują informację o bólu.

Stymulacja receptorów dotykowych powoduje wygenerowanie impulsu nerwowego, który za pomocą nerwów czuciowych jest przekazywany do mózgu, gdzie następuje przetwarzanie i interpretowanie informacji na określone doznania dotykowe. Następnie następuje odpowiedź organizmu na dostarczone informację w postaci konkretnej reakcji na dotyk. W zależności od rodzaju dostarczanego bodźca, może być to zarówno reakcja pozytywna, emocjonalna jak i negatywna, np odruch obronny. Mechanizmy czucia głębokiego związane są z pokrewnymi zmysłami: orientacji ułożenia ciała i równowagi. Odpowiedzialne za nie receptory, zwane proprioreceptorami, mieszczą się w mięśniach, ścięgnach oraz w błędniku. Dzięki nim

³¹ Pallasmaa J. (2012). *Oczy skóry...* s. 69.

³² Montagu A. (1978) *Touching: The Human Significance of the Skin (Second Edition)*. Harper & Row.

odbierane zostają informacje na temat ustawienia i ruchu. Wynika z tego fakt, że funkcjonowanie mechanizmu czucia głębokiego wpływa na koordynację wzrokowo-przestrzenną³³.

W odniesieniu do architektury, zmysł dotyku umożliwia poznanie właściwości fizycznych materiałów, ich fakturę, twardość czy temperaturę. Użycie konkretnych materiałów i struktur wpływa na odczuwanie przestrzeni, wywołując odpowiednie wrażenia estetyczne. Każdy materiał budowlany charakteryzuje się określoną strukturą i fakturą, która ma wpływ na jego percepcję. Na przykład, zastosowanie chropowatej powierzchni kamienia może wywoływać uczucie autentyczności i trwałości, podczas gdy gładkie powierzchnie mogą zostać odebrane jako bardziej nowoczesne, chłodne. Temperatura materiału również odgrywa istotną rolę w odbiorze dotykowym. Ciepłe materiały, takie jak drewno, są kojarzone z ciepłem ogniska domowego, natomiast zimne materiały, na przykład metal, mogą wprowadzać wrażenie sterylności lub nowoczesności. Niemniej jednak, nie tylko odczuwanie dłoni uczestniczy przy percepcji otoczenia, całe ciało, dzięki kontaktowi z podłogą, ścianami czy meblami, bierze udział w procesie doświadczania architektury. Rodzaj powierzchni po której porusza się człowiek oddziałuje na sposób w jaki się przemieszcza, jego komfort i poczucie stabilności. Przybliżając przykład schodów, odmienne będą odczucia haptyczne w zależności od materiału wykonania np. drewniane schody wydają się ciepłe, miękkie i komfortowe, podczas gdy schody kamienne będą bardziej surowe i zimne. Umiejętność rozróżniania i poznawania przestrzeni, a więc i jej faktur, poprzez dotyk ma kluczowe znaczenie w kreacji więzi między człowiekiem a zastanym otoczeniem. Dodatkowo może pełnić funkcję komunikacyjną, szorstkie powierzchnie mogą wskazywać na obszary, które wymagają ostrożności, co szczególnie ważne jest dla osób niewidomych lub o ograniczonej zdolności widzenia.

2.2.3. Odbiór dźwięków

Dzięki zmysłowi słuchu możliwe jest odbieranie i rozumienie dźwięków z otoczenia. Umiejętność słuchania pozwala na skuteczne komunikowanie się, rozwija mowę i wpływa na poczucie bezpieczeństwa. Skomplikowany proces odbioru dźwięków rozpoczyna się w uchu zewnętrznym. Fale dźwiękowe, które rozprzestrzeniają się w postaci wibracji przez powietrzę, wodę lub inne medium są skupiane oraz rejestrowane przez małżowinę i kierowane dalej, przez przewód słuchowy do błony bębenkowej. W wyniku pobudzenia błony bębenkowej, następuje przekształcenie wibracji w drgania mechaniczne, które kolejno przenoszą się przez kosteczki słuchowe w uchu środkowym – młoteczek, kowadełko i strzemiączko. Następnie drgania te za pośrednictwem okienka owalnego docierają do ślimaka w uchu wewnętrznym, wewnątrz którego znajduje się narząd Cortiego, gdzie komórki rzęsate, reagując na ruchy płynu wewnątrz ślimaka, przekształcają mechaniczne drgania w impulsy nerwowe. Impulsy przekazywane są do kory słuchowej w mózgu przez nerw słuchowy, gdzie ostatecznie następuje ich analiza i interpretacja. Proces ten pozwala nie tylko na identyfikowanie dźwięków, ale także na określenie ich kierunku, głośności i tonacji, co wpływa na orientację przestrzenną³⁴. Zmysł słuchu, dzięki swojej zdolności

³³ Duch W. (2024). *Wstęp do Kognitywistyki. Rozdz. A13: Receptory zmysłowe*. UMK Toruń.

³⁴ Tamże.

do lokalizacji dźwięku i orientacji w przestrzeni, pełni niezwykle ważną rolę w nawigacji przestrzennej, szczególnie w przypadku środowisk o ograniczonej widoczności lub dla osób z niepełnosprawnościami.

Juhani Pallasmaa o roli jaką odgrywa słuch w doświadczaniu przestrzeni pisze "Słuch strukturyzuje i artykułuje doświadczenie i rozumienie przestrzeni. Nie jesteśmy na co dzień świadomi roli, jaką słuch odgrywa w doświadczaniu przestrzeni, choć to właśnie dźwięk często zapewnia nam czasowe kontinuum, w którym osadzone są wrażenia wzrokowe". Zauważa negatywne zmiany zachodzące we współczesnych miastach w kontekście ich brzmienia, posiadanego echa: "Nasze miasta utraciły niestety jakiekolwiek echo. Szerokie, otwarte przestrzenie współczesnych ulic nie odbijają dźwięku, we wnętrzach współczesnych budynków dźwięki są zaś pochłaniane i poddawane cenzurze. Zaprogramowane nagrania z muzyką w centrach handlowych i przestrzeniach publicznych wykluczają możliwość akustycznego uchwycenia skali przestrzeni. Nasze uszy zostały oślepione"³⁵. Podobnie uważa Bogna Kietlińska, według której w przestrzeni miejskiej przeważają negatywne skojarzenia słuchowe³⁶. Z receptą na powyższe obawy przychodzi Raymond Murray Schaffer, który przedstawia koncepcję *strojenia świata*. Autor podkreśla rolę jaką pełnią dźwięki unikalne dla danego miejsca, zaznacza jak ważna jest cisza i kontrast dźwięków wyróżniających się z tła. Píše: "Po zidentyfikowaniu znaku dźwiękowego należy go chronić, ponieważ znaki dźwiękowe nadają życiu akustycznemu danej społeczności wyjątkową cechę"³⁷. Schafer wprowadza pojęcie soundmarku, jako dźwięku charakterystycznego dla danego miejsca, który pełni rolę akustycznego odpowiednika punktu orientacyjnego w krajobrazie wizualnym. Podkreśla, że takie dźwięki są integralną częścią tożsamości społeczności i zasługują na ochronę, ponieważ tworzą unikalne życie akustyczne danej społeczności. Współcześnie badaniem tych zagadnień zajmuje się para naukowców i teoretyków, Barry Blesser i Linda-Ruth Salter, którzy działają zgodnie z nurtem architektury słuchowej, która zakłada konieczność świadomego kształtowania audiosfery przestrzeni. Oznacza to, że dźwięki oraz umiejętne zarządzanie nimi przy kreowaniu nowych przestrzeni wpływają na doświadczanie i odbiór wrażeniowy miejsca.

Dźwięk w architekturze odgrywa ważną rolę. Akustyka, czyli nauka o badaniu zjawisk słyszalnych, porusza zagadnienia odbijania się fal dźwiękowych od danych powierzchni, rozpraszania i absorpcji przez poszczególne materiały budowlane. Dzięki odpowiednim zarządzaniem dźwiękiem można wpływać na wrażenia sensoryczne oraz poprawę komfortu ludzi w przestrzeni. Na przykład szum wody, czy dźwięki przyrody sprzyjają koncentracji i poprawiają samopoczucie niwelując stres i niepokój, a uporczywe dźwięki czy hałas intensywnej ulicy wprawiają użytkownika w stan dezorientacji czy niepokoju. Odbiór architektury za pomocą zmysłu słuchu, w przeciwieństwie do innych zmysłów, pozwala użytkownikowi na pełne zanurzenie się

³⁵ Pallasmaa J. (2012). *Oczy...*

³⁶ Kietlińska B. (2016). *Warszawa jako przedmiot badań etnografii wielozmysłowej*. Uniwersytet Warszawski. Wydział Stosowanych Nauk Społecznych i Resocjalizacji. Instytut Stosowanych Nauk Społecznych. Rozprawa doktorska, promotor: Barbara Fatyga. Warszawa.

³⁷ Schafer, R. M. (1977). *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Destiny Books.

w przestrzeni, bycie nią wypełnionym. Jak pisał Pallasmaa: „Każdy budynek i każda przestrzeń mają swój charakterystyczny dźwięk intymności lub monumentalności, zaproszenia lub odrzucenia, gościnności bądź wrogości. W przeciwieństwie do wzroku słuch wzmacnia odczucie bycia wewnątrz architektury, zanurzenia się w niej i ustawicznej z nią łączności”³⁸. Tą myśl przedstawia również Walter J. Ong twierdząc: „wzrok wyodrębnia, dźwięk wciela. O ile wzrok sytuuje obserwatora na zewnątrz tego, co ogląda, w pewnej odległości, o tyle dźwięk wlewa się w słuchacza”³⁹.

Poza odbiorem dźwięków, zmysł słuchu związany jest z funkcjami pamięci słuchowej i semantyzacji. Pamięć słuchowa to umiejętność mózgu do przechowywania, przywoływania oraz interpretowania dźwięków, natomiast asocjacja słuchowa dotyczy kojarzenia określonych dźwięków z konkretnymi pojęciami, miejscami, wydarzeniami czy osobami, co buduje złożoną sieć skojarzeń wpływających na percepcję przestrzeni⁴⁰. Dzięki pamięci słuchowej możliwe jest nawigowanie i odnajdywanie się w przestrzeni na podstawie dźwięków, co ma duże znaczenie przy poruszaniu się osób niewidomych.

2.2.4. Powonienie

Wyczuwanie zapachów, podobnie jak zdolność odbierania dźwięków, wpływa na kreację aury i nastroju miejsca. Zapachy, mogą zarówno przyciągać i urzekać, ale także odrzucać i zniechęcać. Zmysł węchu, a więc umiejętność odróżniania i rejestracji zapachów, polega na wykrywaniu lotnych substancji zapachowych, które wraz z powietrzem dostają się do jamy nosowej. Cząsteczki te łączą się z wyspecjalizowanymi receptorami węchowymi, które znajdują się na rzęskach komórek węchowych w nabłonku węchowym. Prowadzi to do powstania impulsów nerwowych, które dalej przekazywane są do opuszki węchowej, a następnie do obszarów mózgu by ostatecznie zostać zinterpretowanymi jako konkretne zapachy. Analiza odbywa się w strukturach ciała migdałowatego oraz hipokampu, które są związane z przetwarzaniem emocji i wspomnień, co wskazuje na silne powiązanie zapachów z emocjonalnym doświadczeniem i poznaniem. Dzięki temu odbiór zapachów może silnie oddziaływać na ludzką psychikę⁴¹.

Biologiczne powiązanie mechanizmu powonienia z pamięcią długotrwałą czyni go ważnym narzędziem kształtującym tożsamość miejsca. Dzięki wykorzystaniu siły zapachów w kreowaniu miejsc, wzbogaca się odbiór przestrzeni, czyniąc ją bardziej sensualną i niezapomnianą. Pallasmaa pisze: “(...) szczególnie żywo pamiętam zaś zapach wnętrza domu, który uderzał mnie niczym niewidzialna ściana ustawiona tuż za drzwiami. Każde siedlisko ma swój niepowtarzalny domowy zapach”⁴². Autor podkreśla związek zmysłu powonienia

³⁸ Pallasmaa J. (2015). *Myśląca dłoń: egzystencjalna i ucieleśniona mądrość w architekturze*. Instytut Architektury. Kraków.

³⁹ Ong W. J. (1992). *Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii*. przeł. J. Japola. Redakcja Wydawnictw Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego. Lublin. s. 105.

⁴⁰ Kurkowski Z. M. (1998). *Słuch a mowa w aspekcie rozwojowym w normie i patologii*. Kosmos, 47(3). s. 289-290.

⁴¹ Duch W. (2024). *Wstęp do...*

⁴² Pallasmaa J. (2012). *Oczy...*

z oddziaływaniem na pamięć i wyobraźnię. Zapachy wywołują więc określone emocje, budują atmosferę, wzmacniają więzi z przestrzenią. Odpowiednio dobrane mogą polepszać samopoczucie, redukować stres, wprowadzać w stan uniesienia czy zwiększać poczucie komfortu. Umiejętność detekcji zapachów pełni również rolę nawigującą i lokalizacyjną. Charakterystyczna woń kawiarni czy restauracji informuje użytkownika o konkretnej funkcji przestrzeni i zaprasza do jej eksploracji.

2.2.5. Przykład projektu z wykorzystaniem znaczenia zmysłów

Przykładem projektu architektonicznego zaprojektowanego przy wykorzystaniu wielozmysłowego oddziaływania na odbiorcę jest pawilon "Mist Encounter". Ta tymczasowa instalacja architektoniczna zaprojektowana przez Serendipity Studio przy współpracy z Kwan-Wei Chen Architects została wzniesiona w 2017 roku przed gmachem muzeum Taipei Fine Art Museum w Tajwanie.

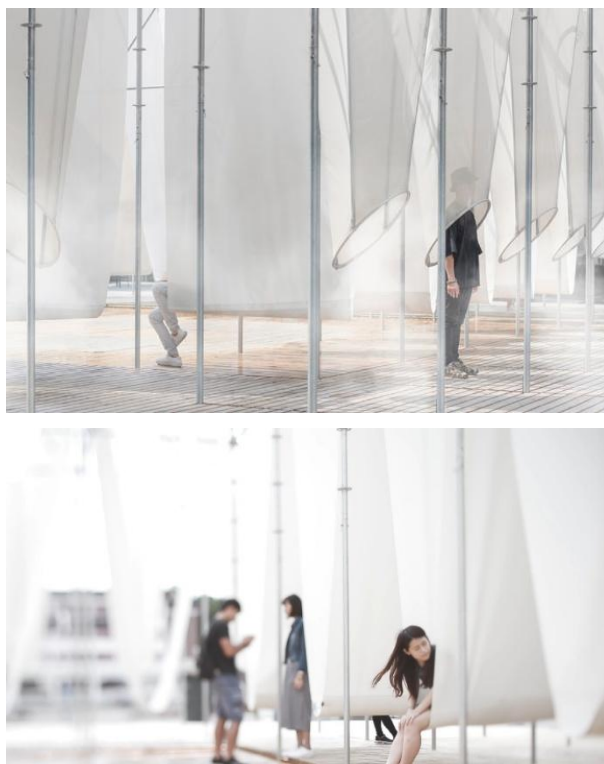


Rys. 2. Ujęcie zewnętrzne na pawilon.

źródło: <https://www.linglitseng.com/Mist-Encounter> (data dostępu: 06.09.2024)

Powstała ona w celu kształtowania świadomości ciała poprzez użycie sensorycznej mgiełki oraz zwiększenia świadomości społeczeństwa na temat mechanizmu naturalnego chłodzenia. Pawilon angażuje wszystkie zmysły użytkownika przekraczając granicę wizualnego odbioru przestrzeni. Tytułowym elementem tej instalacji jest mgła, która tworzy plastyczne, efemeryczne, zmieniające się w czasie środowisko. Dzięki swojej ulotności działa jako narzędzie, które modyfikuje wizualne postrzeganie przestrzeni. Zanurzenie się w mgle, która sprawia, że linie horyzontu stają się rozmyte, a formy mniej wyraziste, wymaga uważnego bycia w przestrzeni. Wpływa na sposób poruszania się, powodując spowolnienie kroku i zwiększenie koncentracji ruchowej. Przenikające przez mgłę światło tworzy delikatną, niemalże mistyczną atmosferę, która wzbogaca wrażenia wizualne. Przebywanie w gęstym, otulającym obłoku dostarcza również wrażeń dotykowych. Osadzające się na skórze cząsteczki wody wywołują uczucie wilgoci i chłodu, a zmieniona struktura powietrza, jakby wypełniającej, wszechobecnej materii sprawia,

że doświadczanie architektury staje się osobiste i intymne. Zastosowanie delikatnych membran o różnych grubościach pozwala na doświadczenie haptycznych doznań podczas poznawania faktury tkaniny. Ta gęsta mgła i trzepoczące na wietrze membrany wzbudzają również doznania słuchowe. Mgła dzięki stłumieniu zazwyczaj wyraźnych dźwięków miejskich wprowadza odbiorców w stan relaksu, wyciszenia i kontemplacji. Powstałe doznanie ciszy, przeplatane dźwiękiem materiału poruszanego na wietrze oddziałuje na sferę emocjonalną. Dodatkowo wygenerowana mgiełka posiada swój subtelny zapach wilgoci, który wzbogaca odbiór przestrzeni o kolejny zmysłowy wymiar. Ten naturalny zapach wywołuje skojarzenia przebywania w deszczowej, otwartej przestrzeni.



Rys. 3 Ujęcia wewnętrzne pawilonu.

źródło: <https://www.linglitseng.com/Mist-Encounter> (data dostępu: 06.09.2024)

Ta wielozmysłowa instalacja jest realizacją, która ukazuje nowoczesne podejście do kreowania przestrzeni, zakładające, że człowiek doświadcza przestrzeni jako całościowego bytu, w którym wszystkie zmysły współpracują ze sobą, tworząc złożone doświadczenie. Warto zaznaczyć, że to wielozmysłowe podejście projektowe wzbogaca życie miejskie, oferując mieszkańcom nowe sposoby interakcji z otoczeniem, a także może wpływać na polepszenie integracji społecznej. Architektura integrująca zmysły pozwala na głębsze doświadczenie miejsca i tworzy silniejszą więź z otaczającą przestrzenią.

Analiza poruszanego tematu na przykładzie literatury oraz powyższego projektu potwierdziła, że zmysły odgrywają kluczową rolę w projektowaniu architektonicznym. Architektura

angażująca zmysły nie tylko wzmacnia relację użytkownika z przestrzenią, budując tożsamość miejsca, ale także pozwala na tworzenie bardziej zrównoważonych i emocjonalnie oddziałujących środowisk. Przywołany przykład instalacji "Mist Encounter" dowodzi tej tezy poprzez stworzenie dynamicznej w formie przestrzeni, w której para wodna oraz zastosowane materiały - jako medium oddziałujące na zmysły dotyku, wzroku, węchu i słuchu - uintensyfikują doświadczenie przestrzeni. Projekt ten pokazuje, jak zintegrowanie zmysłów w projektowaniu może prowadzić do głębszej interakcji z przestrzenią oraz bardziej złożonego odbioru architektury, potwierdzając, że zmysły są nieodłącznym elementem, który architekci powinni świadomie wprowadzać do swoich projektów. Ten architektoniczny przykład dowodzi, że projektowanie, które angażuje wiele zmysłów, wzbogaca percepcję przestrzeni i intensyfikuje emocjonalne oraz fizyczne reakcje użytkowników.

2.3. Placemaking, narzędzie tworzenie miejsc w przestrzeni miejskiej

2.3.1. Miejsce jako struktura zakorzenienia

"Miejsce to bezpieczeństwo, przestrzeń to wolność. Jesteśmy przywiązani do jednego i tęsknimy za drugim"
- Yi Fu Tuan⁴³

Rozpoczynając rozważania nad koncepcją placemakingu, która w bezpośrednim tłumaczeniu oznacza zjawisko tworzenia miejsc należy w pierwszej kolejności przybliżyć owe pojęcie „miejsca” (ang. place), które stanowi jedno z fundamentalnych zagadnień w refleksji nad przestrzenią (ang. space). Według Tima Cresswella, przestrzeń jest bardziej abstrakcyjnym konceptem niż miejsce⁴⁴. Przestrzeń jest więc pojęciem neutralnym, pozbawionym znaczeń emocjonalnych i społecznych. Miejsce natomiast, w przeciwieństwie do przestrzeni, łatwo jest scharakteryzować, opisać czy nadać konkretny kształt.

Yi-Fu Tuan ukazuje zależność między miejscem i przestrzenią twierdząc, że „to, co zaczyna się jako niezróżnicowana przestrzeń, staje się miejscem, gdy poznajemy je lepiej i obdarzamy wartością⁴⁵”. W swojej pracy definiuje miejsce jako przestrzeń oswojoną poprzez doświadczenie. Według niego to właśnie emocjonalne i kulturowe relacje, a nie obiektywne cechy fizyczne nadają przestrzeni status miejsca. Yi-Fu porównał przestrzeń do ruchu, a miejsce do przerw - przystanków na drodze. Miejsca stają się więc mapą emocji i wspomnień, odgrywając kluczową rolę w budowaniu więzi człowieka z otoczeniem – a w szerszej skali, również z miastem jako strukturą społeczną. Podobną, tezę prezentuje Kevin Lynch, który koncentruje się na czytelności środowiska miejskiego. Według Lyncha miejsce to taka część przestrzeni, która dzięki swojej formie staje się rozpoznawalna, łatwa do zlokalizowania i zapamiętania. Wyróżnia pięć podstawowych elementów obrazu miasta: ścieżki, krawędzie, dzielnice, węzły oraz punkty

⁴³ Tuan Y. (1987). *Przestrzeń i miejsce*. Państwowy Instytut Wydawniczy. Warszawa. s.16.

⁴⁴ Cresswell, T. (2004). *Place: A Short Introduction*. Blackwell Publishing.

⁴⁵ Tuan Y. (1987). *Przestrzeń i miejsce...*

orientacyjne⁴⁶. To one składają one percepcję przestrzeni. Lucile Gresillon dodaje „Miejsca to przestrzenie określone na mapie, mające swoją nazwę i odróżniające się od innych przez swoją materialność i tożsamość”⁴⁷.

W tym kontekście rodzi się również refleksja nad pojęciem tożsamości i swojskości. Jak zauważa Krystyna Pawłowska „Idea swojskości (...) odnosi się do tych przejawów kultury, które mają związek z przestrzenią, a więc do stosunku ludzi do przyrody, do zabytków, a także do architektury i krajobrazu”⁴⁸. W tym sensie swojskość jawi się jako wartość zarówno kulturowa, jak i społeczna, stanowiąc pomost między indywidualnym doświadczeniem przestrzeni a zbiorowym wysiłkiem tworzenia i podtrzymywania tożsamości miejsca. Przestrzeń, która umożliwia powstanie takich relacji, zyskuje większą odporność na degradację – nie tylko fizyczną, ale też symboliczną i może funkcjonować jako spójna, znacząca część miejskiej tkanki. Wartość jaka płynie ze znaczenia miejsc dla lokalnych wspólnot podkreślona zostaje w wypowiedzi Małgorzaty Dymnickiej „Miejsce (...) staje się obszarem specyficznym ludzkiego zaangażowania. (...) Z kulturowego punktu widzenia są to przestrzenie znaczące dla konkretnych jednostek i wspólnot⁴⁹”. Christian Norberg-Schulz wprowadza do refleksji urbanistycznej pojęcie *genius loci*, ducha miejsca. W jego ujęciu tożsamość miejsca nie jest kategorią przypadkową, lecz wynika z określonego układu przestrzennego, przyrody, kultury i codziennego użytkowania. Genius loci to więcej niż estetyka, to atmosfera, specyficzny sposób istnienia przestrzeni, który wpływa na sposób doświadczania rzeczywistości przez człowieka⁵⁰. Tożsamość miejsca budowana jest więc na kilku poziomach. Po pierwsze, materialnym, obejmującym fizyczne cechy urbanistyczne i architektoniczne. Po drugie, społecznym, związanym z rytuałami codzienności, wzorcami użytkowania, a także wspólnymi wartościami i relacjami. Po trzecie, symbolicznym, odnoszącym się do narracji, pamięci zbiorowej i znaczeń przypisywanych miejscu przez użytkowników.

Miejsce jest nosicielem tożsamości kulturowej. Bogdan Jałowiecki dodaje „miejsce jest wyjątkowe, ponieważ często wytwarza się tam specyficzna kultura, która z kolei ugruntowuje wyjątkowość miejsca⁵¹”. Niezależnie od skali, miejsca współtworzą tożsamość miasta i jego mieszkańców. Mogą to być zarówno ikony globalne jak np. koloseum w Rzymie jak i lokalne np. ławka w parku, skwer czy podwórko. Są przestrzenią interakcji, wymiany, rytuałów i relacji. To właśnie tam odgrywa się życie społeczne, mieszkańcy spotykają się, budują więzi i tworzą wspólnotę. Miejsce to nie tylko „gdzie” ale również „jak” i „dla kogo”. Ideę miejsca można podsumować, odwołując się do myśli Martina Heideggera: istotniejsze od fizycznego wymiaru miejsca jest samo doświadczenie przebywania w nim, bycia w miejscu⁵². W odniesieniu do

⁴⁶ Lynch K. (1960) *Obraz miasta*. Wydawnictwo Massachusetts Institute of Technology. Cambridge.

⁴⁷ Grésillon L. (2010) *Sentir Paris. Bien-être et matérialité des lieux*. Paris: Ed. Quae. s. 21.

⁴⁸ Pawłowska K. (1996). *Idea swojskości w urbanistyce i architekturze miejskiej*. Wyd. PK. Monografia 203. Kraków.

⁴⁹ Dymnicka, M. (2011). *Od miejsca do nie-miejsca*. Acta Universitatis Lodzensis. Folia Sociologica, 36. s. 42.

⁵⁰ Norberg-Schulz, C. (1980). *Genius loci. Towards a phenomenology of architecture*. New York: Rizzoli.

⁵¹ Jałowiecki B. (2011). *Miejsce, przestrzeń, obszar*. Przegląd socjologiczny 2011, vol. (60). s. 12.

⁵² Heidegger M. (1997). *Budować, mieszkać, myśleć*. Warszawa: Czytelnik.

przywołanych koncepcji rozumienie miejsca jako nosiciela tożsamości i relacji wspólnotowych stanowi klucz do zrównoważonego rozwoju kulturowego i społecznego.

2.3.2. Znaczenie miejsc

Miejsca w mieście to nie tylko tło codziennych aktywności. Stanowią one nośniki wielu nakładających się funkcji. Rozpoznanie tych funkcji staje się kluczowe w zrozumieniu jakości przestrzeni publicznej oraz jej wpływu na życie miejskie. Jak wskazują autorzy Project for Public Spaces, do głównych funkcji miejsc w przestrzeni miejskiej wymienić można⁵³:

- wspieranie lokalnych społeczności

Odpowiednio zaprojektowane miejsca w przestrzeni publicznej integrują ludzi tworząc przestrzeń dla dialogu, spotkań i współdziałania. Zwiększają ilość interakcji społecznych zarówno tych stałych użytkowników, jak i tymczasowych. Tworzą warunki do budowania relacji sąsiedzkich oraz wspólnotowych inicjatyw, które wzmacniają poczucie przynależności.

- budowanie tożsamości miasta

Miejsca mają zdolność ucieleśniania historii, symboli i narracji lokalnych. Są nośnikami pamięci zbiorowej i kulturowych cech, które odróżniają jedno miasto od drugiego. Przemysłane projektowanie, uatrakcyjnianie przestrzeni i pielęgnowanie funkcjonowania miejsc może wzmacniać lokalną dumę oraz wspierać proces tworzenia spójnej i rozpoznawalnej tożsamości miejsca, które odróżnia go od innych ośrodków zarówno przez lokalną jak i tymczasową społeczność.

- wspieranie gospodarki

Dobrze zaprojektowane i tętniące życiem przestrzenie miejskie przyciągają ludzi, a tym samym ożywiają lokalny handel i usługi. Miejsca publiczne stają się platformą dla drobnych przedsiębiorców, targów, gastronomii czy wydarzeń, które generują obieg kapitału na poziomie mikroekonomicznym. W efekcie wpływają one pozytywnie na gospodarkę miejską i wzrost wartości lokalnych nieruchomości.

- pomaganie środowisku

Przestrzenie zielone i zrównoważone miejsca publiczne pełnią ważne funkcje ekologiczne: pochłaniają CO₂, redukują efekt miejskiej wyspy ciepła i poprawiają retencję wody. Tworzenie przyjaznych środowisku miejsc w mieście sprzyja także edukacji ekologicznej i promuje postawy prośrodowiskowe wśród mieszkańców. Zwiększanie ilości atrakcyjnych miejsc zachęca do częstszych spacerów i w efekcie skutkuje zwiększonym ruchem pieszym a także ograniczeniem korzystania z samochodów. Takie miejsca łączą rekreację z troską o krajobraz miejski.

- rozwijanie sektora kulturalnego

⁵³ Project for Public Space. (2011) *Jak przetworzyć miejsce. Podręcznik kreowania udanych przestrzeni publicznych*. Fundacja Partnerstwo dla Środowiska. Kraków.

Miejsca w przestrzeni publicznej są naturalnym nośnikiem ekspresji artystycznej i wydarzeń kulturalnych. Organizacja wystaw plenerowych, festiwali czy lokalnych działań performatywnych stanowi przykład promocji miasta i jego kulturalnych działań. Ich otwartość sprzyja dostępności kultury dla wszystkich grup społecznych, niezależnie od statusu materialnego czy wykształcenia. Miejsce staje się więc sceną dla lokalnych artystów, a obecna sztuka, narzędziem integracji i ożywienia.

2.3.3. Kryzys miejsc

Współczesne rozważania w kontekście urbanistyki oraz antropologii przestrzeni ukazują narastający kryzys relacji między człowiekiem a miejscem, szczególnie w obliczach globalizacji, szybkiej komunikacji i standaryzacji przestrzeni. Warto zwrócić więc uwagę na zagadnienia „nie-miejsca” oraz „nieumiejscowienia” (*ang. placelessness*). Te terminy obrazują proces zatracania tożsamości przestrzeni w dzisiejszym świecie. Wagę problemu podkreśla Marta Romanowska pisząc „Miejsce traci zatem swoje dotychczasowe znaczenie, przestaje być elementem koniecznym w tworzeniu relacji społeczno-kulturowych. Ludzie – zamiast spotkań w przestrzeni fizycznej – wybierają kontakty w wirtualnym świecie”⁵⁴.

Jak twierdzi Marc Augé „Jeśli jakieś miejsce można definiować jako tożsamościowe, relacyjne i historyczne, to przestrzeń, której nie można zdefiniować ani jako tożsamościowej, ani jako relacyjnej, ani jako historycznej definiuje nie-miejsce”⁵⁵. W tym świetle nie-miejsce, to przestrzeń przejściowa, bezosobowa, zaprojektowana z myślą o funkcji, a nie o człowieku jako uczestniku kultury i wspólnoty. Jest anonimowa, tymczasowa, niepowiązana z konkretną historią czy wspomnieniem. Wśród przykładów wymienia: trasy powietrzne i kolejowe, autostrady, ruchome przybytki zwane „środkami transportu”, porty lotnicze, dworce i stacje kosmiczne, wielkie sieci hoteli, wesołe miasteczka, supermarkety i inne⁵⁶. Są to zatem przestrzenie, które istnieją poza kontekstem tożsamości lokalnej, nie wymagają relacji międzyludzkich i nie pozostawiają po sobie śladu w pamięci użytkownika.

Według Marc Augé „tak jak miejsca antropologiczne tworzą tkankę społeczną, tak nie-miejsca tworzą samotną umowność”⁵⁷. Nie-miejsca cechuje więc brak indywidualizacji oraz poczucia wspólnoty, są to przestrzenie, w których człowiek staje się anonimowym użytkownikiem, jest pozbawiony osobistej historii i zakorzenienia. Tożsamość w takich przestrzeniach ma charakter tymczasowy i zunifikowany. Jednostki w nie-miejscach nie są postrzegane jako członkowie wspólnoty, lecz jako elementy systemu. W przeciwieństwie do tego, miejsca antropologiczne są zakorzenione we wspólnocie i znaczeniach. Ich tożsamość wynika z obecności grupy ludzi połączonych językiem, wartościami, tradycją i codziennymi zwyczajami.

⁵⁴ Romanowska M. (2019). *Miejsca i nie-miejsca jako wzajemnie przenikające się definicje współczesności*. w: Dymnicka M. & Kowalski S. (Red.). *Miasto jako przedmiot badań architektury i socjologii*. Wydawnictwo Politechniki Gdańskiej. s. 49.

⁵⁵ Augé M. (2011). *Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności*. tłum. Chymkowski R. Wydawnictwo Naukowe PWN. Warszawa. s. 53.

⁵⁶ Tamże. s. 53-54.

⁵⁷ Tamże. s. 64.

John Urry dodaje: „nie-miejsca nie są ani miejskie, ani wiejskie, lokalne czy kosmopolityczne: są to obszary czystej mobilności”⁵⁸.

Nie-miejsca Augé’a korespondują z koncepcją „nieumiejscowienia” (*ang. placelessness*), którą wprowadził Edward Relph. Relph określa mianem *placelessness* te przestrzenie, które, jak globalne sieci restauracyjne, hotele czy centra handlowe, zatraciły swoją unikalność i związek z lokalnym kontekstem. Definiuje jako „przypadkowa eliminacja odrębnych miejsc i tworzenie ujednoliconych krajobrazów, co jest wynikiem braku wrażliwości na znaczenie miejsca”⁵⁹. Relph wskazuje, że nieumiejscowione przestrzenie są efektem modernistycznych praktyk urbanistycznych oraz powielania zunifikowanych form architektonicznych, które są oderwane od kontekstu lokalnego. Takie przestrzenie stają się wymienne, niewyróżnialne, pozbawione „ducha miejsca”. Oznacza to zatem, że kryzys miejsca nie dotyczy wyłącznie fizycznej przestrzeni, lecz również sfery percepcji — oznacza osłabienie znaczenia, jakie miejsce może mieć dla jednostki i wspólnoty.

Pojawianie się większej ilości nie-miejsc oraz zanik tożsamości miejsc są szczególnie zauważalne w zglobalizowanych metropoliach, gdzie dominują wielofunkcyjne, homogeniczne przestrzenie skoncentrowane na konsumpcji. W odpowiedzi na ten kryzys pojawiają się inicjatywy takie jak placemaking, projektowanie partycypacyjne oraz artystyczne interwencje, które dążą do przywrócenia znaczenia miejsca jako przestrzeni relacyjnej, osadzonej w bogatym kontekście kulturowym i społecznym.

2.3.4. Idea placemakingu

Geneza idei placemakingu wywodzi się z głębokiej krytyki modernistycznych wizji urbanistycznych, które pomimo swoich dobrych intencji doprowadziły do degradacji miejskiej przestrzeni społecznej. Mowa tu o koncepcji miast-ogrodów Ebenezera Howarda, która powstała w 1898 roku a rozwijała się m. in. w Stanach Zjednoczonych w latach 20. XX wieku oraz idei miasta promiennego Le Corbusiera. W przypadku miasta ogrodu, jego niska gęstość i rozproszona struktura zabudowy skutkowały zjawiskiem rozlewania się przedmieść, a co za tym idzie, zwiększeniem izolacji społecznej i uzależnieniu od transportu samochodowego. Z kolei Le Corbusier, promując wizję miasta jako maszyny do życia, postulował segregację funkcji, tworząc w efekcie monotonne i pozbawione życia przestrzenie. Wysokie wieżowce i szerokie estakady nadawały miastu nieludzką skalę pogłębiając zjawisko alienacji. Z krytyką spotkała się również idea „odnowy miast” (*ang. urban renewal*) obecna w amerykańskiej urbanistyce w okresie lat 40-60. XX wieku, której proces polegał na wyburzaniu dzielnic uznawanych za niebezpieczne lub zaniedbane, w następstwie którym budowano nowe przestrzenie według modernistycznej urbanistyki. Reakcją na te tendencje była działalność Jane Jacobs, której książka *The Death and Life of Great American Cities* stanowiła przełomowy moment w myśleniu o przestrzeni miejskiej. Jacobs przeciwstawiała się scentralizowanemu, odgórnemu planowaniu miasta i opowiadała się

⁵⁸ Urry J. (2009; oryg. 2000). *Socjologia mobilności*. przeł. Stawiński J. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN. Warszawa. s. 94.

⁵⁹ Relph E. (1976). *Place and Placelessness*. London: Pion. Przedmowa.

za tętniącymi życiem, zróżnicowanymi dzielnicami, w których priorytetem jest życie codzienne mieszkańców, ich relacje, spontaniczne interakcje i lokalna tożsamość. Uważała, że przestrzenie publiczne powinny być tworzone z myślą o ludziach⁶⁰.

Na tej podstawie, w latach 70. XX wieku, William H. Whyte zaczął rozwijać badania nad zachowaniem ludzi w przestrzeniach publicznych, co miało duży wpływ na rozwój placemakingu jako metody opartej na obserwacji i analizie codziennego użytkowania miejsc. Kolejnym ważnym krokiem było powstanie w 1975 roku organizacji Project for Public Spaces (PPS), która stała się jedną z głównych instytucji rozwijających teorię i praktykę placemakingu. Project for Public Spaces, opierając się na dorobku Whyte'a, rozwinęło podejście partycypacyjne skupiające się na wspólnym projektowaniu przestrzeni z mieszkańcami, lokalnymi liderami, organizacjami społecznymi i samorządami.

Placemaking to koncepcja tworzenia wysokiej jakości miejsc ukierunkowanych na ludzi. Placemaking opiera się więc na przekonaniu, że wartościowe przestrzenie miejskie powstają dzięki zaangażowaniu lokalnych społeczności, obserwacji rzeczywistych potrzeb ich użytkowników oraz wsparciu oddolnych inicjatyw. Zamiast narzucać gotowe wizje, placemaking koncentruje się na współtworzeniu, stawiając na działanie „z ludźmi i dla ludzi”. Wytworzone przestrzenie pełnią funkcję serca społeczności, w których wzmacniane są więzi między użytkownikami i miastem. Jak pisze Piotr Czyż: „Metoda Placemakingu polega na organizacji procesu rewitalizacji wokół idei powstawania przestrzeni publicznej rozumianej jako miejsce⁶¹”. W tym ujęciu rewitalizacja staje się procesem społecznego ożywienia, skupionym na odbudowie lub stworzeniu miejsca, które będzie bliskie użytkownikom. Tak rozumiany placemaking organizuje działania rewitalizacyjne wokół potrzeb społecznych, lokalnej tożsamości i kontekstu kulturowego, zamiast skupiać się wyłącznie na formie przestrzennej. Jak zauważa Whyte „To, co najbardziej przyciąga ludzi do danego miejsca, to inni ludzie”⁶². Dlatego tak istotne jest projektowanie w duchu angażującym interakcje społeczne. „Placemaking to coś więcej niż tylko promowanie lepszego projektowania miejskiego, ułatwia kreatywne wzorce użytkowania, zwracając szczególną uwagę na tożsamości fizyczne, kulturowe i społeczne, które definiują miejsce i wspierają jego ciągłą ewolucję”⁶³. Ten społeczny wymiar projektowania przestrzeni wpływa na wytwarzanie wysokiej jakości przestrzeni publicznych, które mają bezpośredni wpływ na wzrost jakości życia mieszkańców. Poniżej przedstawiono grafikę, która podsumowuje główne idee placemakingu.

⁶⁰ Jacobs J. (2014). *Śmierć i życie wielkich miast Ameryki*. tłum. Mojsak Ł. Fundacja Centrum Architektury. Warszawa.

⁶¹ Czyż, P. (2016). *Organizacja procesu rewitalizacji z użyciem metody Placemakingu na przykładzie projektu społecznej rewitalizacji Parku Świętopełka w Gdańsku*. Biuletyn Komitetu Przestrzennego Zagospodarowania Kraju PAN, 264, Article 264.

⁶² Whyte W. (1980). *The Social Life of Small Urban Spaces*. Project for Public Spaces, Nowy Jork. s. 19.

⁶³ Project for Public Spaces. (2007). What is placemaking? <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking> (dostęp online: 20.02.2025)



Rys. 4. Główne założenia idei placemakingu.

źródło: opracowanie własne na podstawie Project for Public Spaces

2.3.5. Założenia skutecznego projektowania udanych miejsc

Projektowanie wykorzystujące koncepcję placemaking'u pozwala na stworzenie udanego miejsca w przestrzeni miejskiej. Opierając się na poradniku opracowanym przez Project for Public Space wyodrębniono kluczowe zasady warunkujące powstawanie udanych miejsc⁶⁴:

- włączenie społeczności w proces planowania i traktowanie jej jako źródła eksperckiej wiedzy

„Ludzie mają szerokie spojrzenie i wartościowy wgląd w to, jak funkcjonuje obszar, po którym się na co dzień poruszają”⁶⁵. Skuteczny placemaking rozpoczyna się od głębokiego zrozumienia potrzeb użytkowników danej przestrzeni. Społeczność lokalna dysponuje unikalną, empiryczną wiedzą na temat swojego otoczenia, zna jego rytm, problemy oraz potencjał. Ich głos to nie tylko opinia, lecz także istotne źródło wiedzy eksperckiej, które pozwala kształtować projekty zgodnie z rzeczywistymi oczekiwaniami.

- wartość miejsca ponad projekt

W placemakingu kluczowe jest tworzenie żywych przestrzeni, które ożywiają miejsce, a nie tylko jej estetyka czy plan. Nawet najbardziej efektowny projekt architektoniczny traci na znaczeniu, jeśli nie spełnia oczekiwań użytkowników. To atmosfera, funkcjonalność i możliwość nawiązywania relacji społecznych odgrywają zasadniczą rolę w tym procesie.

- partnerstwo jest kluczem

Placemaking to proces, który wymaga współpracy między różnymi sektorami – nie można go realizować w pojedynkę. Kluczem do sukcesu jest ścisła kooperacja mieszkańców, projektantów,

⁶⁴ Project for Public Space. (2011) *Jak przetworzyć...*

⁶⁵ Tamże. s. 43.

urzędników, organizacji pozarządowych oraz lokalnych przedsiębiorców. Budowanie zaufania i prowadzenie otwartego dialogu stanowi podstawę zrównoważonych działań.

- uważna obserwacja wiele nauczy

Zanim podejmie się jakiegokolwiek decyzje dotyczące projektu, warto dokładnie przyjrzeć się przestrzeni – jak jest użytkowana, kto z niej korzysta, a kto pozostaje na uboczu. Tylko poprzez głębokie zanurzenie się w codzienne życie danego miejsca można zrozumieć jego dynamikę i zaproponować skuteczne rozwiązania.

- niemożliwe to tylko początek

W placemakingu ograniczenia postrzegane są jako wyzwania, a nie jako przeszkody. Dzięki kreatywnemu podejściu do problemów oraz wierze w potencjał możliwe jest wdrażanie rozwiązań, które z początku mogą wydawać się niemożliwe do zrealizowania. Cały proces jest elastyczny i sprzyja innowacjom.

- wizja jako fundament

Każda skuteczna zmiana w przestrzeni powinna opierać się na spójnej, długofalowej wizji, która uwzględnia nie tylko aspekty estetyczne, ale także społeczne i kulturowe. Taka wizja stanowi istotny punkt odniesienia dla podejmowanych działań, wspiera integrację interesariuszy oraz motywuje do aktywnego zaangażowania.

- forma służy funkcji

Estetyka odgrywa istotną rolę, lecz nie powinna przeważać nad funkcjonalnością. Tworzona przestrzeń powinna być odpowiedzią na rzeczywiste potrzeby społeczności, sprzyjać interakcjom oraz umożliwiać odpoczynek, zabawę i spotkania. Projektowanie powinno pełnić rolę narzędzia, a nie stawać się celem samym w sobie.

- triangulacja

Triangulacja to innowacyjna metoda planowania przestrzeni, która skupia się na celowym łączeniu różnych funkcji i elementów w sposób, który zachęca ludzi do interakcji. Celem jest stworzenie miejsc, w których zróżnicowane aktywności wzajemnie się uzupełniają i wspierają. Przykładowo, lokalizacja kawiarni w pobliżu placu zabaw oraz ławek może przyciągnąć rodziny, tworząc jednocześnie przestrzeń dla osób w różnym wieku i o różnych potrzebach. Dobrze przemyślana triangulacja nie tylko wzmacnia poczucie wspólnotowości, ale także zwiększa czas spędzany w danej przestrzeni i sprzyja spontanicznym spotkaniom. Kluczowe jest projektowanie z uwagą na wzajemne zależności, co sprawia, że przestrzeń staje się miejscem tętniącym życiem, a nie jedynie zbiorem różnych funkcji.

- działanie poprzez małe interwencje

Wielka zmiana nie zawsze musi wiązać się z ogromnymi nakładami. Placemakerzy mają przekonanie, że siłę małych, szybkich i niedroгих działań, znanych jako "quick wins", można

wykorzystać do testowania innowacyjnych pomysłów oraz budowania zaangażowania społeczności. Często to właśnie tymczasowe instalacje są początkiem trwalszych efektów.

- zasoby to nie tylko pieniądze

Poza budżetem, kluczowe znaczenie mają także zasoby społeczne, takie jak zaangażowanie mieszkańców, ich czas, lokalna wiedza oraz relacje między ludźmi. W procesie placemakingu nieoceniony jest kapitał ludzki i kulturowy, który często może okazać się cenniejszy niż same środki finansowe.

- placemaking to proces, który trwa cały czas

Przestrzeń publiczna jest żywym organizmem, który ewoluuje razem z jej użytkownikami. Placemaking to nie tylko zrealizowanie projektu – to nieprzerwana wymiana myśli, ocena efektów oraz dostosowywanie przestrzeni do zmieniających się potrzeb. To proces dynamiczny i długofalowy⁶⁶.

2.3.6. Charakterystyka udanych miejsc

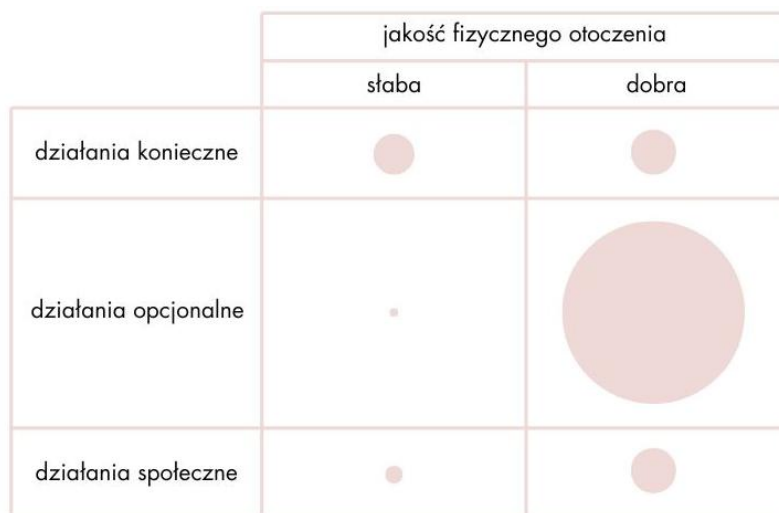
Aktywności podejmowane w przestrzeni publicznej stanowią jeden z kluczowych filarów jej jakości i sukcesu. Nie chodzi tylko o obecność ludzi, ale o to, w jaki sposób angażują się w przestrzeń: jak z niej korzystają, jak ją współtworzą i jak nawiązują w niej relacje. Jan Gehl dzieli aktywność pozadomową na trzy kategorie:

- działania konieczne, czyli mniej lub bardziej obowiązkowe odbywające się w każdych warunkach;
- działania opcjonalne, czyli takie, które uwarunkowane są chęcią, a czas i miejsce sprzyja zaistnieniu działania, odbywające się przy korzystnych warunkach zewnętrznych;
- działania społeczne, czyli takie, które zależą od obecności innych ludzi⁶⁷.

Poniżej przedstawiono graficzną zależność (Rys. 5.) między jakością przestrzeni a częstotliwością występowania aktywności pozadomowych. Ilustracja ta obrazuje kluczową zasadę projektowania urbanistycznego w duchu placemakingu: im wyższa jakość przestrzeni publicznej, tym większe jest natężenie codziennych, spontanicznych działań użytkowników. Zależność ta ma również charakter zwrotny: obecność użytkowników podnosi postrzeganą wartość miejsca, zwiększając poczucie bezpieczeństwa, atrakcyjność i zakorzenienie społeczne.

⁶⁶ Tamże. s. 43-85

⁶⁷ Gehl J. (2010). *Życie między budynkami*. Island Press. Waszyngton. 2010, s. 9-13.



Rys. 5. Zależność między jakością przestrzeni a częstotliwością występowania aktywności pozadomowych.

źródło: opracowanie własne na podstawie Gehl J.

Charakterystyka udanego miejsca publicznego opiera się na kilku kluczowych cechach, które wpływają na jego atrakcyjność i funkcjonalność (Rys.6.). Organizacja Project for Public Spaces wskazuje na cztery podstawowe atrybuty, które definiują te przestrzenie:

- społeczność i interakcje społeczne

Sukces udanej przestrzeni publicznej polega na jej umiejętności integrowania ludzi oraz sprzyjaniu nawiązywaniu relacji społecznych. Takie miejsca stają się sercem życia społecznego, w których ludzie chętnie się gromadzą, co z kolei wzmacnia ich poczucie wspólnoty i przynależności.

- aktywności i użytkowanie

Miejsca pełne życia oferują bogaty wachlarz aktywności, które przyciągają osoby o różnych zainteresowaniach i w każdym wieku. Obecność atrakcji, takich jak kawiarnie, place zabaw czy wydarzenia kulturalne, sprawia, że te przestrzenie stają się ulubionymi punktami spotkań społeczności.

- dostępność i powiązania

Sukces przestrzeni miejskiej polega na jej łatwym dostępie dla pieszych, rowerzystów oraz osób korzystających z transportu publicznego. Niezwykle istotne jest także, aby zapewniała udogodnienia dla osób z niepełnosprawnościami. Przejrzystość i dobra widoczność tej przestrzeni zachęcają do jej odwiedzania, a skuteczne połączenia z otoczeniem sprzyjają integracji z resztą miasta.

- komfort i wizerunek

Bezpieczeństwo, czystość i estetyka odgrywają kluczową rolę w tworzeniu pozytywnego wrażenia o danym miejscu. Elementy takie jak komfortowe ławki, właściwe oświetlenie oraz zieleni znacząco wpływają na komfort użytkowników, zachęcając ich do spędzania czasu w tej przestrzeni.

Rys. 6. Cechy udanych miejsc.

źródło: opracowanie własne na podstawie: <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>
(dostęp online: 20.02.2025)

Dodatkowo, wymienia się następujące charakterystyki:

- znaczna frekwencja osób formujących grupy

Obecność małych grup ludzi, takich jak rodziny, przyjaciele czy osoby spędzające czas razem, świadczy o tym, że przestrzeń sprzyja interakcjom społecznym oraz zapewnia poczucie komfortu. To wyraźny sygnał, że dane miejsce jest odbierane jako bezpieczne i warte odwiedzenia.

- wzrost udziału kobiet w porównaniu do średniej

Kobiety są często bardziej wymagającymi użytkowniczkami przestrzeni publicznych pod względem bezpieczeństwa, estetyki i dostępności. Ich liczniejsza obecność w danym miejscu wskazuje na wysoką jakość przestrzeni i dobre warunki do codziennego użytkowania.

- różnorodność wiekowa

Przestrzenie, które przyciągają zarówno dzieci, młodzież, dorosłych, jak i seniorów, oferują zróżnicowane możliwości aktywności i odpoczynku. Obecność wielu grup wiekowych świadczy o inkluzywności i uniwersalnym charakterze miejsca.

- różnorodność funkcji

Wielofunkcyjność przestrzeni np. możliwość wypoczynku, spotkań, uczestnictwa w wydarzeniach sprzyja dłuższemu przebywaniu w miejscu i zachęca do powrotu. Takie przestrzenie odpowiadają na różnorodne potrzeby użytkowników.

- interakcja społeczna, bezpośredni kontakt

Dobre miejsce publiczne nie tylko gromadzi ludzi, ale też stwarza warunki do spontanicznych rozmów, wymiany uścisków czy pocałunków i wspólnego działania. Bezpośredni kontakt międzyludzki wzmacnia więzi społeczne i buduje poczucie wspólnoty⁶⁸.

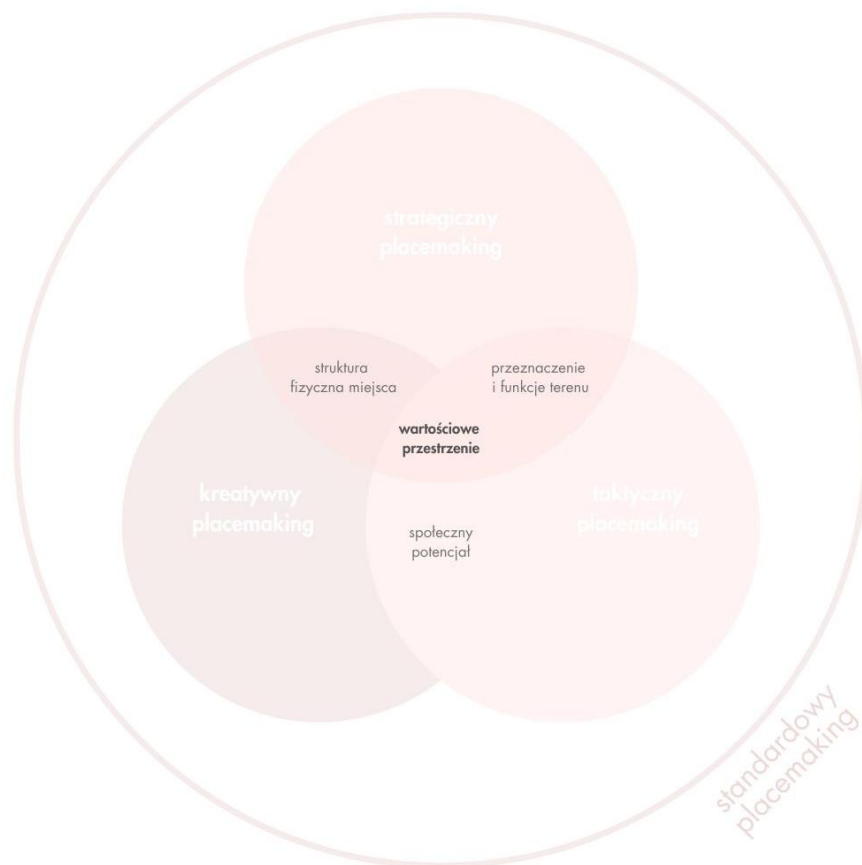
2.3.7. Rodzaje placemakingu

Standardowy placemaking to podstawowa forma procesu, który skupia się na poprawie jakości życia mieszkańców. Dąży do przekształcenia przestrzeni w miejsca przyjazne, funkcjonalne i atrakcyjne dla lokalnych społeczności. Celem tego podejścia jest stworzenie otoczenia, w którym ludzie chcą spędzać czas, a więc mieszkać, pracować, bawić się, spotykać się i angażować w życie społeczne. Proces ten może przyjąć ukierunkowaną formę, w zależności od specyfiki celu, do którego jest dostosowany. Wyróżniono trzy typy wyspecjalizowanego placemaking'u:

- strategiczny placemaking
- taktyczny placemaking
- kreatywny placemaking

Funkcjonują one na tej samej zasadzie, co standardowe podejście, które ma na celu poprawę jakości życia poprzez aktywne zaangażowanie społeczności oraz interesariuszy. Zależności pomiędzy różnymi typami placemaking'u są przedstawione w poniższym diagramie [Rys. 7.].

⁶⁸ Project for Public Space. (2011) *Jak przetworzyć...* s. 88-91



Rys. 7. Typy placemakingu.

źródło: opracowanie własne na podstawie:

http://www.canr.msu.edu/uploads/375/65814/4typesplacemaking_pzn_wyckoff_january2014.pdf

(dostęp online: 20.02.2025)

Strategiczny placemaking to wyspecjalizowana forma działań, która, oprócz tworzenia wysokiej jakości przestrzeni publicznych, koncentruje się na osiągnięciu określonych celów rozwojowych. Głównym jego założeniem jest tworzenie takich miejsc, które będą szczególnie atrakcyjne dla wysoko wykwalifikowanych pracowników. To właśnie oni, dzięki swoim kompetencjom i mobilności, mogą wybierać dowolne miejsce do życia i pracy na świecie, a przy tym skłonni są osiedlać się tam, gdzie występuje wysoka jakość życia, dostępność usług, zróżnicowana oferta kulturalna oraz obecność innych utalentowanych ludzi. Skoncentrowanie wykształconego kapitału ludzkiego ma na celu stworzenie atrakcyjnych warunków dla powstawania firm i lokali, które korzystają z potencjału użytkowników. W rezultacie, korzyści te rozszerzają się na cały obszar, prowadząc do wzrostu liczby miejsc pracy, a zmiany te mają pozytywny wpływ na rozwój gospodarki. Projekty strategicznego placemakingu charakteryzują się zazwyczaj większą skalą i są realizowane w dłuższej perspektywie czasowej, wynoszącej od 5 do 15 lat. Skupiają się one na wybranych lokalizacjach, najczęściej w centrach miast lub wzdłuż kluczowych korytarzy transportowych, w obszarach o wysokim zagęszczeniu ludności. Kluczową rolę w tych projektach odgrywa współpraca pomiędzy różnymi sektorami: publicznym, prywatnym i pozarządowym, co sprzyja kompleksowemu i spójnemu planowaniu rozwoju, opartego na jakości przestrzeni oraz atrakcyjności danego miejsca.

Taktyczny placemaking to metoda przekształcania przestrzeni publicznych, która polega na podejmowaniu drobnych, przemyślanych działań. To proces, który wykorzystuje etapowe podejście do zmian. Dzięki swojej naturze może być realizowana szybko, elastycznie i często przy niewielkich wydatkach. Jej największą zaletą jest praktyczność – zamiast wymagać dużych inwestycji oraz długotrwałego planowania, opiera się na tymczasowych, eksperymentalnych interwencjach, które są w stanie natychmiastowo reagować na potrzeby lokalnej społeczności. Ten sposób działania koncentruje się głównie na ulicach, skwerach i placach, wprowadzając zmiany poprzez drobne udoskonalenia, takie jak mobilne meble miejskie, wydarzenia sąsiedzkie, murale czy poprawa oznakowania. Choć początkowo mają one niewielką skalę, ich skumulowany efekt w dłuższym okresie może prowadzić do trwałej poprawy jakości życia w danym miejscu. Taktyczny placemaking pozwala „uczyć się przez działanie” – obserwując reakcje mieszkańców, można łatwo wprowadzać korekty.

Kreatywny placemaking to metoda kształtowania przestrzeni miejskiej, która koncentruje się na sztuce, kulturze i kreatywności, traktując je jako kluczowe elementy w procesach rozwoju społecznego i przestrzennego. Głównym celem tego podejścia jest zapewnienie trwałego włączenia sztuki, sektora kreatywnego, kultury oraz kreatywnego myślenia we wszystkie aspekty projektowania i użytkowania przestrzeni. Kreatywny placemaking nie tylko podnosi atrakcyjność danego miejsca, lecz także nadaje mu unikalną tożsamość, sprawiając, że staje się ono bardziej zbliżone do swoich użytkowników. W rezultacie wzmacnia to kapitał społeczny i kulturowy danej społeczności⁶⁹.

2.4. Kreatywny placemaking jako strategia tworzenia angażującej przestrzeni

2.4.1. Kreatywność jako zjawisko społeczne i kulturowe – idea miasta kreatywnego

Zarówno sama kreatywność jak i bycie kreatywnym odnosi się do zjawisk głęboko zakorzenionych w historii rozwoju człowieka, cywilizacji i kultur. Etymologicznie rzecz ujmując, słowo „kreatywność” wywodzi się z łacińskiego *creatus* i oznacza zdolność do generowania nowych idei, tworzenia oryginalnych koncepcji czy też nadawania istniejącym elementom nowych znaczeń. Jak zauważa Marian Golka, kreatywność, choć w swej istocie psychiczna, jest związana z rzeczywistością społeczną i ekonomiczną⁷⁰.

W odniesieniu do miast, zaczęła być postrzegana jako odpowiedź na pogłębiające się problemy urbanistyczne XX wieku. W rezultacie, pod koniec lat 80. XX wieku narodziła się koncepcja miasta kreatywnego omawiana i rozwijana głównie w publikacjach C. Landry’ego, F. Bianchiniego oraz R. Floridy. Idea ta zakłada istnienie środowiska miejskiego, w którym różnorodne formy ekspresji i aktywności twórczej są integralnym elementem struktury gospodarczej, społecznej i ekonomicznej. Współcześnie kreatywność jest przedmiotem debat społeczno-kulturowych, gospodarczych i ekonomicznych

⁶⁹ Wyckoff, M. A. (2014). *Definition of placemaking: Four different types*. Michigan State University Land Policy Institute.

⁷⁰ Golka M. (2011). *Uwarunkowania kreatywności i innowacyjności w Polsce*. Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny. 2.

w kontekście polityki miejskiej, rozwoju lokalnego, innowacji gospodarczej czy społecznej partycypacji.

Jak zauważa Jan Sucháček, kreatywne środowisko miejskie może być rozumiane jako określona przestrzeń, od grupy budynków, przez dzielnicę, aż po całe miasto czy region, która wyposażona jest zarówno w „twardą”, jak i „miękką” infrastrukturę wspierającą szybki przepływ wiedzy i rozwój twórczych koncepcji, tym samym łącząc i wzmacniając potencjał innowacyjności – zarówno w sferze technicznej, biznesowej, jak i artystycznej⁷¹. Podobne rozróżnienie pomiędzy elementami infrastruktury fizycznej a kapitałem ludzkim wprowadza również Richard Florida. W jego ujęciu „twarde” komponenty to przede wszystkim zabudowa i infrastruktura miejska, podczas gdy „miękkie” odnoszą się do ludzi, ich pracy, talentów i zdolności twórczych, które w coraz większym stopniu determinują rozwój współczesnych metropolii⁷².

A. Karwińska definiuje miasto kreatywne na podstawie kluczowych cech środowiska społeczno-gospodarczego, w którym zarówno jednostki, jak i grupy społeczne mogą skutecznie realizować swoje role społeczne, pracować oraz uczestniczyć w życiu kulturalnym, politycznym i społecznym miasta. Zwraca uwagę, że jedną z kluczowych cech miasta kreatywnego jest aktywne dążenie do wzmacniania różnorodności społecznej i kulturowej⁷³. To właśnie ta różnorodność, pielęgnowana i wspierana przez instytucje, staje się fundamentem rozwoju kultury, a także stymuluje mieszkańców do pogłębiania wzajemnego zrozumienia i dialogu w przestrzeni miejskiej.

Kreatywne miasto nie może jednak funkcjonować bez aktywnych mieszkańców. To oni, ze swoimi pomysłami, wartościami, emocjami i działaniami, stanowią jego najcenniejszy zasób. Landry podkreśla, że niezależnie od kontekstu przestrzennego czy gospodarczego, najważniejszym zasobem miasta kreatywnego pozostają jego mieszkańcy. To właśnie ludzka inteligencja, motywacje, potrzeby, wyobraźnia i zdolności twórcze stanowią fundament rozwoju, często znacznie istotniejszy niż sama lokalizacja, dostęp do zasobów naturalnych czy rynków zbytu⁷⁴. Miasto kreatywne to zatem nie tylko fizyczna przestrzeń, ale przede wszystkim społeczność twórcza, gotowa do współpracy i dialogu.

W literaturze przedmiotu wyróżnia się dwa zasadnicze podejścia do idei miasta twórczego: kulturo-centriczne oraz ekono-centriczne. Jak wskazują Richard Smith i Katie Warfield, podejście kulturo-centriczne koncentruje się przede wszystkim na promowaniu sztuki, swobody twórczej i kulturowej ekspresji, przy czym nadrzędną wartością jest rozwój artystyczny i symboliczny, nie zaś ekonomiczna opłacalność. W tym ujęciu kreatywność traktowana jest jako fundament tożsamości lokalnej. Istotne staje się więc tworzenie warunków do spontanicznej ekspresji, działania oddolnego, wspierania niezależnych inicjatyw artystycznych oraz kulturowania różnorodności kulturowej.

⁷¹ Sucháček J. (2012). *Self-governance: A Facilitator for Creative Milieu*. w: Klasik A. (red.). *Kreatywna gospodarka w mieście i aglomeracji*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego.

⁷² Florida R. (2002). *The rise of the creative class and how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. Basic Books. New York.

⁷³ Karwińska A. (2009). *Społeczno-kulturowe uwarunkowania cech miasta kreatywnego. Możliwości budowania lokalnego „kapitału kreatywności”*. w: Klasik A. (red.). *Kreatywne miasto – kreatywna aglomeracja*. Wydawnictwo Akademii Ekonomicznej w Katowicach. Katowice. s. 10–28.

⁷⁴ Landry C. (2013). *Kreatywne miasto*. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.

Z kolei podejście ekono-centryczne postrzega kreatywność głównie jako instrument rozwoju gospodarczego. W tym ujęciu innowacyjne działania, wydarzenia artystyczne czy przestrzenie kultury traktowane są jako narzędzia generowania zysku, zarówno bezpośredniego (np. poprzez sektor turystyczny, przemysły kreatywne), jak i pośredniego (poprzez wzrost atrakcyjności inwestycyjnej miasta, rozwój rynku nieruchomości, czy wzmocnienie kapitału społecznego). Kreatywność staje się tu więc czynnikiem strategicznym⁷⁵.

Oba podejścia nie są ze sobą sprzeczne, lecz raczej wyznaczają różne akcenty w polityce miejskiej. Ich integracja pozwala tworzyć strategie zrównoważonego rozwoju, które z jednej strony dbają o autentyczność kultury lokalnej, a z drugiej, wykorzystują jej potencjał jako zasobu ekonomicznego.

2.4.2. Klasa kreatywna i sektory kreatywne jako fundamenty miasta kreatywnego

Z koncepcją miasta kreatywnego ściśle związane są pojęcia klasy kreatywnej oraz sektorów kreatywnych. Niniejszy fragment ma na celu przybliżenie ich znaczenia.

Jak podkreślają Stryjakiewicz i Stachowiak, sektory kreatywne obejmują te dziedziny działalności, w których istotną część wartości stanowi komponent niematerialny, a wartość symboliczna bywa równie ważna jak ich użyteczność praktyczna⁷⁶. Klasik dodaje, że fundamentem ich funkcjonowania jest własność intelektualna, która stanowi główne kryterium wyróżniania działalności kreatywnej⁷⁷.

Zgodnie z definicją opracowaną przez UNCTAD (*UN Trade and Development*), sektory kreatywne opierają się na cyklu tworzenia, produkcji oraz dystrybucji dóbr oraz usług bazujących na kapitale intelektualnym i kreatywności. Składają się na nie działania oparte na wiedzy, skoncentrowane (choć nie ograniczone) na sztuce, zdolne do generowania przychodów z handlu i praw własności intelektualnej. Obejmują zatem zarówno produkty materialne np. moda, rzemiosło, design, jak i niematerialne usługi o charakterze artystycznym, naukowym czy informacyjnym, zawierające element twórczy, wartość ekonomiczną i rynkowy cel. Lokują się na styku sektora rzemiosła, usług i przemysłu tworząc tym samym dynamicznie rozwijającą się gałąź światowej gospodarki⁷⁸.

W raporcie *The Economy of Culture in Europe* opracowanym przez KEA, autorzy zwracają uwagę na korelację sektorów kreatywnych i sektorów kultury. Te pierwsze, opierają się na zasobach kultury, ale ich produkty nie muszą mieć kulturowego charakteru. Z kolei sektory kultury zajmują się bezpośrednią produkcją dóbr kulturowych. Można zatem twierdzić, że sektor kultury ma bezpośredni związek z tożsamością i dziedzictwem, podczas gdy sektor kreatywny jest zorientowany na innowację, rynek i modele biznesowe. Rozróżnienie to ukazuje możliwości

⁷⁵ Smith R., Warfield K. (2008). *The Creative City: A Matter of Values*. w: P. Cooke, L. Lazzeretti (red.). *Creative Cities, Cultural Clusters and Local Economic Development*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing.

⁷⁶ Stryjakiewicz T., Stachowiak K. (2010). *Uwarunkowania, poziom i dynamika rozwoju sektora kreatywnego w poznańskim obszarze metropolitalnym*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Bogucki.

⁷⁷ Klasik A. (2009). *Przemysły kreatywne oparte na nauce i kulturze*. w: *Kreatywne miasto – kreatywna aglomeracja*. red. Klasik A. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego.

⁷⁸ UNCTAD. (2008). *Creative Economy Report*.

wykorzystania potencjału kultury i kreatywności w gospodarce miasta⁷⁹. Poniżej przedstawiono zestawienie sektorów i ich działalności wraz z charakterystyką [Rys. 8].

	kręgi	sektory	podsektory	charakterystyka
sektor kultury	pole sztuk podstawowych	sztuki wizualne	rzemiosło, malarstwo, rzeźba, fotografia	- działania o charakterze nieprzemysłowym - produkty to prototypy i „potencjalnie chronione prawem autorskim dzieła” (wysoka kreatywność, ale niekoniecznie formalnie objęte prawem autorskim – np. część rzemiosła, wizualne sztuki itd.)
		sztuki performatywne	teatr, taniec, cyrk, festiwale	
		dziedzictwo	muzea, biblioteki, archiwa, stanowiska archeologiczne	
	KRAG 1: przemysły kulturowe	film i wideo		- działalność przemysłowa ukierunkowana na masową reprodukcję - produkty opierają się na prawie autorskim
		telewizja i radio		
		gry wideo		
		muzyka	rynek muzyki nagranej, koncerty na żywo, tantiemy z organizacji zbiorowego zarządzania	
sektor kreatywny	KRAG 2: przemysły i działania kreatywne	wzornictwo	projektowanie wnętrz, mody, grafiki, produktów	- działania niekoniecznie przemysłowe, mogą dotyczyć prototypów - produkty mogą być objęte prawem autorskim, ale zawierają też inne formy własności intelektualnej (np. znak towarowy) - kluczowe jest wykorzystanie kreatywności – umiejętności twórczych pochodzących z sektora sztuk i przemysłów kulturowych
		architektura		
		reklama		
	RAG 3: przemysły pokrewne	producenci komputerów, odtwarzacze MP3, telefonów komórkowych itd.		- kategoria trudna do jednoznacznego zdefiniowania. - obejmuje sektory gospodarki zależne od wcześniejszych kręgów, np. sektor ICT

Rys. 8. Sektor kultury i kreatywny – rozróżnienie.

źródło: opracowanie własne na podstawie: KEA European Affairs. (2006). *The Economy of Culture in Europe*.

Za cechy wyróżniające sektory kreatywne wymienia się:

- wartości oraz wytwory, zwłaszcza o charakterze intelektualnym, artystycznym i naukowym;
- pracę myślową wykonywaną indywidualnie lub zespołowo;
- działalność opartą na twórczym podejściu;
- funkcjonowanie mikro-, małych i średnich przedsiębiorstw oraz instytucji publicznych;
- trudność w określeniu nakładów oraz rezultatów w kategoriach rynkowych⁸⁰.

Pojęcie klasy kreatywnej stanowi jeden z kluczowych elementów koncepcji miasta kreatywnego I zostało spopularyzowane przez Richarda Floridę. Autor ten definiuje klasę

⁷⁹ KEA European Affairs. (2006). *The Economy of Culture in Europe*, European Commission.

⁸⁰ UNCTAD. (2008). *Creative...* s. 13.

kreatywną jako grupę zawodową obejmującą osoby zatrudnione w profesjach wymagających wysokiego poziomu kreatywności, innowacyjności i samodzielnego myślenia. Do tej grupy zaliczani są m.in. artyści, projektanci, architekci, inżynierowie, naukowcy, programiści, twórcy mediów cyfrowych oraz inne osoby funkcjonujące w sektorach gospodarki opartej na wiedzy.

Cechą wyróżniającą klasę kreatywną jest nie tylko jej kompetencja zawodowa, ale również specyficzny styl życia i preferencje kulturowe. Florida wskazuje, że członkowie tej klasy poszukują otoczenia sprzyjającego innowacyjności, tolerancji, różnorodności i ekspresji indywidualnej⁸¹. Ganao-Casas również podkreśla, że to właśnie miejsca otwarte na innowację i działania twórcze przyciągają kreatywnych profesjonalistów⁸². Z kolei według Sylvette Puissant oraz Claud Lacour za charakterystyczne cechy klasy kreatywnej wymienia się: dynamiczny, miejski styl życia, wyraźne poczucie wspólnoty wewnątrz grupy oraz osiedlanie się w specyficznych przestrzeniach, które łączą środowisko lokalnej bohemy z napływającymi nowymi mieszkańcami⁸³. W związku z tym miasta, które oferują dostęp do kultury, wysoką jakość życia, atrakcyjną przestrzeń publiczną oraz klimat sprzyjający współpracy i otwartości, stają się naturalnymi ośrodkami koncentracji klasy kreatywnej. Obecność klasy kreatywnej w przestrzeni miejskiej przynosi szereg korzyści rozwojowych. Z jednej strony przyczynia się do wzrostu produktywności i innowacyjności lokalnej gospodarki, z drugiej wpływa na transformację przestrzeni społeczno-kulturowej miasta. Florida zaznacza, że migracja ludzi twórczych do miast skutkuje napływem przedsiębiorców i inwestorów, a to z kolei prowadzi do powstania nowych firm i inicjatyw gospodarczych⁸⁴. Klasa kreatywna staje się zatem inicjatorem nowych form współpracy, przedsiębiorczości, aktywności obywatelskiej oraz przyczynia się do rewitalizacji zdegradowanych dzielnic miejskich.

Aby ocenić potencjał kreatywny danego ośrodka miejskiego analizuje się nie tylko wielkość sektora kreatywnego czy liczebność klasy kreatywnej w strukturze zatrudnienia, ale również takie czynniki jak:

- liczba i jakość instytucji kultury (muzea, galerie, teatry);
- oferta turystyczna i marka miasta;
- jakość przestrzeni i infrastruktury miejskiej;
- stopień ochrony środowiska;
- stopień zaangażowania mieszkańców w kulturę i życie publiczne⁸⁵.

⁸¹ Florida R. (2010). *Narodziny klasy kreatywnej*. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.

⁸² Ganao-Casas J. (2014). Creativity beyond big metropolitan areas: challenges for intermediate cities in a globalized economy. w: *Urban Transformations: Centres, Peripheries and Systems*. red. D. P. O'Donoghue, London –New York: Routledge.

⁸³ Puissant S., Lacour C. (2011). *Mid-sized French cities and their niche competitiveness*. *Cities*. nr. 28.

⁸⁴ Florida R. (2010). *Narodziny klasy...*

⁸⁵ Rogowska M. (2013). *Koncepcja kreatywnego miasta w teorii i praktyce*. Prace Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu. Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu. no. 320. s. 160.

2.4.3. Kreatywny placemaking

Kreatywny placemaking to koncepcja, która wyłoniła się w drugiej połowie XX wieku jako odpowiedź na problemy związane z rewitalizacją miast i przestrzeni publicznych. To takie podejście do rozwoju przestrzeni miejskich, które integruje działania artystyczne i kulturowe z procesami planowania urbanistycznego, opierając się na aktywnym udziale lokalnych społeczności. W przeciwieństwie do tradycyjnych modeli rewitalizacji, koncentrujących się na modernizacji infrastruktury, kreatywny placemaking zakłada, że przestrzeń powinna być przede wszystkim tworzona i współdzielona przez ludzi, a więc zgodnie z ich doświadczeniami, potrzebami i tożsamością kulturową. Centralne miejsce zajmuje kultura i sztuka jako narzędzia odbudowy relacji społecznych i nadawania sensu przestrzeni. Jak piszą Ann Markusen i Anne Gadwa, kreatywny placemaking to proces, w którym „partnerzy z różnych sektorów – publicznych, prywatnych, non-profit oraz obywatelskich – strategicznie kształtują fizyczny i społeczny charakter miejsca wokół działań artystycznych i kulturalnych”⁸⁶.

Proces ten nie polega jedynie na wprowadzeniu nowych elementów do przestrzeni miejskiej, ale również na ożywieniu społecznych więzi oraz wzmacnianiu poczucia przynależności do miejsca. W tym kontekście, jak zauważa Roberto Bedoya, kreatywny placemaking powinien umożliwiać: „tożsamość i działania, które pozwalają osobistym wspomnieniom, historiom kulturowym, wyobraźni i uczuciom ożywić poczucie „przynależności” poprzez relacje międzyludzkie i przestrzenne”⁸⁷.

Fundamentalnym założeniem kreatywnego placemakingu jest to, że przestrzeń nie istnieje w próżni, jest kształtowana przez doświadczenia, relacje, pamięć i emocje jej użytkowników. W tym sensie placemaking nie jest wyłącznie techniką projektową, ale działaniem głęboko społecznym i kulturowym. Borrup przywołuje tu również koncepcję Henriego Lefebvre’a dotyczącą produkcji przestrzeni, która wskazuje, że przestrzeń składa się zarówno z jej fizycznej struktury, jak i ze społecznych praktyk oraz symbolicznych znaczeń, jakie nadają jej mieszkańcy⁸⁸.

Według Rapsona wyróżniamy cztery filary kreatywnego tworzenia przestrzeni:

- opieranie się na specyfice i szczegółach danego miejsca,
- czerpanie na autentycznym i trwałym zaangażowaniu społeczności,
- integrowanie z istniejącymi strukturami i procesami rozwoju społeczności,
- gotowość oraz zdolność instytucji artystycznych i kulturalnych do przyjęcia otwartej, zewnętrznej perspektywy;

⁸⁶ Markusen A., Gadwa A. (2010). *Creative Placemaking, Executive Summary*. National Endowment for the Arts. Waszyngton.

⁸⁷ Bedoya, R. (2013). *Creative placemaking and the politics of belonging and dis-belonging*. GIA Reader, 24(1).

⁸⁸ Borrup T. (2016). *Creative Placemaking: Arts and Culture as a Partner in Community Revitalization*. Fundamentals of Arts Management. Massachusetts. s. 2.

- artyści jako katalizator procesów budowania wspólnot, aktywni uczestnicy w działaniach społecznych⁸⁹.

2.4.4. Charakterystyka „kreatywnych twórców miejsc”

Według Vazquez’a termin kreatywnych twórców miejsc odnosi się do wszystkich tych, którzy biorą czynny udział w realizacji działań w duchu kreatywnego placemaking’u. Wśród ich cech wyróżnia się:

- działanie w oparciu o współpracę

Tak samo jak żadna jednostka nie może samodzielnie zarządzać strukturą społeczną, tak i tworzenie przestrzeni nie może być realizowane wyłącznie przez jedną osobę czy pojedynczą grupę interesu. Skuteczny placemaking wymaga więc zaangażowania możliwie szerokiego grona podmiotów – mieszkańców, instytucji, urzędów, artystów i organizacji oddolnych – którzy wspólnie budują przestrzeń opartą na dialogu i wspólnych wartościach.

- pełni empatii i twórczego ducha

Kreatywni twórcy miejsc potrafią dostrzegać potencjał tam, gdzie inni widzą ograniczenia. Są innowacyjni, otwarci i potrafią generować nowe idee. Ich siłą nie jest jedynie kreatywność sama w sobie, lecz także umiejętność słuchania, współdziałania i dostosowywania się do potrzeb społeczności. Ich celem nie jest dominacja ideowa, lecz budowanie przestrzeni w dialogu i wzajemnym zrozumieniu.

- wykazywanie kompetencji kulturowych

Mają świadomość istnienia różnych systemów wartości, percepcji i celów – zarówno wśród artystów, jak i lokalnych decydentów czy mieszkańców. Skuteczni twórcy miejsc nie ignorują tych różnic, lecz starają się budować pomosty między nimi, prowadząc działania dostosowane do zróżnicowanych interesów i oczekiwań.

- kierowanie się mechanizmami rynkowymi bez kontroli i dominowania

Mają świadomość, że rynek – jako złożony system transakcji i reakcji – nie poddaje się jednoznacznej prognozie. Dzięki badaniu uwarunkowań rynkowych, formułowaniu idei przewodnich oraz promocji przestrzeni, kreatywne tworzenie miejsc dąży do rozpoznania wartości, potrzeb i wątpliwości odbiorców, podejmując je w sposób etyczny i oparty na zasadach zrównoważonego rozwoju.

- rozumienie znaczenia formowania postaw i wartości

Mają świadomość, że kształtowanie przekonań i postaw jest równie ważne jak zmiany w przestrzeni fizycznej, a gotowość ludzi do działania i zaangażowania zależy od ich

⁸⁹ Rapson R. (2013). *Creative Placemaking: Rethinking the Role of Arts and Culture in Strengthening Communities*. Speech at League of Historic American Theatres Conference. Minneapolis.

światopoglądu, przekonań, doświadczeń i poziomu zaufania – dlatego równie ważne jak urbanistyka jest budowanie kultury miejsca.

- cenie procesy twórczego i jego uczestników

Rozumieją, że kreatywność nie jest liniowa ani w pełni przewidywalna. Procesy generowania idei i ich wdrażania wymagają elastyczności, równowagi i cierpliwości. Dlatego dbają o to, by działania kreatywne miały swoją wewnętrzną strukturę i prowadziły do konkretnych efektów, nie tłumiąc przy tym spontaniczności i różnorodności podejść. Starają się więc równoważyć momenty generowania pomysłów z fazami ich praktycznego wdrażania, przy jednoczesnym wspieraniu uczestników w odnalezieniu się w tej zmiennej rzeczywistości⁹⁰.

2.4.5. Trudności związane z realizacją koncepcji

Choć kreatywny placemaking może być integracją społecznej, stymulacji gospodarczej czy rewitalizacji, to proces jego wdrażania wiąże się z szeregiem wyzwań. Debra Webb zwraca uwagę na zagrożenie jakie związane jest z procesem tworzenia miejsc: „Nie wystarczy tchnąć życie w opuszczoną działkę poprzez osobliwe wydarzenia artystyczne ani stworzyć kolektywu artystów mieszkających i pracujących w starej, wilgotnej dzielnicy magazynowej. Zanim będziemy mogli mówić o tworzeniu miejsc (placemakingu), musimy najpierw uznać naszą historię zawłaszczania przestrzeni (place-taking) i dążyć do tworzenia miejsc opartych na relacjach, sprawiedliwości społecznej i równym dostępie do możliwości ekonomicznych dla wszystkich”⁹¹. Ukazuje więc istotne napięcie między powierzchownym ożywianiem przestrzeni a głębokim, inkluzywnym podejściem do ich współtworzenia. Autorka podkreśla, że kreatywny placemaking nie może ograniczać się do estetycznych interwencji lub działań artystycznych w oderwaniu od kontekstu społecznego i historycznego. Wymaga on krytycznej refleksji nad wcześniejszymi praktykami zawłaszczania przestrzeni i świadomego budowania miejsc, które odpowiadają na potrzeby całej wspólnoty, a nie jedynie wybranych grup. To spojrzenie podkreśla rolę placemakingu jako narzędzia sprawiedliwości przestrzennej i integracji społecznej.

Z kolei Leonardo Vazquez dodaje: „Wartość kreatywnego placemakingu tkwi równie mocno w samym działaniu, jak i w jego rezultacie”⁹². Oznacza to zatem, że istotą placemakingu nie jest wyłącznie ostateczny rezultat przestrzenny, lecz sam proces jego tworzenia, który powinien być inkluzyjny, dialogiczny i oparty na uczestnictwie społeczności. Trudność pojawia się wówczas, gdy ten proces wchodzi w konflikt z logiką decydentów politycznych czy inwestorów, którzy często oczekują szybkich, widocznych rezultatów. Taka presja może prowadzić do upraszczania procedur, skracania czasu konsultacji czy wdrażania rozwiązań w sposób odgórny.

⁹⁰ Vazquez L. (2012). *Creative placemaking: Integrating community, cultural and economic development*. The National Consortium for Creative Placemaking. Montclair, NJ.

⁹¹ Webb D. (2013). *Placemaking and social equity: expanding the framework of creative placemaking*. A Journal of Entrepreneurship in the Arts. v. 3(1). s. 38.

⁹² Vazquez L. (2012). *Creative...* s. 4.

Kreatywny placemaking wymaga więc zmiany myślenia o efektywności, przesunięcia akcentu z produktu końcowego na wartość współdziałania i relacyjności.

W swojej publikacji Markusen i Gadwa⁹³, autorki wśród wyzwań wymieniają:

- tworzenie i podtrzymywanie partnerstwa,
- sceptyzm społeczny,
- właściwe finansowanie,
- bariery prawno-regulacyjne,
- utrzymanie i trwałość efektów,
- unikanie przesiedlenia i gentryfikacji,
- opracowanie wskaźników efektywności.

2.5. Rola sztuki i kultury w kształtowaniu emocjonalnej relacji z przestrzenią

Sztuka od wieków widoczna jest wśród elementów przestrzeni publicznej – od antycznych pomników, przez średniowieczne place i fontanny, po modernistyczne rzeźby i współczesne instalacje. Choć jej formy i znaczenie ewoluowały, niezmiennie pozostaje ona formą ekspresji zarówno jednostki, jak i narzędziem komunikacji zbiorowej, wyrazem wartości i tożsamości. Nie ulega zatem wątpliwości, że przestrzeń publiczna stanowi obszar tworzenia, prezentacji

i bezpośredniego kontaktu ze sztuką. Jej obecność wpływa nie tylko na estetykę otoczenia, ale także na sposób w jaki dana przestrzeń jest postrzegana, użytkowana i interpretowana przez użytkowników.

Jej wielofunkcyjność, jak podkreśla Maria Gołaszewska⁹⁴, zakłada, że pełni ona szereg funkcji, jest zjawiskiem wszechstronnym i wielowymiarowym. Wśród nich wymienia funkcje:

- komunikatywną, która zakłada, że dzieło sztuki jest formą przekazu, często złożonego, wymagającego od odbiorcy znajomości języka danej dziedziny i twórcy;
- poznawczą, za której pomocą możliwe jest przekazywanie wiedzy o rzeczywistości w sposób bardziej bezpośredni i oddziałujący niż czysty dyskurs naukowy;
- edukacyjną, która pozwala kształtować postawy odbiorców;
- ideologiczną, która ukierunkowuje na określone światopoglądy, idee polityczne lub społeczne;
- adaptacyjną, która odnosi się do możliwości sztuki w zakresie poszerzania doświadczeń i ułatwiania zrozumienia skomplikowanych procesów społecznych;
- łamania stereotypów, pozwalającą ujrzeć rzeczywistość w nowym świetle;
- terapeutyczną, wspomagającą zdrowie psychiczne i fizyczne;
- kataraktyczną, oczyszczającą z negatywnych emocji;
- humanizującą, przybliżającą prawdziwą wartość rzeczy;
- ekspresyjną, będącą wyrazem przeżyć i emocji zarówno twórcy, jak i odbiorcy.

⁹³ Markusen A., Gadwa A. (2010). *Creative...* s. 5.

⁹⁴ Gołaszewska M. (1984). *Zarys Estetyki*. Warszawa PWN.

W kontekście przestrzeni publicznych wymienione wyżej funkcje nabierają szczególnego znaczenia, ponieważ sztuka staje się aktywnym uczestnikiem życia społecznego. Dorota Wójtowicz-Jankowska zwraca uwagę na to, że działania twórcze mogą mieć tak silny wpływ na przestrzeń miejską, iż stają się wyznacznikami tożsamości konkretnych rejonów, twierdzi: „ich obecność powoduje wykształcanie się rejonów identyfikowanych głównie przez te właśnie obiekty”⁹⁵. Wskazuje na transformacyjny potencjał sztuki w kontekście miejskim pisząc „Adaptowanie miejsc o ustalonej już funkcji na potrzeby ekspozycyjne dla działań twórczych powoduje, że stają się one zauważalne”⁹⁶.

Rosalyn Deutsche, analizując złożone relacje między miastem a sztuką, wyróżnia cztery główne sposoby ich wzajemnego oddziaływania: po pierwsze, miasto może być tematem dla działań artystycznych, artyści wykorzystują jego struktury, historię czy napięcia społeczne jako punkt wyjścia do swoich realizacji; po drugie, sztuka fizycznie pojawia się w przestrzeni miejskiej, stając się jej integralną częścią; po trzecie, miasto jako całość może być postrzegane jako dzieło sztuki, w którym urbanistyka, architektura i interwencje artystyczne tworzą spójny, estetyczny organizm; wreszcie, środowisko miejskie bywa inspiracją dla twórców, którzy reagują na jego dynamikę i problemy⁹⁷. Te ujęcia ukazują, jak wieloaspektowa może być relacja między sztuką a miastem i jak różne formy może przybierać artystyczna obecność w przestrzeni publicznej.

Rozwinięciem tej refleksji są trzy paradygmaty opisane przez Miwon Kwon, które pozwalają na bardziej systematyczne ujęcie funkcji sztuki w kontekście miejskim. Pierwszy z nich to sztuka w miejscach publicznych (*ang. art in public places*) – forma znana głównie z modernistycznych realizacji, takich jak rzeźby umieszczane na placach czy w otoczeniu budynków administracyjnych, mające pełnić funkcję dekoracyjną. Ich celem było „wzbogacanie” przestrzeni, lecz często odrywają się one od lokalnego kontekstu i pozostają niezauważone lub wręcz obojętne społecznie. Drugi paradygmat to sztuka jako przestrzeń publiczna (*ang. art as public spaces*), zakładająca integrację sztuki z architekturą i planowaniem przestrzennym. W tym ujęciu artyści współpracują z architektami, urbanistami czy administratorami miast nad trwałymi projektami, które wpisują się w ideę zrównoważonego rozwoju przestrzeni miejskiej – jak nowe parki, promenady czy dzielnice. Trzeci paradygmat, najbardziej współczesny, to sztuka w interesie publicznym tzw. „nowy gatunek sztuki publicznej” (*ang. art in the public interest lub new genre public art*), która odchodzi od materialnych obiektów na rzecz tymczasowych działań społecznych. Skupia się ona na kwestiach społecznych, takich jak marginalizacja, wykluczenie czy przemoc, a jej uczestnikami stają się nie profesjonaliści, lecz osoby bezdomne, młodzież, kobiety doświadczające przemocy, pacjenci czy więźniowie. Sztuka staje się tu narzędziem politycznej i społecznej interwencji, działając na rzecz widoczności i upodmiotowienia tych grup⁹⁸.

⁹⁵ Wójtowicz-Jankowska D. (2019). *Rewitalizacja rola sztuki w miejskiej przestrzeni publicznej*. Kwartalnik Naukowy Uczelni Vistula. 1(59). s. 5.

⁹⁶ Tamże.

⁹⁷ Deutsche R. (1991), *Alternative space* w: Wallis B. red. *If You Lived Here. The City in Art, Theory, and Social Activism: Discussions in Contemporary Culture* #6. The New Press, New York.

⁹⁸ Kwon M. (1997). *For Hamburg: Public Art and Urban Identities*.

Grzegorz Dziamski, rozwijając klasyfikację Miwon Kwon, wskazuje dodatkowo na rolę street artu jako ważnego składnika sztuki publicznej. Uwzględnienie tego nurtu pozwoliło, jak zauważa badacz, na wprowadzenie do jej opisu takich kategorii jak niezależność twórcza oraz problem akceptacji społecznej. W jego ujęciu sztuka publiczna nie musi być powszechnie akceptowana, może zarówno wpisywać się w oficjalne strategie miejskie, jak i je kontestować. Artyści działający w przestrzeni wspólnej nie są zobligowani do realizowania oczekiwań władz czy mieszkańców; ich prace mogą stanowić zatem formę krytyki, prowokacji lub alternatywnej narracji wobec dominujących przekazów⁹⁹.

Sztuka, pełniąc funkcję narzędzia rewitalizacji, posiada zdolność nadawania zdegradowanym przestrzeniom nowej tożsamości. Jej rola jest szczególnie widoczna w procesach przekształcania przestrzeni publicznych, gdzie działania artystyczne wspierają odbudowę relacji społecznych, wzmacniają lokalną tożsamość i przyciągają nowych użytkowników. Jak zauważa Zbigniew Zuziak, stworzenie atrakcyjnej przestrzeni publicznej w ramach programu rewitalizacji stanowi jeden z kluczowych warunków jego powodzenia. W tym ujęciu sztuka nie tylko poprawia estetykę otoczenia, ale również staje się katalizatorem przemian społecznych i przestrzennych, wzmacniając fundamenty kreatywnego placemaking'u¹⁰⁰. Jak dodaje Magdalena Rembeza „Sztuka i strategie artystyczne w procesach rewitalizacji wprowadzają nową perspektywę związaną z partycypacją społeczną oraz wpływają na tzw. żywotność przestrzeni. Kreatywne tworzenie miejsca łączy się z rewitalizacją przez twórcze inicjatywy, które animują miejsca i są iskrą potencjalnego rozwoju gospodarczego”¹⁰¹.

Na całym świecie obserwujemy coraz więcej udanych projektów rewitalizacji, w których kluczową rolę odgrywa sztuka. Przykłady takie jak Mural Arts Program w Filadelfii, Public Art on Greenway w Bostonie, projekt Superkilen w Kopenhadze, Other People's Photographs w Folkestone czy szeroko znana transformacja Bilbao pokazują, że działania artystyczne mogą skutecznie ożywiać zaniedbane przestrzenie i nadawać im nowe funkcje społeczne i kulturowe. Przypadki dzielnic artystycznych, takich jak SoHo w Nowym Jorku, Marais w Paryżu czy El Raval w Barcelonie, dowodzą, jak duże znaczenie może mieć nasycenie zdegradowanej przestrzeni miejskiej sztuką. Miejsca te, po przekształceniu opuszczonych budynków w pracownie, galerie czy instytucje kultury, zaczynają przyciągać artystów, architektów i projektantów, stając się nowymi centrami kreatywności i rozwoju. Tego typu działania nadają przestrzeni nową wartość i tożsamość, czyniąc ją atrakcyjną zarówno dla lokalnej społeczności, jak i przyjezdnych.

⁹⁹ Dziamski G. (2010). *Artystyczne interwencje w przestrzeń miejską*. w: *Miasto w Sztuce — Sztuka Miasta*. Red. E. Rewers. Kraków. s. 285—306.

¹⁰⁰ Zuziak Z. (2006). *Kryteria oceny projektów rewitalizacji wspieranych z EFRR*. w: *Skutki przestrzenne przebudowy miast i regionów z udziałem środków unijnych — wnioski do planowania i zarządzania przestrzenią*, E. Węclawowicz- Bilska (red.). Czasopismo Techniczne „Architektura”, z. 12-A. Kraków. s. 90.

¹⁰¹ Rembeza M. (2017). *Transformacja tożsamości miejsca jako efekt interwencji artystycznych w przestrzeni publicznej*. Biuletyn Politechniki Gdańskiej nr. 264. red. Lorens IV. Gdańsk.

2.6. Znaczenie partycypacji w projektowaniu miejsc

Partycypacja społeczna stanowi współcześnie jeden z kluczowych filarów nowoczesnego zarządzania przestrzenią, szczególnie w kontekście działań rewitalizacyjnych i projektowania zorientowanego na społeczność, które ma miejsce w idei placemakingu. Sam termin „partycypacja” wywodzi się z łacińskiego *participatio*, *participare* (od pars „część” i capere „otrzymywać”) i w języku polskim najtrafniej oddaje znaczenie „uczestnictwo” lub „branie udziału”¹⁰². Już sama etymologia pojęcia wskazuje na ideę dzielenia się i wspólnego działania. W odniesieniu do przestrzeni miejskiej oznacza to świadome, zaangażowane uczestnictwo obywateli w procesach planistycznych, w których mają oni realny wpływ na jakość i funkcję otaczającego ich środowiska. W literaturze przedmiotu funkcjonuje szereg określeń partycypacji m.in. „społeczna”, „obywatelska”, „publiczna”, „indywidualna”, „wspólnotowa”, „wertikalna” czy „horyzontalna”. Wskazują one na zróżnicowane formy zaangażowania i kierunki relacji.

Kaźmierczak¹⁰³ wyróżnia trzy podstawowe typy partycypacji:

1. Społeczną (horyzontalną), która rozumiana jest jako oddolne działania w ramach wspólnot lokalnych, organizacji pozarządowych czy wolontariatu;
2. Publiczną (wertikalną, obywatelską), która polega na uczestnictwie obywateli w strukturach instytucji publicznych, takich jak rady dzielnic czy komisje konsultacyjnych;
3. Indywidualną, która odnosi się do osobistych, często nierejestrowanych form zaangażowania społecznego, wynikających z osobistych przekonań i potrzeb.

Długosz i Wygnański ujmują partycypację społeczną jako proces dający mieszkańcom realny wpływ i częściową kontrolę nad decyzjami władz publicznych¹⁰⁴. Taka aktywność staje się szczególnie istotna w kontekście rozwiniętej demokracji i kształtowania społeczeństwa obywatelskiego, w którym, jak zauważa Siemiński, obywatele aktywnie uczestniczą w gospodarowaniu przestrzenią¹⁰⁵.

Definicja partycypacji społecznej została również zaproponowana przez Brodiego i in., według których jest to zaangażowanie jednostek w działania realizowane w obrębie wspólnot, do których przynależą na co dzień. Takie rozumienie podkreśla zarówno praktyczny wymiar uczestnictwa, odnoszący się do konkretnych aktywności podejmowanych na rzecz otoczenia, jak i jego znaczenie tożsamościowe, związane z budowaniem poczucia przynależności, wpływu oraz współodpowiedzialności za przestrzeń wspólną. W tym kontekście partycypacja staje się nie tylko narzędziem do sprawowania władzy przez obywateli, lecz także procesem, który integruje społeczność wokół wspólnych wartości i celów¹⁰⁶.

¹⁰² Tokarski J. (red.). (1980). *Słownik wyrazów obcych*. Warszawa. s. 554.

¹⁰³ Kaźmierczak T. (2011). *Partycypacja publiczna: pojęcie, ramy teoretyczne*. w: Olech A. (red.). *Partycypacja publiczna. O uczestnictwie obywateli w życiu wspólnoty lokalnej*. Instytut Spraw Publicznych. Warszawa.

¹⁰⁴ Długosz D. Wygnański. J. (2005). *Obywatele współdecydują. Przewodnik po partycypacji społecznej*. Stowarzyszenie na rzecz Forum Inicjatyw Pozarządowych. Warszawa.

¹⁰⁵ Siemiński W. (2007). *Cele i zasady partycypacji społecznej w planowaniu przestrzennym – przegląd literatury*. Człowiek i Środowisko. 31(1–2).

¹⁰⁶ Brodie E. i in. (2009). *Understanding participation: A literature review*. National Council for Voluntary Organisations. London.

Na gruncie typologii opartej na kryterium siły oddziaływania, Chylek wymienia trzy zasadnicze poziomy partycypacji społecznej. Pierwszym z nich jest partycypacja informacyjna, której istota sprowadza się do jednostronnego przekazywania informacji bez możliwości wywierania realnego wpływu na decyzje. Jest to więc forma najbardziej ograniczona, niepozwalająca na współkształtowanie kierunku działań. Kolejny poziom to partycypacja konsultacyjna, zakładająca już pewien poziom interakcji, w tym możliwość zgłaszania opinii, inicjatyw, uwag oraz udział w procedurach kontrolnych czy protestacyjnych. Choć wciąż nie gwarantuje ona decyzyjności, pozwala na artikulację stanowisk i reagowanie na propozycje władz. Najwyższym poziomem, zgodnym z ideą społeczeństwa obywatelskiego i zasadami placemaking'u, jest partycypacja decyzyjna, która opiera się na współdecydowaniu i współodpowiedzialności za podejmowane działania, a tym samym odpowiada najpełniejszej formie zaangażowania społecznego¹⁰⁷.

W odniesieniu do zaangażowania społecznego i udziału mieszkańców w procesach decyzyjnych warto odwołać się do jednego z modeli ujmujących zasadę i poziomy partycypacji tzw. „drabiny partycypacji” zaproponowanej przez Sherry Arnstein w latach sześćdziesiątych XX wieku. Autorka wyróżniła osiem szczebli partycypacji, pogrupowanych w trzy zasadnicze kategorie: brak partycypacji, tokenizm, czyli pozorne działania angażujące mieszkańców bez realnego wpływu na decyzje oraz rzeczywistą władzę obywatelską reprezentacyjną przez partnerstwo. W tym ujęciu, kluczowym celem partycypacji jest umożliwienie jednostkom i społecznościom lokalnym rzeczywiście wpływać na kształtowanie polityki i przestrzeni, w których funkcjonują.

Poszczególne poziomy „drabiny partycypacji” obrazują stopniowanie rzeczywistego wpływu obywateli na procesy decyzyjne. Można je scharakteryzować następująco:

- manipulacja – najniższy poziom partycypacji, w którym wszelkie decyzje podejmowane są jednostronnie przez władze, bez informowania społeczeństwa;
- terapia – podobnie jak w przypadku manipulacji, decyzje zapadają w sposób autorytarny, jednak mieszkańcy są następnie informowani o ich treści;
- informowanie – choć decyzje wciąż podejmowane są samodzielnie przez organy władzy, następuje ich szerokie uzasadnienie i upowszechnienie, mieszkańcy zostają poinformowani o planowanych działaniach, a celem władz jest zdobycie ich akceptacji;
- konsultowanie – w tym wariancie mieszkańcy mają możliwość wypowiedzenia się jeszcze przed podjęciem decyzji, opinie społeczne są zbierane, lecz nie muszą być brane pod uwagę; ten i poprzedni szczebel określone są mianem tokenizmu, czyli symbolicznego, pozornego włączania obywateli w procesy władzy, które nie prowadzą do rzeczywistego wpływu;
- figuranctwo (także ugłaskiwanie, pacyfikacja) – pojawia się większe zróżnicowanie

¹⁰⁷ Chylek, M. (2011). *Współczesne zarządzanie przedsiębiorstwem a partycypacja pracownicza*. Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Przyrodniczo-Humanistycznego w Siedlcach. 90. Seria: Administracja i Zarządzanie.

narzędzi, takich jak konsultacje z wybranymi liderami, udział ekspertów w ciałach doradczych, organizowanie debat publicznych czy sondaże opinii; realna decyzyjność pozostaje po stronie władz – przedstawiciele społeczni pełnią jedynie funkcje opiniotwórcze bez realnej mocy sprawczej;

- partnerstwo – władze lokalne i instytucje samorządowe aktywnie angażują przedstawicieli społecznych w konsultacje, tworząc przestrzeń do realnego wpływu na kształt decyzji;
- delegowanie władzy – decyzje są poprzedzane obowiązkowymi konsultacjami z określonymi, ustawowo powołanymi ciałami społecznymi; głos społeczeństwa ma charakter wiążący i musi być uwzględniony w procesie;
- kontrola społeczna – najwyższy szczebel partycypacji, w którym społeczność ma realny i formalny udział w podejmowaniu decyzji; proces decyzyjny opiera się na współdziałaniu, negocjacjach i kompromisie; władza pełni wówczas funkcję nadzorczą i dba o zgodność decyzji z obowiązującym prawem¹⁰⁸;

Creighton podkreśla, że właściwie rozumiana partycypacja powinna tworzyć przestrzeń dialogu między mieszkańcami a władzami publicznymi, opartą na wzajemnym zaangażowaniu i wpływie na decyzje¹⁰⁹. W tym sensie partycypacja jest nie tylko narzędziem planowania, ale również elementem budowania relacji społecznych i zaufania. Natomiast Rokicki postuluje, by zaangażowanie obywateli nie ograniczało się jedynie do konsultowania gotowych projektów, lecz rozpoczynało się już na etapie diagnozy i definiowania problemów¹¹⁰. Tylko wtedy można mówić o prawdziwym współtworzeniu przestrzeni, a nie jedynie o biernym opiniowaniu decyzji już podjętych.

W polskim kontekście prawnym i planistycznym istotne znaczenie miało wprowadzenie ustawy o rewitalizacji z dnia 9 października 2015 r., która definiuje partycypację społeczną jako proces obejmujący przygotowanie, prowadzenie i ocenę działań rewitalizacyjnych w sposób zapewniający aktywny udział interesariuszy. Ustawa podkreśla wagę poznania potrzeb i oczekiwań interesariuszy oraz konieczność dostosowania planowanych działań do lokalnych uwarunkowań społecznych, gospodarczych i przestrzennych. Zakłada również aktywne prowadzenie działań informacyjnych i edukacyjnych, które mają na celu budowanie świadomości mieszkańców na temat istoty, celów i zasad rewitalizacji. Równie istotnym aspektem jest wspieranie dialogu społecznego, poprzez inicjowanie i animowanie przestrzeni do wymiany opinii, budowania relacji oraz tworzenia wspólnoty interesu wokół rewitalizacji. Ustawa przewiduje również konieczność zapewnienia udziału interesariuszy w przygotowaniu kluczowych dokumentów planistycznych, w tym gminnego programu rewitalizacji, oraz wspierania inicjatyw zmierzających do zwiększenia ich wpływu na sposób wdrażania zapisanych w nim rozwiązań. Co więcej, przewiduje się zagwarantowanie stałej możliwości wyrażania opinii przez społeczność lokalną nie tylko na etapie planowania, ale również w toku realizacji i ewaluacji przedsięwzięć rewitalizacyjnych. Wskazuje to na formalne

¹⁰⁸ Arnstein S.R. (1969). *A ladder of citizen participation*. Journal of the American Institute of Planners. 35(4). s. 216–224.

¹⁰⁹ Creighton J.L. (2005). *The Public Participation Handbook*. Jossey-Bass. San Francisco.

¹¹⁰ Rokicki J. (2016). *Partycypacja społeczna we współczesnym samorządzie lokalnym*. Warszawa.

uznanie partycypacji jako elementu nierozdzielnie związanego z procesami odnowy urbanistycznej i społecznej¹¹¹.

Według Krajowej Polityki Miejskiej wśród zasad partycypacji publicznej wymienia się:

- kształtowanie wzajemnego poczucia odpowiedzialności za interes publiczny,
- rozwijanie świadomości i umiejętności obywatelskich,
- wzajemną gotowość do komunikacji i dochodzenie do kompromisu,
- wzajemną życzliwość i zaufanie,
- zaangażowanie społeczności lokalnej w działania planistyczne i decyzyjne na jak najwcześniejszym etapie.

Natomiast do celów zalicza się:

- zwiększenie efektywności zarządzania przestrzenią,
- pogłębienie identyfikacji z miejscem,
- wzrost zaufania i troska o dobro wspólne,
- wzmocnienie współpracy między społeczeństwem a władzą,
- pogłębianie wiedzy mieszkańców o funkcjonowaniu miasta,
- lepsze zrozumienie i aproba dla realizowanych projektów¹¹².

Skuteczność procesów partycypacyjnych w dużej mierze zależy od starannego zaprojektowania ich przebiegu. Jak zauważają Skalski, Siemiński, Lowndes i Pratchett, kluczowe znaczenie mają m.in. określenie zakresu i form partycypacji, sposób informowania o jej możliwościach, odpowiednie rozplanowanie etapów procesu (od wyboru obszaru i priorytetów, po wdrożenie i ewaluację) i właściwe jego przeprowadzenie¹¹³. Jak podkreśla Skalski, podstawowym priorytetem tego procesu powinno być umożliwienie wypowiedzenia się wszystkim interesariuszom w celu diagnozy problemów i wspólnego poszukiwania rozwiązań¹¹⁴.

¹¹¹ Ustawa z dnia 9 października 2015 r. o rewitalizacji (Dz.U. 2015 poz. 1777)

¹¹² Rada Ministrów. (2015). *Krajowa Polityka Miejska 2023*. Ministerstwo Infrastruktury i Rozwoju.

¹¹³ Skalski K. (1996). *Partycypacja społeczna w rewitalizacji starych dzielnic miejskich*. w: Praweńska-Skrzypek G. (red.). *Partycypacja obywatelska w życiu społeczności lokalnej*. Stan, bariery, rekomendacje. Fundacja Międzynarodowe Centrum Rozwoju Demokracji. Kraków.

Siemiński W. (2005). *Partycypacja mieszkańców w procesie rewitalizacji*. w: Topczewska T., Bartoszewicz D., Donimirska K., Siemiński W. (red.). *Rewitalizacja miast. Działania samorządów lokalnych*, Instytut Gospodarki Przestrzennej i Mieszkalnictwa. Warszawa.

Lowndes V., Pratchett L. (2006). *CLEAR: Understanding Citizen Participation in Local Government – and How to Make It Work Better*. De Montfort University. United Kingdom.

¹¹⁴ Skalski K. (1996). *Partycypacja społeczna...*

2.7. Studium przypadków z wykorzystaniem kreatywnego placemakingu

Analiza poniższych przykładów założeń architektoniczno-urbanistycznych ma za zadanie przedstawić alternatywne sposoby realizacji rewitalizacji z zastosowaniem kreatywnego placemaking'u. Przywołane przypadki, LX Factory w Lizbonie, Refshaleøen w Kopenhadze czy NDSM Wharf w Amsterdamie modelowo ukazują wykorzystanie praktyki kreatywnego placemaking'u.

2.7.1. LX Factory, Lizbona

Stolica i za razem największe miasto Portugalii, Lizbona, to miasto o bogatej historii znane ze swojego malowniczego, pagórkowatego położenia nad rzeką Tag z otwarciem na Atlantyk, co od wieków czyniło go "bramą" Europy. Charakterystyczne wąskie ulice historycznych części z często wysoko wijącymi się schodami są tętniącym życiem przestrzeniami, gdzie kultura łączy się z rozrywką. Lizbona jest znana pod względem współczesnej sztuki ulicznej, street art'u, murale i instalację nadają nowoczesny, energiczny wyraz miastu. Przykładem jest LX Factory, teren przemysłowy, który mieści się w dzielnicy Alcântara około 4km od centrum miasta. To kompleks fabryczny, który od 1846 roku był miejscem produkcji nici i tkanin jako Companhia de Fiação e Tecidos Lisbonense. Z upływem czasu teren przemysłowy wielkości 23 000 m² zajęty został przez firmę przetwórstwa spożywczego Companhia Industrial de Portugal e Colónias oraz drukarnie Anuário Comercial de Portugal i Gráfica Mirandela¹¹⁵. W końcu budynki fabryczne zostały opuszczone i zaczęły niszczeć, a przestrzeń stała się odizolowaną, zaniedbaną częścią miasta.

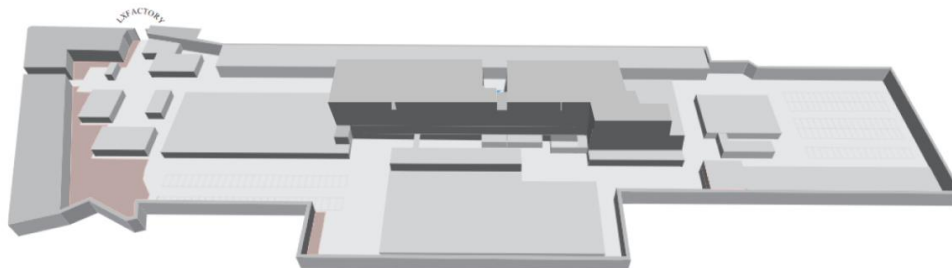
¹¹⁵ LX Factory. LX Factory – official website.. <https://lxfactory.com/en/lx-factory/> (data dostępu: 06.09.2024)



Rys. 9. Lokalizacja dzielnicy z ujęciem obszaru LX Factory.

źródło: opracowanie własne na podstawie: <https://www.lisbon.net/map>. (dostęp online: 06.09.2024)

Przestrzeń po latach bycia ukrywaną, na początku XXI wieku zwróciła swoją uwagę prywatnego portugalskiego inwestora, Mainside Investments, który wszedł w jej posiadanie z rokiem 2005 i tym samym rozpoczął jej renowację. Wyremontowana w 2008 roku została oddana do użytkowania jako miejsce tętniące kreatywnością i odbywania się wydarzeń kulturalnych pod nazwą "LX Factory". W założeniu miała ona dotrzeć do jak największej ilości podmiotów dlatego początkowe koszty najmów były bardzo niskie. Dzięki temu przestrzeń została wypełniona ponad 200 (głównie małymi) przedsiębiorstwami z szeroko pojętej branży kreatywnej. Mimo, że ożywiona na nowo przestrzeń początkowo miała mieć charakter tymczasowy, dzięki tak wysokiemu zainteresowaniu zdecydowano się na dalsze użytkowanie dotychczasowych funkcji. Ta alternatywna koncepcja cieszy się ogromną popularnością i nadaje nowoczesnej aury stanowiąc kontrast dla historycznego charakteru Starej Lizbony¹¹⁶.



Rys. 10. Założenie LX Factory.

źródło: opracowanie własne na podstawie: <https://lxfactory.com/en/map/> (dostęp online: 06.09.2024)

¹¹⁶ Interreg Europe. (2018.). *LXFactory*. <https://www.interregeurope.eu/good-practices/lxfactory> (data dostępu: 06.09.2024)



Rys. 11. Wewnętrzne przestrzenie LX Factory.

źródło: <https://www.discover-portugal.com/lx-factory-lisbon/> (dostęp online: 06.09.2024)

2.7.2. Refshaleøen, Kopenhaga

Kopenhaga będąca stolicą i zarazem największym miastem Danii znana jest uznawana jest jako jedno z najlepiej zaprojektowanych miast oraz swojego pro-społecznego podejścia, wysokiej jakości przestrzeni publicznych, a tym samym funkcjonalizmu i minimalizmu. W 2023 roku zyskała tytuł „Światowej Stolicy Architektury”, który powstał w celu podkreślenia wartości architektury, planowania przestrzennego, aspektu kulturowego w procesie kształtowania tożsamości miejskiej oraz zrównoważonego rozwoju miast. Jak zaznacza prezes UIA Thomas Vonier „Nasze partnerstwo z UNESCO wzmacnia miejsce architektury i projektowania miejskiego w promowaniu wartości kulturowych i wpływów w społeczeństwie, tak bardzo potrzebnych w dzisiejszym świecie”¹¹⁷.

Miasto posiada szereg projektów, które polegały na ożywieniu problematycznych przestrzeni miejskich, a jednym z nich jest Refshaleøen. Refshaleøen będąca wcześniej wyspą, stanowi część dzielnicy Christianshavn, która znajduje się na północno-wschodnim wybrzeżu Kopenhagi. Jest to teren dawnej stoczni Burnmeister&Wain, zatrudniającej około 10 tysięcy pracowników, która działała w latach 1872-1996. Po ogłoszeniu upadłości, w posiadanie tego terenu weszła duńska firma deweloperska Ejendomsselskabet Refshaleøen A/S, która w 2009 roku podjęła decyzję o udostępnieniu i upublicznieniu obszaru w celu inicjacji różnych aktywności tymczasowych. Założenie było zgodne z planami kopenhaskiego urzędu miasta, który był w posiadaniu 4ha owego terenu. Wizja zakładała tymczasową adaptację budynków posiadających dużą wartością historyczną do czasu powstania strategii rozwoju¹¹⁸. Wraz z postępowaniem założenia, porzucone obiekty przemysłowe przeobraziły się w tętniące życiem siedziby lub miejsca działalności jednostek z branży kreatywnej (rękodzieła, firmy architektoniczne, małe przedsiębiorstwa) czy o funkcji rekreacyjnej i kulturalnej. Aktualnie teren swoją popularność zawdzięcza bogatej ofercie gastronomicznej, Copenhagen Street Food Reffen, będącym miejscem pełnym foodtrucków i sklepów organicznych oraz funkcji kulturowej

¹¹⁷ Sztuka Architektury. (2023). *Kopenhaga Światową Stolicą Architektury 2023*. <https://sztukaarchitektury.pl/article/16437/kopenhaga-swiatowa-stolica-architektury-2023> (data dostępu: 12.09.2024)

¹¹⁸ Refshaleøen. *Historie*. <https://refshaleoen.dk/om-refshaleoeen/historie/> (data dostępu: 12.09.2024)

w postaci centrum sztuki i designu, Copenhagen Contemporary. Reffen w swoim założeniu miał na celu wspomaganie małych firm, start-upów, udostępniając im miejsce do prowadzenia swojej działalności na okres trzech lat. Refshaleøen jest również systematycznie wykorzystywany jako przestrzeń dla organizacji festiwali i imprez masowych. Na przykład, w 2014, w ramach konkursu Eurowizji, który miał miejsce w Kopenhadze, teren stał się tymczasowym miasteczkiem na czas festiwalu.



Rys. 12. Lokalizacja dzielnicy z ujęciem obszaru Refshaleøen.
źródło: opracowanie własne na podstawie: OpenStreetMap.

Zgodnie z postulatami głoszonymi przez dysponenta obszaru oraz urzędu miasta, wprowadzane funkcje miały generować życie miejskich aktywności, nie tylko zagospodarowując opuszczone budynki, ale również integrując przestrzeń zewnętrzną. Kryteria wprowadzanych funkcji nie były ściśle sprecyzowane, miały jedynie wpływać na nową identyfikację przestrzeni w wymiarze krótko- i długodystansowym. Na powodzenie tymczasowości funkcji, które tworzą przestrzeń Refshaleøen wpłynęło położenie terenu w kontekście miasta, jest on oddalony od obszarów z funkcją mieszkaniową, co pozwala na inicjowanie wydarzeń, które charakteryzują się wysokim poziomem hałasu. Na sukces tego tymczasowego zagospodarowania terenu wpłynął fakt szerokiej różnorodności występujących funkcji oraz adresowanie ich do rozmaitych społeczności. Liczne przestrzenie kreatywne, teatr, restauracje, sauna czy skatepark cieszą się zainteresowaniem zarówno wśród turystów jak i wśród lokalnych mieszkańców miasta. Obecnie na terenie Refshaleøen znajdują się również tymczasowe miasteczka mieszkalne zbudowane przy użyciu kontenerów pod nazwą CPH Village, jak i pływające na wodzie obiekty Urban Rigger¹¹⁹. W oparciu o plany urzędu miasta, Refshaleøen ma tworzyć przedpole dla

¹¹⁹ Refshaleøen. <https://refshaleoen.dk/> (data dostępu: 12.09.2024)

nowoprojektowanej dzielnicy Lynetteholmen, która w założeniu do 2070 roku ma stać się domem dla 35 tysięcy ludzi¹²⁰. Pomimo tak dalekosiężnej wizji, dotychczasowe działania pokazują wartość rewitalizowanego terenu oraz popularyzują go wśród mieszkańców.



Rys. 13. Przestrzeń Refshaleøen.

źródło: byensnetvaerk.dk (dostęp online: 12.09.2024)

2.7.3. NDSM Wharf, Amsterdam

Amsterdam, będący stolicą Holandii, jest miastem o zróżnicowanej strukturze architektoniczno-urbanistycznej, która łączy swoje historyczne dziedzictwo z nowoczesnością. Jest przykładem miasta, które efektywnie integruje różnorodność kulturową w swojej przestrzeni. Przykładem na to jest dzielnica północna "Noord", położona na północnym brzegu rzeki IJ, która przez lata pełniła funkcje portowe i przemysłowe, i tym samym stanowiła mniej rozwiniętą część Amsterdamu. W granicy tej dzielnicy wyróżnić można bogate przestrzenie zielone, osiedla, czy przestrzenie publiczne, które mają na celu zrównoważony rozwój. Kluczową rolę w rewitalizacji przestrzeni Noord stanowi obszar NDSM będący obecnie jednym z najbardziej kreatywnych i ikonicznych obszarów miasta.

¹²⁰ Jørgenssen S. A. (2018). *Gigantisk projekt i København: Ny ø skal huse 35.000 indbyggere*. Jyllands Posten. <https://jyllands-posten.dk/politik/ECE10917989/gigantisk-projekt-i-koebenhavn-ny-oe-skal-huse-35000-indbyggere/> (dostęp online: 12.09.2024)

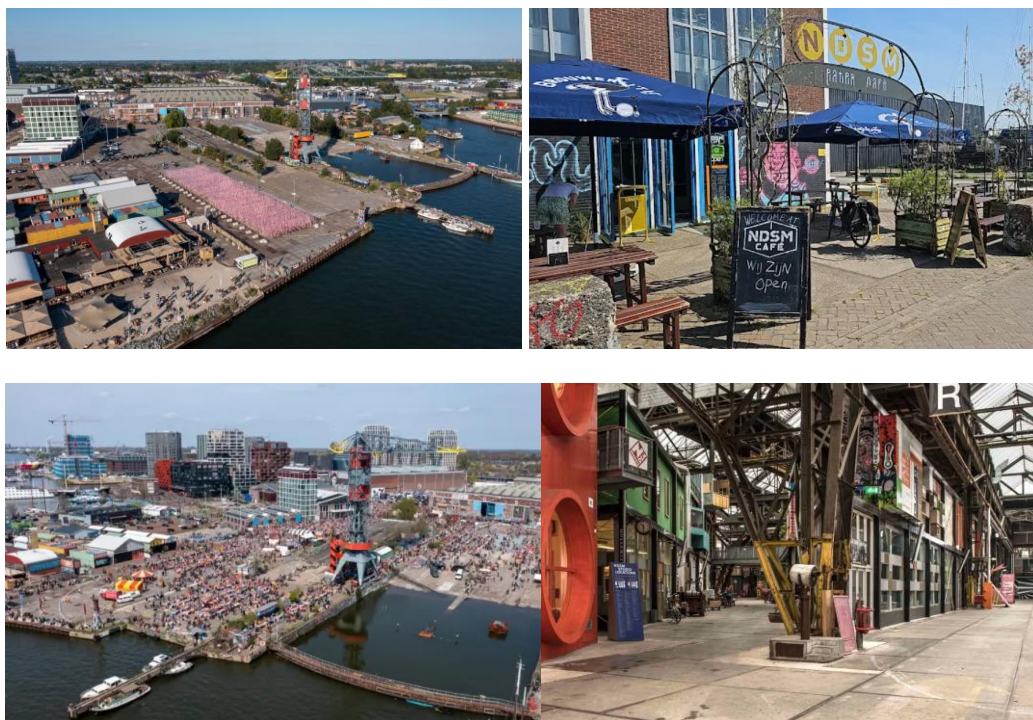


Rys. 14. Lokalizacja dzielnicy Amsterdam Noord z ujęciem obszaru NDSM.

źródło: opracowanie własne na podstawie: OpenStreetMap.

Wraz z początkiem XXI wieku dawny obszar przemysłowo-stoczniowy zaczął przyciągać coraz większą uwagę kreatywnych ludzi, którzy dostrzegali potencjał opuszczonych hal, rozpoczynając tym samym okres rewitalizacji. Rozległe, otwarte oraz zdegradowane tereny przemysłowe zaczęły być wykorzystywane do organizacji festiwalu, wystaw czy eventów kulturowych. Zaniebane hale poddane zostały adaptacji na potrzeby pracowni artystycznych, firm i start-upów. Amsterdam Noord, kiedyś jako odizolowana część miasta, dziś staje się jedną z najbardziej atrakcyjnych i żywych przestrzeni, przeznaczonych zarówno do codziennego życia, pracy jak i rekreacji. Na jej obszarze powstają nowoczesne założenia, Buiksloterham czy Overhoeks, które planowane są w idei zrównoważonego rozwoju. Swoje miejsce w przestrzeni znajdzie zarówno ikoniczny budynek muzeum filmowego i centrum sztuki wizualnej, EYE Filmmuseum, który swoją bryłą stanowi punkt odniesienia tej części miasta, jak i bardziej miejscowe, ekologiczne rozwiązanie kawiarni “Café de Ceuveel”, która nie tylko w całości została wykonana z materiałów poddanych recyklingowi, ale również działa w idei zrównoważonego rozwoju społecznego oferując zdrową, odpowiedzialną konsumpcję dla wszystkich, nie tylko dla zamożnej części społeczeństwa¹²¹.

¹²¹ NDSM. <https://www.ndsm.nl/en> (data dostępu: 13.09.2024)



Rys. 15. Przestrzeń NDSM Wharf.

źródło: www.ndsm.nl (dostęp online: 12.09.2024)

Kiedy w 1984 roku zakończyła się działalność przemysłowa NDSM, teren uchodził za biedną, opustoszałą dzielnicę, która zamieszkiwana była przez imigrantów i byłych robotników z przemysłu morskiego. Spadek zainteresowania terenem wynikał dodatkowo z jego alienacji od reszty miasta. Wydaje się, że sam dworzec centralny odcinał tereny, stanowiąc tym samym barierę dostępności. W latach 90. XX wieku opustoszałe tereny przemysłowe zostały zajmowane na zasadzie squattingu. Obiekty posiadając status “undergroundowych” były dodatkowo miejscami rozwijającej się, alternatywnej sceny artystycznej, która stopniowo zaczęła ożywiać zastałą przestrzeń i wprowadzając aurę kreatywności poprawiła wizerunek nabrzeża. Niestety, gmina podjęła działania mające na celu wyeksmitowanie squatów, zauważając tym samym potencjał obszaru i ogłaszając w 1999 przetarg publiczny na regenerację terenu dawnej stoczni. Fundacja Kinetisch Noord, założona przez squattersów, którzy postanowili walczyć o prawo do pozostania na tym terenie, wraz ze swoim rozległym planem przekształcenia nabrzeża w tętniące życiem centrum dla artystów i różnorodnych twórców wygrała ogłoszony konkurs i tym samym rozpoczął się proces przekształcania przestrzeni w kulturalne “Breeding Place”¹²².

¹²² Correia G. i in. (2008). *Success factors Artistic Breeding Places: NDSM Wharf*.

3. UWARUNKOWANIA PROJEKTOWE

3.1. Analiza historyczna

Poniżej przybliżono kontekst historyczny miasta Lizbona, Almady oraz samego założenia Quinta da Arealva. Przeprowadzone analizy dostarczyły istotnych informacji na temat rozwoju oraz procesów, które ukształtowały jego dzisiejszą tożsamość oraz wpłynęły na formę zabudowy i układu urbanistycznego.

3.1.1. Kontekst miasta Lizbona

Podczas, gdy w XV wieku Portugalia posiadała status mocarstwa, które umacnia swoją pozycję dzięki zagranicznym koloniom, Lizbona pełniła rolę jednego z najważniejszych portów Europy Zachodniej. Na początku osadnictwa zabudowa rozwijała się wokół ufortyfikowanego zamku, którego później nazwano imieniem Świętego Jerzego. Z czasem zaczęła zajmować niżej położone tereny, tworząc przedmieścia Alfama i Baixa (nazwy tych dzielnic istnieją do dnia dzisiejszego, jednak ich struktura uległa transformacjom). Alfama jest najstarszą dzielnicą Lizbony, która dzięki swojej organicznej formie z wąskimi uliczkami oraz niewielką skalą zabudowy stanowi wizytówkę miasta i popularną atrakcję turystyczną. Okres rozkwitu miasta, a także kraju przypadła na VI wiek, kiedy to portugalscy żeglarze dokonali przełomowych odkryć geograficznych i nawiązali kontakty handlowe z Chinami i Brazylią. W 1620 roku Lizbona liczyła 165 tysięcy mieszkańców, a jej rozwój przestrzenny ograniczał się do obszaru między placem Rossio na północy a pałacem królewskim nad wybrzeżem, kiedy to zamek przestał pełnić funkcję głównej rezydencji. Głównym miejscem, w którym skupiało się życie społeczne, polityczne i handlowe był plac Terreiro do Paço.

W 1755 roku miasto zostało zniszczone w wyniku silnego trzęsienia ziemi i następującymi po nim tsunami oraz pożarami. Największe zniszczenia miały miejsce na położonej na aluwialnych gruntach Baixa (gdzie skalę zniszczeń szacuje się współcześnie na ok. 85% substancji miasta, a liczbę ludności, która zginęła bezpośrednio w trzęsieniu ziemi lub wskutek następujących po nim wydarzeń określa się na poziomie ok. 50tys.¹²³) Odpowiedzialność za odbudowę miasta została przypisana Sebastião José de Carvalho e Melo, później z tytułem Markiza de Pombal. Spośród kilku proponowanych strategii odbudowy, wybrano opracowaną przez architekta Manuela da Maia, zakładającą wprowadzenie konkretnych, ścisłych kryteriów planistycznych w duchu Oświecenia, mających na celu odbudowę zniszczonego fragmentu tkanki miasta. Pombal ustanowił restrykcyjne przepisy, które zabraniały nielegalnej, samodzielnej odbudowy gospodarstw i lokacji poza granicami miasta. Dzisiejsza dzielnica Baixa powstała według planu Eugénia dos Santos i Carlosa Mardel, który polegał na wytyczeniu szerokich traktów biegnących w kierunku północ-południe, które łączyły dwa najważniejsze place miasta. Owe trakty uzupełniono prostopadle do nich biegnącymi węższymi ulicami tworząc tym samym

¹²³ Mullin, J. R. (1992). *The reconstruction of Lisbon following the earthquake of 1755: a study in despotic planning*. w: Landscape Architecture & Regional Planning Faculty Publication Series., Paper 45.

regularną, ortogonalną siatkę. Wprowadzono również zasadę dotyczącą wysokości zabudowy, która zakładała, że wysokość budynków nie może przekraczać szerokości ulicy.

Ta wizja państwa według Markiza de Pombal odznacza się nie tylko prostą kompozycją jak również nowoczesnym podejściem do inżynierii, higieny czy działaniami zabezpieczającymi przed katastrofami sejsmicznymi. Wpłynęła również pozytywnie na reorganizację społeczną nowego miasta. Koncepcja zakłada również spójny wygląd elewacji, jednakową orientację budynków oraz brak odnoszenia się przez właścicieli swoim bogactwem czy posiadanym wyższym statusem społecznym.

Dzisiejsza struktura Lizbony nadal jest stosunkowo zwarta, mimo to, podobnie jak w wielu innych miastach, obserwuje się zjawisko wyludniania centralnych części miasta i przenoszenie się na rozwijające się obrzeża. Przykładami na to zjawisko są dzielnice: Baixa, Chiado czy Bairro Alto, gdzie funkcja mieszkaniowa zastępowana jest usługami, biurami czy rozrywką. Obszary te z uwagi na wysokie ceny nieruchomości zagrożone są degradacją zasobów mieszkalnych. Niestety w wyniku ogólnoświatowego kryzysu ekonomicznego miejskie próby rewitalizacji przestrzeni zostały ograniczone. Działania rewitalizacyjne dzielnicy Baixa powoli skutkują gentryfikacją terenu. Proces przejawia się wzrostem zainteresowania wśród ludzi młodych, spoza miasta czy nawet z zagranicy, którzy zauważają walory lokalizacyjne. Ówczesne działania promowane przez Urząd Miasta mają na celu ożywienie zaniedbanych do tej pory terenów, które docelowo miały by pełnić funkcję lokalnych centrów społecznych, dzięki podnoszeniu ich atrakcyjności oraz jakości. Chociaż niewiele z planowanych realizacji zostało do tej pory zrealizowanych, już dzisiaj widać wpływ nowoczesnego podejścia kształtowania przestrzeni publicznych na funkcjonowanie miasta. Priorytet pieszych użytkowników przestrzeni, optymalizacja ruchu samochodowego czy dbałość o detale to główne założenia nowych inwestycji, które wprowadzane we wszystkich dzielnicach przyczynią się do aktywizacji przestrzeni zarówno wewnątrz jak i poza centrum miasta. Jednym z pierwszych projektów był projekt rewitalizacji nabrzeża położonego przy Praça do Comércio, wcześniej opuszczonego i zdominowanego przez ruch samochodowy. Głównym celem działań było uspokojenie ruchu oraz usunięcie trasy samochodowej, która przecinała nabrzeże, a także ponowne wytworzenie połączeń pieszych w kierunku dworca Cais do Sodré oraz wewnątrz przestrzeni, tworząc tym samym miejskie plaże i promenady. Innym przykładem skutecznej polityki planowania jest dzielnica Parco das Nações, pełniąca w przeszłości funkcje portowe i magazynowe. Obszar ten, został przekształcony w przestrzeń ekspozycyjną zestawioną z zabudową mieszkaniową oraz usługową. Dokonane inwestycje przekształciły dzielnicę w żywe i atrakcyjne miejsce, które przyciąga zarówno mieszkańców, jak i turystów, oferując kilkukilometrową sekwencję parków, placów i ogrodów¹²⁴.

¹²⁴ Dudzic-Gyurkovich K. (2017). *Kształtowanie przestrzeni publicznych Lizbony: Historia i współczesność*. Teka Komisji Urbanistyki i Architektury. Tom XLV. s. 387–404. Wydział Architektury Politechniki Krakowskiej.

3.1.2. Kontekst Almady

Almada, położona na południowym brzegu rzeki Tag, jest częścią obszaru metropolitalnego Lizbony. Oba miasta połączone są ze sobą mostem 25 kwietnia "Ponte 25 de Abril". Według danych statystycznych miasto w 2011 roku liczyło 174 030 mieszkańców na zajmowanym obszarze o powierzchni 70,21 km² ¹²⁵. Choć stanowi część obszaru metropolitalnego stolicy Portugalii, Almada wypracowała własną, unikalną tożsamość, która wynika z jednoczesnej bliskości i oddalenia od Lizbony. Mimo to, bliskość do stolicy Portugalii wpłynęła na osadnictwo i rozwój różnych działalności na tym obszarze. W kontekście topograficznym, Almada charakteryzuje się naturalnymi klifami od północy oraz wzniesieniami od strony wschodniej, które zwrócone są w stronę rzeki.

Region, dzięki wiejskiemu charakterowi, przez lata pełnił różnorodne funkcje produkcyjne, głównie jako zaplecze rolnicze portugalskiej stolicy, jak również zajmował się rybołówstwem, produkcją wina czy oliwy z oliwek. Almada, zwana również „drugim brzegiem” (Margem Sul), historycznie odgrywała ważną rolę w systemie obronnym Lizbony do drugiej połowy XX wieku, kiedy to na jej terenie funkcjonowały forty wojskowe czy baterie obronne. Wraz z postępowaniem procesu industrializacji, region coraz bardziej związany był z Lizboną stając się jej przedmieściem. Dotychczas rolnicze zaplecze stolicy podlegało transformacji rozwijając porty, wioski rybackie m. in. Cacilhas, Porto Brandão czy Trafaria. Dodatkowo otwarta w 1967 roku stocznia Lisnave przyczyniła się do rozwoju przemysłu stocznioowego na wybrzeżu.

Aktualnie Almada posiada status węzła komunikacyjnego i szybko rozwijającego się przedmieścia Lizbony.

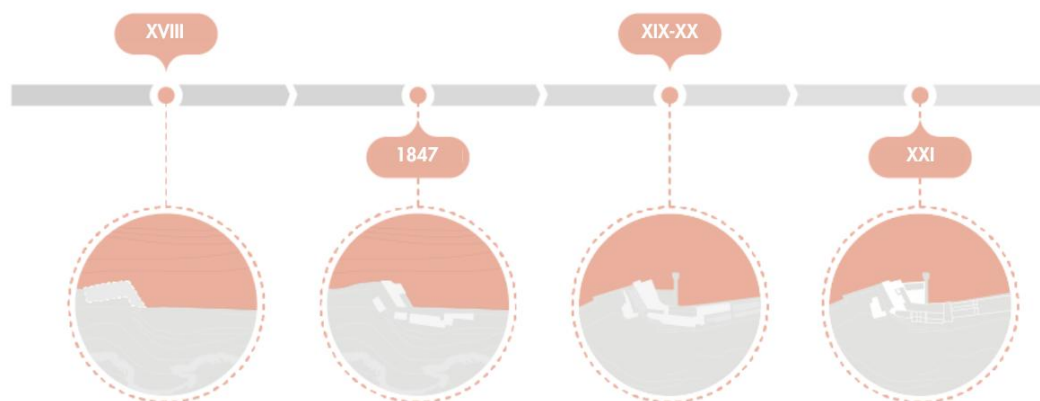
3.1.3. Historia miejsca, Quinta da Arealva

Quinta da Arealva, znajdująca się na południowym brzegu Tagu, w miejscowości Almada, to zabytkowe miejsce będące obecnie w stanie ruiny. Pierwotnie, w XVIII wieku znajdowała się tu fortyfikacja obronna, będąca częścią Forte da Pipa, która wykorzystując swoje strategiczne położenie miała na celu kontrolować statki pływające po rzece Tag. Jednak niedługo potem wieki fort stracił swoje militarne znaczenie i został przekształcony w kompleks winiarski Quinta da Arealva. Winnica została założona przez mieszkańców pobliskiego Ginjal i szybko stała się znaczącym ośrodkiem produkcji wina. Na terenie kompleksu znajdowały się również magazyny oraz bednarnia, gdzie produkowano beczki na wino. Po opuszczeniu kraju, irlandzki szlachcic João O'Neill w XVIII wieku przybył do Portugalii, nabył posiadłość i kontynuował dalszą produkcję wina. W 1767 roku wybudował na jej terenie również małą kaplicę pod wezwaniem św. Jana Chrzciciela jako symbol swojej pobożności. W XIX wieku w wyniku pogarszających się warunków ekonomicznych kompleks został opuszczony¹²⁶. W ciągu następnych lat w następstwie występujących aktów wandalizmu i pożarów, stopniowo pogarszał się jego stan, aż ostatecznie obiekt popadł w ruinę. Przez lata Quinta da Arealva była "ukrytym" miejscem, jednak aktualnie

¹²⁵ Instituto Nacional de Estatística. (2011). *Censos 2011: Resultados Provisórios*. INE. Lisboa.

¹²⁶ Almada virtual. (2023). <https://almada-virtual-museum.blogspot.com/search?q=quinta+da+arealva> (dostęp online: 10.07.2024)

stanowi opuszczoną, ciekawą przestrzeń, gdzie twórcy uliczni dzielą się swoją sztuką czy organizują nielegalne imprezy. Wzrost zainteresowania obiektem wynikał z wstępnych prób rewitalizacji przestrzeni, które zostały podjęte przez lokalne władze, które latem w 2010 roku organizowały w tej przestrzeni kilka festiwali muzyki elektronicznej czy z rozpowszechnienia wizerunku obiektu w kilku scenach hiszpańskojęzycznego serialu Netflix'a *Dom z papieru* (La Casa de Papel). W 2020 roku, po ogłoszeniu postępowania upadłościowego ówczesnego właściciela Sociedade Arealva, obiekt wystawiono na aukcję. Niestety, pomimo prób, w dalszym ciągu nie określono konkretnego planu działań rewitalizacyjnych.



Rys. 16. Proces przekształceń przestrzeni.

źródło: opracowanie własne na podstawie dostępnych map archiwalnych w zbiorach Biblioteca Nacional de Portugal.

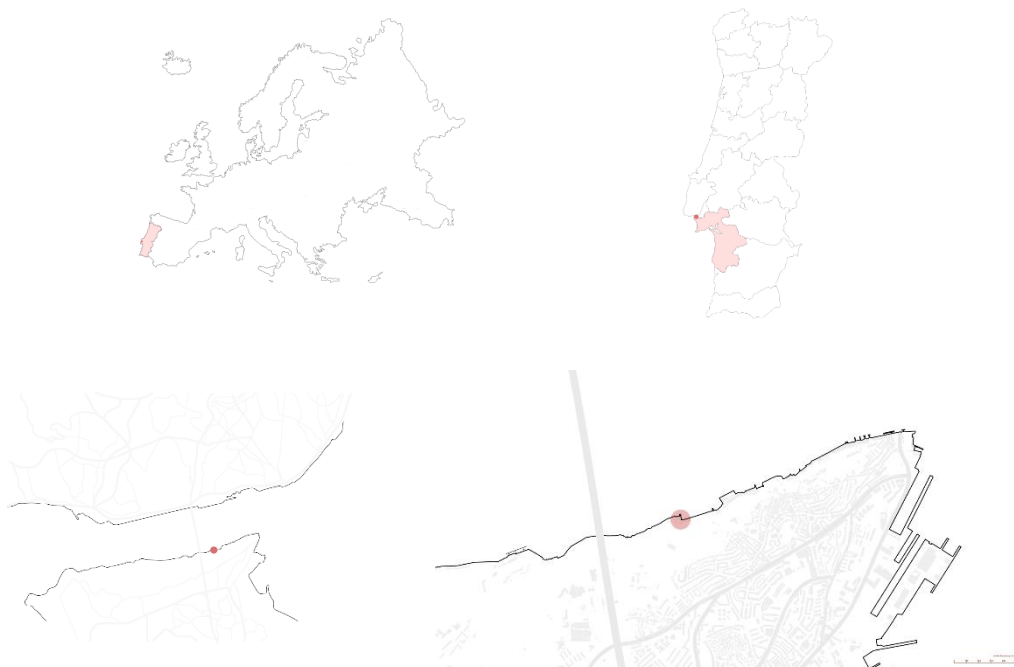


Rys. 17. Plan założenia.

źródło: <https://apps.cm-almada.pt/arquivohistorico/viewer?id=123023&FileID=235011&recordType=Description> (dostęp online: 10.07.2024)

3.2. Charakterystyka lokalizacji

Teren projektowy znajduje się w Almadzie, w regionie Lizbona na południowym brzegu rzeki Tag. Położony na przedłużeniu ulicy Rua do Ginjal, która dobiega do istniejącego założenia Quinta da Arealva od strony północno-wschodniej. W obszarze projektowym zawiera się dawne założenie Quinta da Arealva, pełniące przed laty różne funkcje. Istniejące budynki były kiedyś zajmowane przez przemysł winiarski i bednarski, magazyny i budownictwo mieszkaniowe opiekunów i właścicieli. Całkowita powierzchnia przyjętego obszaru projektowego wynosi 25 741 m². Niedaleko zlokalizowany jest ikoniczny pomnik Jezusa Santuário de Cristo Rei, most 25 kwietnia stanowiący kołowo-kolejowe połączenie z Lizboną, teren rekreacyjny Jardim do Rio, a także zdegradowana zabudowa ciągu ulicy Rua do Ginjal.



Rys. 18. Mapy z zaznaczoną lokalizacją.

źródło: opracowanie własne na podstawie GoogleMaps.

3.2.1. Stan obecny terenu projektowego

Teren objęty zakresem opracowania zlokalizowany jest w strefie nadbrzeżnej o dużym potencjale widokowym, naprzeciwko zabytkowego centrum Lizbony. To miejsce ma zatem strategiczne znaczenie dla miasta i jego otoczenia, stanowi zarówno naturalny punkt widokowy, jak i przestrzeń o silnym znaczeniu symbolicznym. Teren charakteryzuje się zróżnicowanym ukształtowaniem powierzchni, w południowej i zachodniej części rozciąga się rozległa skarpa, warunkująca przebieg zabudowy. W dolnej, północnej części działki, nad samym brzegiem rzeki różnice wysokości są niewielkie. Wyróżniono dwa poziomy terenowe: dostęp od góry na rzędnej około 10,1 m n.p.m. oraz od strony ciągu przy brzegu na rzędnej 2 m n.p.m. W obrębie działki

występują także miejscowe nierówności i skarpy, będące wynikiem dawnych prac ziemnych czy naturalnych procesów erozyjnych. Dodatkowo nadwodna lokalizacja wiąże się z występowaniem gruntów o podwyższonej wilgotności oraz możliwym występowaniem nasypów i gruntów słabonośnych. Uwarunkowania te determinują konieczność przeprowadzenia szczegółowych badań geotechnicznych przed przystąpieniem do realizacji prac budowlanych.

Na obszarze terenu znajdują się obiekty dawnej winiarni Quinta da Arealva o znacznej wartości historyczno-kulturowej. Większość zabudowy znajduje się dziś w stanie zdegradowanym. Są one częściowo zrujnowane, porośnięte roślinnością spontaniczną, z widocznymi uszkodzeniami konstrukcyjnymi i śladami dewastacji. Pomimo złego stanu technicznego, zachowują oryginalny układ urbanistyczny, ceglane i kamienne detale elewacyjne oraz niektóre formy dachów. Bezpośrednie otoczenie działki charakteryzuje się ubogą strukturą przestrzenną: od strony południowej, wschodniej i zachodniej teren graniczy z obszarami zielonymi porośniętymi gęstą, nieurządzoną zielenią lub nieużytkami, a od północy z barierą wodną pod postacią rzeki Tag. W szerszym kontekście od wschodu znajdują się obiekty poprzemysłowej zabudowy Rua do Ginjal, a od zachodu droga dojazdowa prowadząca do Santuário Cristo Rei i połączenia z Almadą.



Rys. 19. Widok na istniejącą drogę dojazdową od zachodu.

źródło: fotografia własna

3.2.2. *Waloryzacja przestrzeni*

Zespół zabudowań dawnej winiarni Quinta da Arealva, zlokalizowany nad brzegiem rzeki Tag w Almadzie, stanowi wartościowy przykład dziedzictwa przemysłowego regionu, o wysokiej wartości przestrzennej, krajobrazowej i kulturowej. Mimo postępującej degradacji fizycznej, układ urbanistyczny oraz materialne pozostałości kompleksu zachowały czytelność strukturalną i posiadają znaczący potencjał adaptacyjny. Istniejąca zabudowa charakteryzuje się zróżnicowanymi formami – od prostych, dwuspadowych brył po bardziej złożone układy halowe z łukowymi otworami i pozostałościami konstrukcji dachu, rytmicznymi podziałami elewacji oraz

użyciem lokalnych materiałów, takich jak cegła, kamień i drewno. Pomimo zniszczeń konstrukcyjnych widocznych m.in. w postaci zawalonych dachów, prześwitów międzykondygnacyjnych i porośniętych ruin, większość budynków zachowuje potencjał do adaptacji przy użyciu nowoczesnych technologii wzmacniania konstrukcji. Układ zabudowy tworzy półotwarte przestrzenie dziedzińcowe, które mogą sprzyjać organizacji wydarzeń plenerowych, ekspozycji i aktywności wspólnotowych. Dodatkową warstwę interpretacyjną stanowią działania oddolne – głównie street art i graffiti, które pojawiły się na ścianach budynków. Choć spontaniczne i nie zawsze o charakterze artystycznym, nadają miejscu nowy kontekst kulturowy i świadczą o jego obecnym, alternatywnym życiu społecznym.



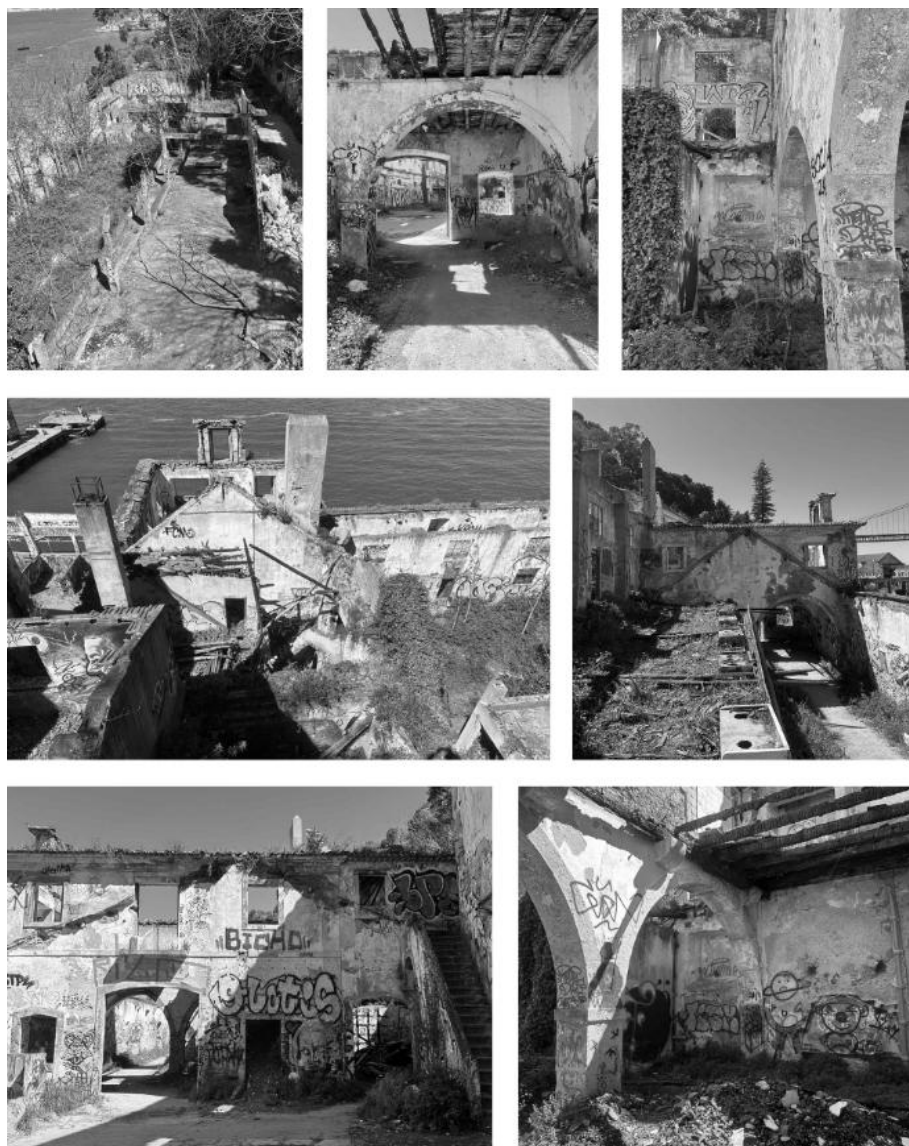
Rys. 20. Widok na Quinta da Arealva z wyróżnieniem przestrzeni.

źródło: opracowanie własne na podstawie: <https://www.cm-almada.pt/conhecer/arqueologia-industrial/quinta-da-arealva-sociedade-vinicola-sul-de-portugal> (dostęp online 15.09.2024)



Rys. 21. Kadry przestrzenne wyróżnionej strefy 1.

źródło: fotografie własne



Rys. 22. Kadry przestrzenne wyróżnionej strefy 2.

źródło: fotografie własne



Rys. 23. Kadry przestrzenne wyróżnionej strefy 3.

źródło: fotografie własne



Rys. 24. Kadry przestrzenne wyróżnionej strefy 4.

źródło: fotografie własne



Rys. 25. Kadry przestrzenne wyróżnionej strefy 5.

źródło: fotografie własne

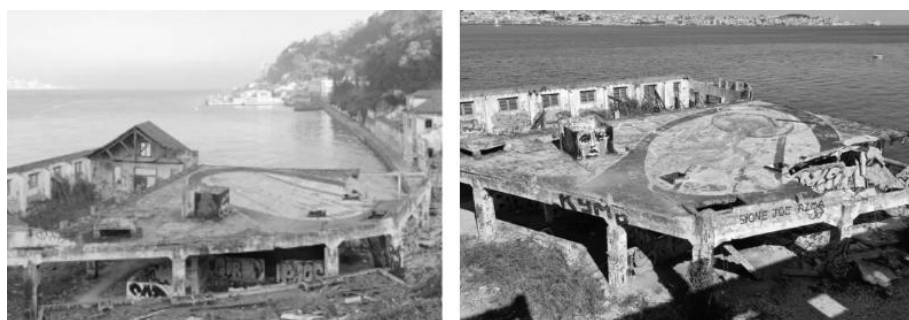


Rys. 26. Kadry przestrzenne wyróżnionej strefy 6.

źródło: fotografie własne



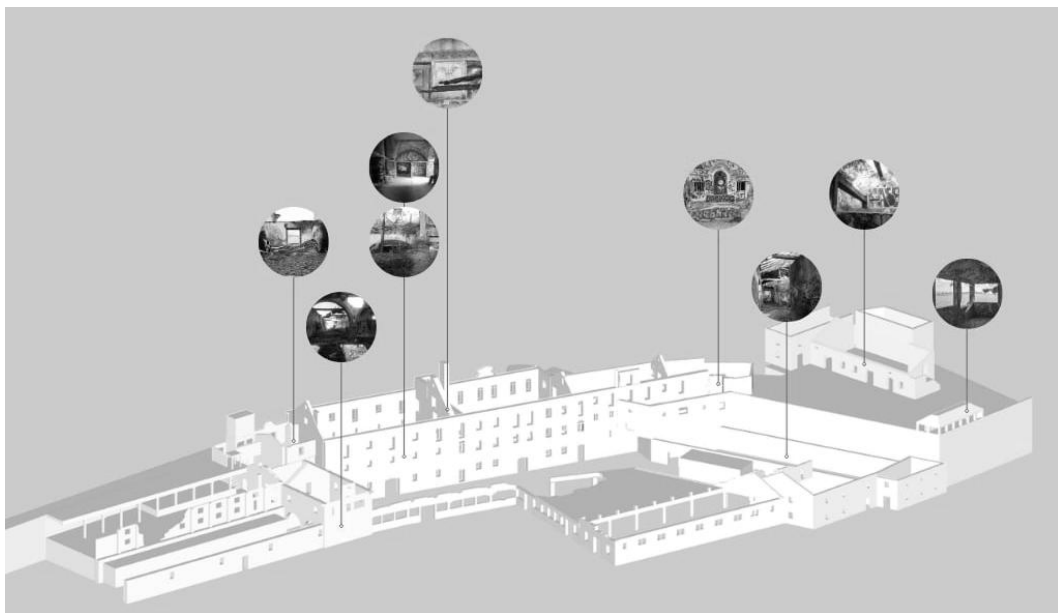
Rys. 27. Kadry przestrzenne wyróżnionej strefy 7.
źródło: fotografie własne



Rys. 28. Kadry przestrzenne wyróżnionej strefy 8.
źródło: Google Grafika



Rys. 29. Kadry przestrzenne wyróżnionej strefy 9.
źródło: fotografia własna



Rys. 30. Istniejący schemat założenia z waloryzacją wybranych przestrzeni.
źródło: opracowanie własne

3.2.3. Analiza dostępności komunikacyjnej

Działka projektowa usytuowana jest w pobliżu dzielnicy Cacilhas oraz historycznej części Almady, co stawia ją w strategicznym położeniu względem układu komunikacyjnego regionu. Jednak mimo położenia w obrębie gęsto zurbanizowanego obszaru, bezpośrednia dostępność komunikacyjna pozostaje ograniczona.

Dojazd samochodowy możliwy jest od strony Rua do Olho de Boi i przemysłowej części nabrzeża, jednak końcowy odcinek wymaga pokonania wąskich i zdegradowanych dróg lokalnych, a także

istnieje nieutwardzona droga od strony zachodniej łącząca teren z Santuário Cristo Rei. Brakuje również wyraźnie zdefiniowanych miejsc parkingowych. Najbliższe główne arterie drogowe to Av. do Cristo Rei, Av. 25 de Abril de 1974 oraz Rua do Ginjal.

W kontekście połączeń pieszych, od strony Rua do Ginjal istnieje pieszy trakt spacerowy wzdłuż nabrzeża, prowadzący od przystani Cacilhas w kierunku Quinta da Arealva. Trasa ta ma duży potencjał rekreacyjny, jednak jej jakość techniczna i poziom oświetlenia pozostają niewystarczające.

Lokalizacja terenu bezpośrednio nad rzeką stwarza potencjalny dostęp drogą wodną, choć obecnie teren nie posiada czynnej przystani ani odpowiednio przystosowanych pomostów umożliwiających cumowanie jednostek.

Obecnie, najbliższy przystanek komunikacji publicznej to przystanek autobusowy pod Sanktuarium Cristo Rei znajdujący się około 15 minut pieszo lub terminal promowy Cacilhas z bezpośrednim połączeniem do centrum Lizbony, Cais do Sodré, oddalony od terenu projektowego około 30 minut pieszo.



Rys. 31. Analiza komunikacji.

źródło: opracowanie własne

Obecny stan dostępności komunikacyjnej Quinta da Arealva można zatem określić jako częściowy i niewystarczająco zorganizowany, jednak potencjał komunikacyjny jest wysoki.

3.2.4. Analiza funkcjonalna.

Teren objęty opracowaniem zlokalizowany jest w południowo-zachodniej części miasta Almada, tuż przy nabrzeżu rzeki Tag. Obszar ten, historycznie pełniący funkcję przemysłową i magazynową, obecnie znajduje się w stanie zaniedbania i częściowej ruiny. Zabudowania dawnej winiarni oraz pozostałości po infrastrukturze przemysłowej zachowały czytelną strukturę urbanistyczną, której charakterystyczny układ można traktować jako wartość kulturową i punkt

wyjścia do działań rewitalizacyjnych. Obecnie teren wykorzystywany jest jedynie tymczasowo, przez lokalne środowiska artystyczne oraz jako tło dla nieformalnych wydarzeń kulturalnych.

W bezpośrednim sąsiedztwie terenu projektowego dominują funkcje mieszanego przeznaczenia: od terenów przemysłowych i zdegradowanych, przez obszary zielone, aż po powoli odradzające się przestrzenie usługowe i rekreacyjne. Współczesna tkanka urbanistyczna Almady cechuje się silnym zróżnicowaniem od zwartej zabudowy dzielnicy Almada Velha, przez gęsto zabudowane kwartały mieszkaniowe z XX wieku, po modernistyczne osiedla i obiekty infrastrukturalne zlokalizowane wzdłuż głównych osi komunikacyjnych.



Rys. 32. Analiza funkcjonalna.
źródło: opracowanie własne

3.2.5. Wytyczne projektowe

Ze względu na brak dostępnych informacji dotyczących miejscowego planu zagospodarowania przestrzennego dla obszaru Quinta da Arealva oraz brak decyzji o warunkach zabudowy, projekt został opracowany na podstawie założeń koncepcyjnych, uwzględniających charakter lokalizacji, istniejące uwarunkowania przestrzenne oraz historyczny kontekst miejsca. W oparciu o analizę terenu, jego morfologii, istniejącej zabudowy i relacji widokowych, przyjęto autorskie założenia projektowe, których celem było zachowanie poszanowania dla tożsamości przestrzeni i zintegrowanie nowej funkcji z tkanką historyczną oraz krajobrazem nabrzeżnym.

4. OPIS IDEI PROJEKTOWEJ

4.1. Opis projektu zagospodarowania terenu

Projekt zagospodarowania terenu dawnej winiarni Quinta da Arealva zakłada przekształcenie zdegradowanego, postindustrialnego obszaru nadrzecznego w otwarte centrum kultury i wspólnotowego życia, oparte na idei kreatywnego placemakingu. Inicjatywa zakłada

Zgodnie z duchem kreatywnego placemakingu projekt zakłada aktywizację lokalnej społeczności, tworzeniu przestrzeni wspólnych, wspieraniu twórczości oddolnej oraz budowaniu miejsca opartego na doświadczeniu, emocji i lokalnej narracji. Istniejące zabudowania winiarni zostają zaadaptowane z poszanowaniem ich przemysłowego charakteru z możliwie maksymalnym zachowaniem struktury przestrzennej, historycznych detali i materiałów na obiekty kultury, rekreacji oraz zamieszkania. Przestrzenie zostały podzielone również według dostępności względem terenu. Główne wejścia do centralnych budynków założenia znajdują się od strony wewnętrznego dziedzińca, a także od górnego dojścia. Zaprojektowano trzy układy zieleni: w środku założenia, przed nowoprojektowanym budynkiem doświadczenia oraz na zachodnim tarasie. Na terenie znajdują się pojedyncze nowoprojektowane drzewa a na dolnej części założenia, w przedłużeniu osi pierzei budynku nadwodnego, w miejscu wyburzonej nadbudowanej struktury zaprojektowano szpaler niskich drzew. Drugi szpaler drzew zaprojektowano przy parkingu w celu wytworzenia buforu od strefy gastronomicznej. Od zachodniej strony zaprojektowano dojazd oraz miejsca parkingowe wraz z miejscem gromadzenia odpadów. Dojazd możliwy jest również od wschodniej strony, jednak w założeniu opartym na minimalizacji ruchu kołowego dopuszcza się tylko pojazdy uprzywilejowane.

źródło: opracowanie własne

5. ARCHITEKTURA

5.1. Opis koncepcji architektonicznej

Koncepcyjny projekt architektoniczny powstał w odpowiedzi na zagadnienia kreacji przestrzeni oddziałujących i angażujących emocjonalnie bazując na idei kreatywnego placemakingu. Istotną rolę odgrywała próba ożywienia zapomnianej, zdegradowanej przestrzeni starych obiektów winiarni z maksymalnym wykorzystaniem walorów i potencjału stanu istniejącego. Zakłada się oczyszczenie przestrzeni z nadbudowanych struktur, odsłaniając pełnię elewacji i skupiając użytkowników na wewnętrznym dziedzińcu pełniącym rolę integracji społecznej. Nadbudowane budynki otrzymały minimalistyczną formę, która uzupełnia istniejące „mury” nawiązując swoimi dachami do pierwotnych kształtów. Nowoprojektowana strefa budynku doświadczalnego otrzymała płaskie dachy oraz układ łukowych elementów struktur przestrzennych, które nawiązują swym kształtem do łuków znajdujących się w parterowych kondygnacjach istniejących budynków. Zaprojektowano przestrzeń otwartej, stalowej struktury pawilonu we wschodniej części głównego budynku założenia, której detal zainspirowany został historyczną formą konstrukcyjną - gaiolą pombalina. Wprowadzono również założenie ekstensywnego dachu zielonego nad przestrzenią rekreacji i SPA w zachodniej części założenia. To właśnie w tym miejscu zaproponowano zewnątrz ciąg schodów stanowiący przedłużenie osi ciągu pieszego pirsu nadwodnego, który przechodzi przez wewnętrzny dziedziniec i wieńczy się przed budynkiem miejsca historii wina będącego poza zakresem opracowania. Zakłada się oczyszczenie elewacji i odświeżenie zachowując pierwotny charakter zabudowy. Elementy widocznych ubytków pozostawia się w postaci autentycznych detali.

5.1.1. Propozycja układu funkcjonalnego i organizacji przestrzeni

Teren projektowy został podzielony na siedem głównych części. Projektowane obiekty pełnią różnorodne funkcje: otwartego pawilonu doświadczalnego wraz z wewnętrznym parkiem, strefę rekreacyjno-sportową, przestrzeni kreatywnej z warsztatowniami i pokojami dla start upów, przestrzeni SPA i lokali zakwaterowania przeznaczonymi na wynajem, przestrzeni coworking'u, strefę bosmanatu obsługującą marinę i miejsca historii wina wraz z częścią gastronomiczną, która jest poza zakresem opracowania. Centralnym punktem projektu jest dziedziniec wewnętrzny, przekształcony w półotwartą przestrzeń spotkań, która łączy się ze strefą coworking'u oraz przestrzenią wystawienniczą, z możliwością organizacji wydarzeń plenerowych, warsztatów i targów lokalnych. Wprowadzono główną komunikację pionową w postaci ogólnodostępnej windy w centralnej części założenia, umożliwiającą transfer między poziomami. Dodatkowo zaproponowano zewnętrzne schody. Poszczególne części budynków posiadają własne klatki schodowe. Nie przewiduje się pogłębiania istniejących budynków w postaci podpiwniczeń. Maksymalna ilość kondygnacji to trzy naziemne. Maksymalna wysokość budynku to 16,90 (liczone do kalenicy dachu dwuspadowego).

Projekt w duchu kreatywnego placemakingu nie jest jedynie fizyczną interwencją przestrzenną, ale też strategią społeczną, której celem jest tworzenie miejsca inkluzywnego, wielofunkcyjnego

i elastycznego, służącego zarówno mieszkańcom Almady, jak i tymczasowym, odwiedzającym użytkowników. Poprzez uwzględnienie lokalnego dziedzictwa, oddolnych potrzeb społecznych oraz współczesnych form ekspresji i edukacji, centrum kulturalne Quinta da Arealva aspiruje do bycia stałe się nowym, znaczącym punktem na mapie kulturowej Lizbony i jej południowego brzegu.

5.1.2. Zestawienie pomieszczeń z powierzchnią użytkową

ZESTAWIENIE POMIESZCZEŃ			
Kondygnacja	Nr pom.	Nazwa pom.	Pow. (m ²)
Poziom 0	0.01	Komunikacja	17,56
	0.02	Przestrzeń wystawiennicza	226,78
	0.03	Przedsionek	17,12
	0.04	Komunikacja	29,18
	0.05	Magazyn	21,78
	0.06	Przestrzeń socjalna	48,67
	0.07	Klatka schodowa	25,73
	0.08	Komunikacja	22,95
	0.09	Toaleta dla niepełnosprawnych	4,21
	0.10	Toaleta damska	12,08
	0.11	Toaleta męska	7,48
	0.12	Komunikacja	11,84
	0.13	Pomieszczenie techniczne	42,93
	0.14	Przestrzeń SPA	259,08
	0.15	Sauna	28,83
	0.16	Sauna	28,83
	0.17	Toalety męskie	13,81
	0.18	Toalety damskie	13,84
	0.19	Przebieralnia męska	13,20
	0.20	Przebieralnia damska	14,69
	0.21	Strefa ciszy	27,64
	0.22	Strefa wejściowa	60,67
	0.23	Lokal zakwaterowania 1	43,43
	0.24	Toaleta	10,67
	0.25	Pom. socjalne z toaletą	6,20
	0.26	Klatka schodowa	23,29
	0.27	Przestrzeń co-workingowa	129,52
	0.28	Strefa wejściowa bosmanatu	37,61
	0.29	Pom. socjalne	6,13
	0.30	Prysznice	8,16
	0.31	Toaleta	5,33
	0.32	Strefa wejściowa z barem i sklepikiem	173,56
	0.33	Pom. socjalne z toaletą	8,56
	0.34	Komunikacja	6,88
	0.35	Magazyn	8,81
	0.36	Pomieszczenie techniczne	17,32

0.37	Toaleta męska	11,76
0.38	Toaleta damska	10,70
0.39	Toaleta dla niepełnosprawnych	5,09
0.40	Pomieszczenie gospodarcze	5,98
0.41	Pomieszczenie techniczne	61,05
0.42	Strefa wejściowa	60,23
0.43	Strefa ruchu dla ciała	49,42
0.44	Sala medytacyjna	55,88
0.45	Klatka schodowa	23,81
0.46	Magazyn	20,57
0.47	Pokój masażu	11,04
0.48	Szatnia damska	7,32
0.49	Szatnia męska	6,64
0.50	Komunikacja	21,46
0.51	Prysznice	8,70
0.52	Toalety	5,48
0.53	Pom. socjalne z toaletą	11,03
0.54	Przedsiónek	41,67
0.55	Przestrzeń otwartego pawilonu	306,98

ZESTAWIENIE POMIESZCZEŃ			
Kondygnacja	Nr pom.	Nazwa pom.	Pow. (m ²)
Poziom +1	1.01	Przestrzeń wystawiennicza	307,48
	1.02	Klatka schodowa	23,81
	1.03	Sala węchu	31,18
	1.04	Sala dotyku	30,56
	1.05	Sala słuchu	32,73
	1.06	Sala wzroku	48,45
	1.07	Magazyn	23,20
	1.08	Pomieszczenie techniczne	33,98
	1.09	Przestrzeń biurowa	53,85
	1.10	Sala konferencyjna	77,63
	1.11	Pomieszczenie techniczne	32,95
	1.12	Przestrzeń pawilonu	86,79
	1.13	Komunikacja	17,54
	1.14	Przestrzeń wspólna	137,41
	1.15	Pokój start-up	30,01
	1.16	Pokój start-up	30,50
	1.17	Pokój start-up	29,85
	1.18	Komunikacja	17,17
	1.19	Komunikacja	29,16
	1.20	Pokój start-up	21,80
	1.21	Sala kinowo/konferencyjna	48,85
	1.22	Klatka schodowa	25,73
	1.23	Komunikacja	22,95
	1.24	Toaleta dla niepełnosprawnych	4,22
	1.25	Toaleta damska	12,36

1.26	Toaleta męska	7,68
1.27	Pomieszczenie techniczne	66,41
1.28	Toaleta	9,47
1.29	Lokal zakwaterowania 2	36,49
1.30	Lokal zakwaterowania 3	43,61
1.31	Toaleta	9,09
1.32	Lokal zakwaterowania 4	32,30
1.33	Toaleta	7,37
1.34	Toaleta	7,40
1.35	Lokal zakwaterowania 5	26,82
1.36	Klatka schodowa	23,29
1.37	Komunikacja	20,09
1.38	Lokal zakwaterowania 6	26,31
1.39	Toaleta	5,65

ZESTAWIENIE POMIESZCZEŃ			
Kondygnacja	Nr pom.	Nazwa pom.	Pow. (m ²)
Poziom +2	2.01	Strefa wejściowa przestrzeni doświadczalnej	136,88
	2.02	Przestrzeń pawilonu	78,13
	2.03	Komunikacja	17,49
	2.04	Przestrzeń ekspozycyjna	200,01
	2.05	Magazyn	25,66
	2.06	Szatnia	17,31
	2.07	Przedsionek	17,08
	2.08	Komunikacja	29,16
	2.09	Pokój start-up	21,86
	2.10	Warsztatownia	23,05
	2.11	Warsztatownia	24,53
	2.12	Klatka schodowa	25,73
	2.13	Komunikacja	22,95
	2.14	Toaleta męska	7,68
	2.15	Toaleta damska	12,36
	2.16	Toaleta dla niepełnosprawnych	4,22

Rys. 34. Zestawienie pomieszczeń.

źródło: opracowanie własne

5.2. Opis technologii wykorzystanej w budynku

5.2.1. Projektowane rozwiązania strukturalne i materiałowe

Projekt adaptacji zabudowań dawnej winiarni Quinta da Arealva zakłada maksymalne wykorzystanie istniejącej struktury budowlanej, z poszanowaniem jej pierwotnego charakteru oraz dążeniem do zachowania tożsamości miejsca. W związku z tym, przyjęto rozwiązania konstrukcyjne, które opierają się na analizie stanu technicznego zachowanych elementów, uzupełnionej o lokalne wzmocnienia, zgodnie z zaleceniami specjalistów z zakresu konstrukcji. Na etapie projektowym przewidziano konieczność przeprowadzenia szczegółowych ekspertyz technologicznych i geotechnicznych, mających na celu określenie rzeczywistego stanu

zachowania murów, sklepień, stropów i fundamentów. Zakłada się zachowanie istniejącej konstrukcji budynków, o ile jej stan na to pozwoli, z wprowadzeniem punktowych wzmocnień konstrukcyjnych, np. poprzez zastosowanie systemów kotwiących, stali nierdzewnej, siatek z włókna szklanego lub betonu napinanego, zgodnie z projektem wykonawczym przygotowanym przez konstruktora. Nowoprojektowane elementy dobudowane w ramach adaptacji, takie jak ścianki działowe zaplanowano w technologii murowej z wykorzystaniem bloczków z betonu komórkowego, a stropy wykonano z płyt żelbetowych. W budynku SPA przewiduje się zastosowanie ekstensywnego dachu zielonego. Projektowana konstrukcja stalowego pawilonu stanowi wsparcie rusztowanie wzmacniające trwałość istniejących murów. W celu zapewnienia komfortu użytkowego, zarówno akustycznego, jak i termicznego, przewiduje się zastosowanie wewnętrznej izolacji ścian oraz stropów.

Z uwagi na położenie w pasie nadwodnym oraz ryzyko niepewnych gruntów planuje się przyjęcie założenia o konieczności wzmocnienia podłoża gruntowego i zaprojektowania posadowienia pośredniego, np. w formie pali wierconych lub mikropali. Tego typu rozwiązanie pozwoli zapewnić stabilność konstrukcji, zwłaszcza w przypadku budynków planowanych w bezpośrednim sąsiedztwie skarpy lub nabrzeża. Z uwagi na charakter terenu przemysłowego oraz niejednorodność gruntu, niezbędna będzie również analiza pod kątem ewentualnych zanieczyszczeń i zalegających pod powierzchnią warstw materiałów niekonstrukcyjnych. Wszelkie działania projektowe w zakresie posadowienia powinny być poprzedzone opracowaniem dokumentacji geotechnicznej oraz konsultacją z inżynierem geotechnikiem.

5.2.2. Rozwiązania elewacyjne

Projektowane rozwiązania elewacyjne opierają się na zasadzie poszanowania historycznej substancji architektonicznej oraz dążeniu do nadania jej nowego wymiaru estetycznego i funkcjonalnego. Elewacje istniejących budynków, mimo znacznego stopnia degradacji, zachowują rytm otworów okiennych. Zakłada się zachowanie i oczyszczenie oryginalnych powierzchni murowanych. W miejscach, gdzie nowy układ funkcjonalny wymaga dostosowania otworów okiennych lub drzwiowych czy przebieg w postaci łukowych otworów części nad wodą przewiduje się czytelne zabiegi podkreślające kontrast nowej formy wykonane w barwionym betonie architektonicznym w odcieniu RAL 8004 lub profili blaszanych z ewentualnym zaznaczeniem przebiegu starego rytmu (jeśli sytuacja tego umożliwia). W przestrzeni budynku we wschodniej części przewiduje się wyrównanie proporcji okiennej.

Projektowane przeszklenia mają charakter punktowy, a ich forma i lokalizacja wynikają z rytmu istniejących otworów. W nowych fragmentach zastosowano wielkoformatowe przeszklenia w aluminiowych ramach, pozwalające na otwarcie wnętrza na krajobraz oraz zapewnienie wizualnej ciągłości przestrzeni wewnątrzno-zewnętrznych. W strefie wspólnych coworking'u przewiduje się również wykorzystanie mobilnych przeszkleń, które umożliwią organizację wydarzeń z płynnym przejściem między wnętrzem a otoczeniem.

5.2.3. Instalacje towarzyszące

Instalacje prowadzone są w sposób minimalnie inwazyjny, z wykorzystaniem przestrzeni podposadzkowych kanałów oraz stref technicznych zlokalizowanych w nowych warstwach konstrukcyjnych. Szczególną uwagę zwrócono na to, aby trasy instalacyjne prowadzić w sposób bezpieczny i możliwie niewidoczny. Przeznaczono pomieszczenia techniczne na każdej kondygnacji. Lokalizacja szachów do uzgodnienia z instalatorami po analizach szczegółowych.

Pomimo braku informacji na temat istniejących przyłączy infrastrukturalnych na terenie dawnej winiarni Quinta da Arealva, w ramach projektowanej adaptacji zakłada się rozbudowę sieci technicznej oraz stopniowe włączenie obiektu do miejskich systemów infrastruktury. Dotyczy to w szczególności sieci wodociągowej, kanalizacyjnej, energetycznej oraz telekomunikacyjnej. Planowane przyłącza zostaną wkomponowane w projekt zagospodarowania terenu z zachowaniem zasad minimalnej ingerencji w historyczny krajobraz przestrzeni i w sposób pozwalający na ich łatwą konserwację i rozbudowę w przyszłości.

W zakresie instalacji wodno-kanalizacyjnych przewidziano wprowadzenie nowych pionów i przyłączy, dostosowanych do nowej funkcji użytkowej budynków.

Wentylacja oraz ogrzewanie (lub chłodzenie) zostały przewidziane jako systemy hybrydowe, z możliwym wykorzystaniem elementów naturalnego przepływu powietrza oraz wspomagających instalacji mechanicznych. Zastosowane zostaną urządzenia niskoemisyjne o wysokiej klasie energetycznej, w tym systemy rekuperacji i lokalne pompy ciepła. Ze względu na masywne mury, wnętrza budynków wykazują naturalną pojemność cieplną, co korzystnie wpływa na stabilność warunków termicznych.

5.2.4. Rozwiązania dostępności dla osób z niepełnosprawnościami

Jednym z kluczowych założeń projektowej adaptacji dawnej winiarni Quinta da Arealva jest zapewnienie pełnej dostępności przestrzeni dla osób z niepełnosprawnościami, zgodnie z zasadami projektowania uniwersalnego oraz eliminacją istniejących barier architektonicznych. Na zewnątrz budynku zastosowano gładkie, antypoślizgowe, powierzchnie utwardzone. Strefy wejściowe zostaną przekształcone tak, aby umożliwiał bezprogowy dostęp do budynków z poziomu terenu lub za pomocą pochylni o odpowiednich parametrach nachylenia, wyposażonych w poręcze i powierzchnie antypoślizgowe. Korytarze wewnętrzne zaprojektowano w taki sposób, aby zapewniały swobodną dwukierunkową komunikację o wymaganej szerokości 150 cm. Drzwi wewnętrzne prowadzące do pomieszczeń ogólnodostępnych zaprojektowano o szerokości światła przejścia minimum 90 cm. Komunikacja pionowa została zaplanowana z uwzględnieniem dostępu windą do wszystkich poziomów użytkowych. Każda z klatek schodowych została wyposażona w balustradę zaprojektowaną na wysokość 110 cm. Pomieszczenia sanitarne zostaną wyposażone w toalety przystosowane do potrzeb osób z ograniczoną mobilnością, z odpowiednim promieniem manewrowym i uchwytami. W strefach wejściowych i informacyjnych zaplanowano także elementy nawigacyjne i informacyjne wspomagające osoby z dysfunkcją wzroku lub słuchu. Przewidziano również dedykowane

miejsce postojowe dla osób z niepełnosprawnościami. Celem wszystkich tych działań jest stworzenie przestrzeni inkluzywnej, gościnnej i otwartej, w której osoby o zróżnicowanych potrzebach będą mogły swobodnie uczestniczyć w wydarzeniach, korzystać z infrastruktury i czuć się w pełni komfortowo.

5.2.5. Rozwiązania w kontekście zabezpieczeń przeciwpożarowych

Zaprojektowany kompleks centrum kulturowego w adaptowanej przestrzeni dawnej winiarni Quinta da Arealva, ze względu na zróżnicowane przeznaczenie funkcjonalne i zakładany sposób użytkowania, został podzielony na kilka odrębnych stref pożarowych. Zaprojektowane budynki należą do budynków niskich lub średniowysokich o kategorii zagrożenia ZL I, III lub V.

Wyróżnione strefy pożarowe obejmują:

- Strefę wystawienniczo-eventową: zakwalifikowaną do strefy pożarowej ZL I, obejmującą wielofunkcyjne przestrzenie ekspozycyjne;
- Strefę gastronomiczno-socjalną: zakwalifikowaną do strefy pożarowej ZL III, obejmującą salę konsumpcyjną, kuchnię z zapleczem, pomieszczenia socjalne dla pracowników, magazyny oraz pomieszczenia sanitarne;
- Strefę biurowo-administracyjną: zakwalifikowaną do strefy pożarowej ZL III, zawierającą pomieszczenia administracyjne, sale spotkań, biura projektowe;
- Strefę techniczną i magazynową: zakwalifikowaną do strefy pożarowej PM do 500 MJ/m², w skład której wchodzi pomieszczenia techniczne (m.in. wentylatornia, rozdzielnia, pomieszczenie serwerowni), a także podręczne magazyny;
- Strefę rekreacyjno-edukacyjną: zakwalifikowaną do strefy pożarowej ZL III, obejmującą sale warsztatowe, przestrzenie dla działalności kulturalno-edukacyjnej, zajęcia ruchowe, pomieszczenia dla instruktorów oraz zespoły sanitarne;
- Część noclegową dla rezydentów i artystów: zakwalifikowaną do strefy pożarowej ZL V, zawierającą lokale gościnne, pomieszczenia sanitarne oraz recepcję.

Kompleks został zakwalifikowany do klasy odporności pożarowej „B”. W wyznaczonych strefach zaprojektowano i zastosowano szereg stałych rozwiązań technicznych podnoszących bezpieczeństwo pożarowe, w tym:

1. Instalację tryskaczową i hydranty wewnętrzne,
2. System sygnalizacji pożaru (SSP) z czujnikami dymu i ręcznymi ostrzegaczami pożaru,
3. Oświetlenie ewakuacyjne i awaryjne,
4. Przegrody i drzwi przeciwpożarowe zgodne z wymaganą klasą odporności ogniowej,
5. Instalację oddymiającą z klapami dymowymi sterowanymi automatycznie,
6. Wydzielone drogi ewakuacyjne o odpowiedniej szerokości i długości, zapewniające skuteczną i bezpieczną ewakuację z każdego punktu obiektu.

Wykaz Literatury

W opracowaniu korzystano z następujących pozycji literaturowych:

Ackerman, C. E. (2018). What is environmental psychology? (online) PositivePsychology.com. <https://positivepsychology.com/environmental-psychology/>

Altman, I. (1975). The environment and social behavior: privacy, personal space, territory, crowding. Monterey. CA: Brooks/Cole.

Arnstein S.R. (1969). A ladder of citizen participation. Journal of the American Institute of Planners. 35(4). s. 216–224.

Augé M. (2011). Nie-miejsca. Wprowadzenie do antropologii hipernowoczesności. tłum. Chymkowski R. Wydawnictwo Naukowe PWN. Warszawa. s. 53.

Bańka, A. (2010). Architektura psychologicznej przestrzeni życia. Behawioralne podstawy projektowania. Poznań: Stowarzyszenie Psychologia i Architektura.

Bańka, A. (2011). Przywiązanie do miejsca i jego znaczenie w kontekście współczesnych zagrożeń cywilizacyjnych. Stowarzyszenie Psychologia i Architektura. s.158.

Bedoya, R. (2013). Creative placemaking and the politics of belonging and dis-belonging. GIA Reader, 24(1).

Berger J. (2008). Sposoby widzenia. przeł. M. Bryl. Fundacja Aletheia. Warszawa.

Birren, F. (1961). Color psychology and color therapy: a factual study of the influence of color on human life. University Books.

Borup T. (2016). Creative Placemaking: Arts and Culture as a Partner in Community Revitalization. Fundamentals of Arts Management. Massachusetts. s. 2.

Brodie E. i in. (2009). Understanding participation: A literature review. National Council for Voluntary Organisations. London.

Chyłek, M. (2011). Współczesne zarządzanie przedsiębiorstwem a partycypacja pracownicza. Zeszyty Naukowe Uniwersytetu Przyrodniczo-Humanistycznego w Siedlcach. 90. Seria: Administracja i Zarządzanie.

Coburn A., Vartanian O., Chatterjee A. (2017). Buildings, Beauty, and the Brain: A Neuroscience of Architectural Experience, Journal of Cognitive Neuroscience. 29(9).

Correia G. i in. (2008). Success factors Artistic Breeding Places: NDSM Wharf.

Czyż, P. (2016). Organizacja procesu rewitalizacji z użyciem metody Placemakingu na przykładzie projektu społecznej rewitalizacji Parku Świętopełka w Gdańsku. Biuletyn Komitetu Przestrzennego Zagospodarowania Kraju PAN, 264, Article 264.

- Creighton J.L. (2005). *The Public Participation Handbook*. Jossey-Bass. San Francisco.
- Cresswell, T. (2004). *Place: A Short Introduction*. Blackwell Publishing.
- Deutsche R. (1991), *Alternative space w: Wallis B. red. If You Lived Here. The City in Art, Theory, and Social Activism: Discussions in Contemporary Culture #6*. The New Press, New York.
- Długosz D. Wygnański. J. (2005). *Obywatele współdecydują. Przewodnik po partycypacji społecznej. Stowarzyszenie na rzecz Forum Inicjatyw Pozarządowych*. Warszawa.
- Duch W. (2024). *Wstęp do Kognitywistyki. Rozdz. A13: Receptory zmysłowe*. UMK Toruń.
- Dudzić-Gyurkovich K. (2017). *Kształtowanie przestrzeni publicznych Lizbony: Historia i współczesność. Teka Komisji Urbanistyki i Architektury. Tom XLV. s. 387–404. Wydział Architektury Politechniki Krakowskiej*.
- Dymnicka, M. (2011). *Od miejsca do nie-miejsca. Acta Universitatis Lodzensis. Folia Sociologica, 36. s. 42.*
- Dziamski G. (2010). *Artystyczne interwencje w przestrzeń miejską. w: Miasto w Sztuce — Sztuka Miasta. Red. E. Rewers. Kraków. s. 285—306.*
- Florida R. (2002). *The rise of the creative class and how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. Basic Books. New York.
- Florida R. (2010). *Narodziny klasy kreatywnej*. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- Ganao-Casas J. (2014). *Creativity beyond big metropolitan areas: challenges for intermediate cities in a globalized economy. w: Urban Transformations: Centres, Peripheries and Systems. red. D. P. O'Donoghue, London –New York: Routledge.*
- Gehl J. (2010). *Życie między budynkami*. Island Press. Waszyngton. 2010, s. 9-13.
- Gibson, J. J. (2015). *The ecological approach to visual perception (Classic ed.)*. Psychology Press.
- Goethe J. W. (1840). *Theory of colours*. przeł. J. Murray. Albemarle Street. London.
- Golka M. (2011). *Uwarunkowania kreatywności i innowacyjności w Polsce. Ruch Prawniczy, Ekonomiczny i Socjologiczny. 2.*
- Gołaszewska M. (1984). *Zarys Estetyki*. Warszawa PWN.
- Grésillon L. (2010) *Sentir Paris. Bien-être et matérialité des lieux*. Paris: Ed. Quae. s. 21.
- Heidegger M. (1997). *Budować, mieszkać, myśleć*. Warszawa: Czytelnik.
- Instituto Nacional de Estatística. (2011). *Censos 2011: Resultados Provisórios*. INE. Lisboa.
- Jacobs J. (2014). *Śmierć i życie wielkich miast Ameryki*. tłum. Mojsak Ł. Fundacja Centrum Architektury. Warszawa.

- Jałowiecki B. (2011). Miejsce, przestrzeń, obszar. *Przegląd socjologiczny* 2011, vol. (60). s. 12.
- Karwińska A. (2009). Społeczno-kulturowe uwarunkowania cech miasta kreatywnego. Możliwości budowania lokalnego „kapitału kreatywności”. w: Klasik A. (red.). *Kreatywne miasto – kreatywna aglomeracja*. Wydawnictwo Akademii Ekonomicznej w Katowicach. Katowice. s. 10–28.
- Każmierczak T. (2011). Partycypacja publiczna: pojęcie, ramy teoretyczne. w: Olech A. (red.). *Partycypacja publiczna. O uczestnictwie obywateli w życiu wspólnoty lokalnej*. Instytut Spraw Publicznych. Warszawa.
- KEA European Affairs. (2006). *The Economy of Culture in Europe*, European Commission.
- Kietlińska B. (2016). Warszawa jako przedmiot badań etnografii wielozmysłowej. Uniwersytet Warszawski. Wydział Stosowanych Nauk Społecznych i Resocjalizacji. Instytut Stosowanych Nauk Społecznych. Rozprawa doktorska, promotor: Barbara Fatyga. Warszawa.
- Kirk, U., Skov, M., Hulme, O., Christensen, M. S., & Zeki, S. (2009). Modulation of aesthetic value by semantic context: an fMRI study. *NeuroImage*. No. 44.
- Klasik A. (2009). Przemysły kreatywne oparte na nauce i kulturze. w: *Kreatywne miasto – kreatywna aglomeracja*. red. Klasik A. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego.
- Kurkowski Z. M. (1998). Słuch a mowa w aspekcie rozwojowym w normie i patologii. *Kosmos*, 47(3). s. 289- 290.
- Kwon M. (1997). *For Hamburg: Public Art and Urban Identities*.
- Landry C. (2013). *Kreatywne miasto*. Warszawa: Narodowe Centrum Kultury.
- Lowndes V., Pratchett L. (2006). *CLEAR: Understanding Citizen Participation in Local Government – and How to Make It Work Better*. De Montfort University. United Kingdom.
- Lynch K. (1960). *Obraz miasta*. Wydawnictwo Massachusetts Institute of Technology. Cambridge.
- Markusen A., Gadwa A. (2010). *Creative Placemaking, Executive Summary*. National Endowment for the Arts. Waszyngton.
- Mesch, G.S., Manor, O. (1998) Social ties, environmental perception, and local attachment. *Environment and Behaviour*, 30, 504–519.
- Montagu A. (1978) *Touching: The Human Significance of the Skin (Second Edition)*. Harper & Row.
- Mullin, J. R. (1992). The reconstruction of Lisbon following the earthquake of 1755: a study in despotic planning. w: *Landscape Architecture & Regional Planning Faculty Publication Series*., Paper 45.

- Mrozowski J., Awrejcewicz J. (2004). Podstawy Biomechaniki. Wydawnictwo Politechniki Łódzkiej. Łódź.
- Norberg-Schultz C. (1980). Genius loci. Towards a phenomenology of architecture. New York: Rizzoli.
- Olszewska N., Wierusz M. (2022), Zrozumieć doświadczenie przestrzeni. Wyd. Z:A Ogólnopolski magazyn izby architektów RP. Wydanie 86: 60-63.
- Ong W. J. (1992). Oralność i piśmienność. Słowo poddane technologii. przeł. J. Japola. Redakcja Wydawnictw Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego. Lublin. s. 105.
- Pallasmaa J. (2012). Oczy skóry. Architektura i zmysły. Wyd. Fundacja Instytut Architektury. Kraków. s. 16.
- Pallasmaa J. (2015). Myśląca dłoń: egzystencjalna i ucieleśniona mądrość w architekturze. Instytut Architektury. Kraków.
- Pawłowska K. (1996). Idea swojskości w urbanistyce i architekturze miejskiej. Wyd. PK. Monografia 203. Kraków.
- Project for Public Space. (2011) Jak przetworzyć miejsce. Podręcznik kreowania udanych przestrzeni publicznych. Fundacja Partnerstwo dla Środowiska. Kraków.
- Project for Public Spaces. (2007). What is placemaking? <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking> (dostęp online: 20.02.2025)
- Puissant S., Lacour C. (2011). Mid-sized French cities and their niche competitiveness. Cities. nr. 28.
- Rada Ministrów. (2015). Krajowa Polityka Miejska 2023. Ministerstwo Infrastruktury i Rozwoju.
- Rapson R. (2013). Creative Placemaking: Rethinking the Role of Arts and Culture in Strengthening Communities. Speech at League of Historic American Theatres Conference. Minneapolis.
- Rasmussen S. (2015). Odczuwanie architektury. tłum. Gadomska B. Karakter. Kraków.
- Relf E. (1976). Place and Placelessness. London: Pion. Przedmowa.
- Rembeza M. (2016). Shaping Places through Art. The Role of Creative Placemaking in Philadelphia. Vienna.
- Rembeza M. (2017). Transformacja tożsamości miejsca jako efekt interwencji artystycznych w przestrzeni publicznej. Biuletyn Politechniki Gdańskiej nr. 264. red. Lorens IV. Gdańsk.
- Rogowska M. (2013). Koncepcja kreatywnego miasta w teorii i praktyce. Prace Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego We Wrocławiu. Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu. no. 320. s. 160.

- Rokicki J. (2016). *Partycypacja społeczna we współczesnym samorządzie lokalnym*. Warszawa.
- Romanowska M. (2019). Miejsca i nie-miejsca jako wzajemnie przenikające się definicje współczesności. w: Dymnicka M. & Kowalski S. (Red.). *Miasto jako przedmiot badań architektury i socjologii*. Wydawnictwo Politechniki Gdańskiej. s. 49.
- Sabater V. (2018). Psychologia koloru, co oznaczają kolory i jaki mają na nas wpływ. *Pieknomysłu*. <https://pieknomyslu.com/psychologia-koloru-wplyw/> (data dostępu: 06.09.2024)
- Schafer, R. M. (1977). *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Destiny Books.
- Siemiński W. (2007). Cele i zasady partycypacji społecznej w planowaniu przestrzennym – przegląd literatury. *Człowiek i Środowisko*. 31(1–2).
- Siemiński W. (2005). Partycypacja mieszkańców w procesie rewitalizacji. w: Topczewska T., Bartoszewicz D., Donimirska K., Siemiński W. (red.). *Rewitalizacja miast. Działania samorządów lokalnych*, Instytut Gospodarki Przestrzennej i Mieszkalnictwa. Warszawa.
- Skalski K. (1996). Partycypacja społeczna w rewitalizacji starych dzielnic miejskich. w: Prawelska-Skrzypek G. (red.). *Partycypacja obywatelska w życiu społeczności lokalnej*. Stan, bariery, rekomendacje. Fundacja Międzynarodowe Centrum Rozwoju Demokracji. Kraków.
- Smith R., Warfield K. (2008). *The Creative City: A Matter of Values*. w: P. Cooke, L. Lazzarotti (red.). *Creative Cities, Cultural Clusters and Local Economic Development*. Cheltenham: Edward Elgar Publishing.
- Sommer, R. (1969). *Personal Space: The Behavioral Basis of Design*. Englewood Cliffs/N.Jersey. Prentice Hall.
- Strykiewicz T., Stachowiak K. (2010). *Uwarunkowania, poziom i dynamika rozwoju sektora kreatywnego w poznańskim obszarze metropolitalnym*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe Bogucki.
- Sucháček J. (2012). Self-governance: A Facilitator for Creative Milieu. w: Klasik A. (red.). *Kreatywna gospodarka w mieście i aglomeracji*. Katowice: Wydawnictwo Uniwersytetu Ekonomicznego.
- UNCTAD. (2008). *Creative Economy Report*.
- Tokarski J. (red.). (1980). *Słownik wyrazów obcych*. Warszawa. s. 554.
- Tuan Y. (1987). *Przestrzeń i miejsce*. Państwowy Instytut Wydawniczy. Warszawa. s.16.
- Urry J. (2009; oryg. 2000). *Socjologia mobilności*. przeł. Stawiński J. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN. Warszawa. s. 94.

Ustawa z dnia 9 października 2015 r. o rewitalizacji (Dz.U. 2015 poz. 1777)

Vazquez L. (2012). Creative placemaking: Integrating community, cultural and economic development. The National Consortium for Creative Placemaking. Montclair, NJ.

Webb D. (2013). Placemaking and social equity: expanding the framework of creative placemaking. *A Journal of Entrepreneurship in the Arts*. v. 3(1). s. 38.

Whyte W. (1980). *The Social Life of Small Urban Spaces*. Project for Public Spaces, Nowy Jork. s. 19.

Wiesmann, M; Ishai, A. (2011). Expertise reduces neural cost but does not modulate repetition suppression. *Cognitive Neuroscience*, 2(1): 57-65.

Wilson, E.O. (2003). *Przyszłość życia*. Poznań: Zyska i S-ka

Wojtowicz-Jankowska D. (2019). Rewitalizacja rola sztuki w miejskiej przestrzeni publicznej. *Kwartalnik Naukowy Uczelni Vistula*. 1(59). s. 5.

Wyckoff, M. A. (2014). Definition of placemaking: Four different types. Michigan State University Land Policy Institute.

Zhang, Y. i in. (2022). Prediction of Human Restorative Experience for Human-Centered Residential Architecture Design: A Non-Immersive VR–DOE-Based Machine Learning Method. *Automation in Construction*. v. 136, 104189.

Zuziak Z. (2006). Kryteria oceny projektów rewitalizacji wspieranych z EFRR. w: Skutki przestrzenne przebudowy miast i regionów z udziałem środków unijnych – wnioski do planowania i zarządzania przestrzenią, E. Węclawowicz- -Bilska (red.). *Czasopismo Techniczne „Architektura”*, z. 12-A. Kraków. s. 90.

Oraz pozycji internetowych:

Encyklopedia PWN. <https://encyklopedia.pwn.pl>

Interreg Europe. (2018.). LXFactory. <https://www.interregeurope.eu/good-practices/lxfactory> (data dostępu: 06.09.2024)

Jørgenssen S. A. (2018). Gigantisk projekt i København: Ny ø skal huse 35.000 indbyggere. *Jyllands Posten*. <https://jyllands-posten.dk/politik/ECE10917989/gigantisk-projekt-i-koebenhavn-ny-oe-skal-huse-35000-indbyggere/> (dostęp online: 12.09.2024)

LX Factory. LX Factory – official website.. <https://lxfactory.com/en/lx-factory/> (data dostępu: 06.09.2024)

NDSM. <https://www.ndsm.nl/en> (data dostępu: 13.09.2024)

Refshaleøen. <https://refshaleoen.dk/> (data dostępu: 12.09.2024)

Refshaleøen. Historie. <https://refshaleoen.dk/om-refshaleoeen/historie/> (data dostępu: 12.09.2024)

Sztuka Architektury. (2023). Kopenhaga Światową Stolicą Architektury 2023. <https://sztukaarchitektury.pl/article/16437/kopenhaga-swiatowa-stolica-architektury-2023> (data dostępu: 12.09.2024)

Wykaz Ilustracji

Rys. 1. Model triady neuroestetycznej. Źródło: opracowanie własne na podstawie: A. Coburn, O. Vartanian, A. Chatterjee. (2017). Buildings, Beauty, and the Brain: A Neuroscience of Architectural Experience, Journal of Cognitive Neuroscience. 29(9).....	1
Rys. 2. Ujęcie zewnętrzne na pawilon. Źródło: https://www.linglitseng.com/Mist-Encounter (data dostępu: 06.09.2024).....	19
Rys. 3. Ujęcia wewnętrzne pawilonu. Źródło: https://www.linglitseng.com/Mist-Encounter (data dostępu: 06.09.2024).....	20
Rys. 4. Główne założenia idei placemakingu. Źródło: opracowanie własne na podstawie Project for Public Spaces. (2007). What is placemaking? https://www.pps.org/article/what-is-placemaking (data dostępu: 20.02.2025).....	27
Rys. 5. Zależność między jakością przestrzeni a częstotliwością występowania aktywności pozadomowych. Źródło: opracowanie własne na podstawie: Gehl J. (2010). Życie między budynkami. Island Press. Waszyngton. 2010, s. 9-13.....	30
Rys. 6. Cechy udanych miejsc. Źródło: opracowanie własne na podstawie: https://www.pps.org/article/what-is-placemaking (data dostępu: 20.02.2025).....	31
Rys. 7. Typy placemakingu. Źródło: opracowanie własne na podstawie: http://www.canr.msu.edu/uploads/375/65814/4typesplacemaking_pzn_wyckoff_january2014.pdf (data dostępu: 20.02.2025).....	33
Rys. 8. Sektor kultury i kreatywny – rozróżnienie. Źródło: opracowanie własne na podstawie: KEA European Affairs. (2006). The Economy of Culture in Europe, European Commission.....	37
Rys. 9. Lokalizacja dzielnicy z ujęciem obszaru LX Factory. Źródło: opracowanie własne na podstawie: https://www.lisbon.net/map . (data dostępu: 06.09.2024).....	50
Rys. 10. Założenie LX Factory. Źródło: opracowanie własne na podstawie: https://lxfactory.com/en/map (data dostępu: 06.09.2024).....	50
Rys. 11. Wewnętrzne przestrzenie LX Factory. Źródło: https://www.discover-portugal.com/lx-factory-lisbon/ (data dostępu: 06.09.2024).....	51

Rys. 12. Lokalizacja dzielnicy z ujęciem obszaru Refshaleøen. Źródło: opracowanie własne na podstawie OpenStreetMap.....	52
Rys. 13. Przestrzeń Refshaleøen. Źródło: byensnetvaerk.dk (data dostępu: 12.09.2024).....	53
Rys. 14. Lokalizacja dzielnicy Amsterdam Noord z ujęciem obszaru NDSM. Źródło: opracowanie własne na podstawie OpenStreetMap.....	54
Rys. 15. Przestrzenie NDSM Wharf. Źródło: www.ndsm.nl (data dostępu: 12.09.2024).....	55
Rys. 16. Proces przekształceń przestrzeni. Źródło: opracowanie własne na podstawie dostępnych map archiwalnych w zbiorach Biblioteca Nacional de Portugal.....	59
Rys. 17. Plan założenia. Źródło: https://apps.cm-almada.pt/arquivohistorico/viewer?id=123023&FileID=235011&recordType=Description (data dostępu 15.09.2024).....	59
Rys. 18. Mapy z zaznaczoną lokalizacją. Źródło: opracowanie własne na podstawie GoogleMaps.....	60
Rys. 19. Widok na istniejącą drogę dojazdową od zachodu. Źródło : fotografia własna.....	61
Rys. 20. Widok na Quinta da Arealva z wyróżnieniem przestrzeni. Źródło: opracowanie własne na podstawie: https://www.cm-almada.pt/conhecer/arqueologia/industrial/quinta-da-arealva-sociedade-vinicola-sul-de-portugal (data dostępu 15.09.2024).....	62
Rys. 21. Kadry przestrzenne wyróżnionej strefy 1. Źródło: fotografie własne.....	62
Rys. 22. Kadry przestrzenne wyróżnionej strefy 2. Źródło: fotografie własne.....	63
Rys. 23. Kadry przestrzenne wyróżnionej strefy 3. Źródło: fotografie własne.....	63
Rys. 24. Kadry przestrzenne wyróżnionej strefy 4. Źródło: fotografie własne.....	64
Rys. 25. Kadry przestrzenne wyróżnionej strefy 5. Źródło: fotografie własne.....	64
Rys. 26. Kadry przestrzenne wyróżnionej strefy 6. Źródło: fotografie własne oraz https://lh3.googleusercontent.com/gps-cs-s/AC9h4nq-ZG6Tg9m-Rt-YjYEVaqvais4EER8xSIUGqawZ24IbKnR4cmE5onEtezCN_m5v6WH5oD293I7AI3_zN7NPGrrBIJilZS--QOrx2BX0ar0L81YfGpgmp48Hyrpf2psKOOUPloTBlw=s1360-w1360-h1020-rw (data dostępu: 15.09.2024).....	64
Rys. 27. Kadry przestrzenne wyróżnionej strefy 7. Źródło: fotografie własne.....	65
Rys. 28. Kadry przestrzenne wyróżnionej strefy 8. Źródło: https://lh3.googleusercontent.com/gps-cs-s/AC9h4np6QTzD3a_gQ33I0JAfdl1tf8-sZ-FmfSriXRNgZPEEAokCqiUCyNamwvQdNsbVjHNEVVm7XMj2sNiappcN2va6v7c0rZ-CRS0eJOp3-b5LCBQqXdYnOWIkWKNdCPVTqa7LXwUsAQ=s1360-w1360-h1020-rw	

https://lh3.googleusercontent.com/gps-cs-s/AC9h4nqFTfBUrpit3Q6c4t2AC6l17BPXbjxP8KLuFjbZ2gb9lOCbtlr6J2Gf1cZGnmdhiO-lw4ISF_EeSDNDnXy9j8BnxmPuw0vGEIOooA5bPR4KEFmNp17nB8BqsGSHZK0AWgfXb-PL=s1360-w1360-h1020-rw (data dostępu: 15.09.2024).....	65
Rys. 29. Kadry przestrzenne wyróżnionej strefy 9. Źródło: fotografia własna.....	66
Rys. 30. Istniejący schemat założenia z waloryzacją wybranych przestrzeni. Źródło: opracowanie własne.....	66
Rys. 31. Analiza komunikacji. Źródło: opracowanie własne na podstawie OpenStreetMap.....	67
Rys. 32. Analiza funkcjonalna. Źródło: opracowanie własne na podstawie OpenStreetMap.....	68
Rys. 33. Plan zagospodarowania terenu. Źródło: opracowanie własne.....	69
Rys. 34. Zestawienie pomieszczeń. Źródło: opracowanie własne.....	71-73