



**inAW Journal**  
Multidisciplinary Academic Magazine

TOM 2 (2021), NR 2

**prof. dr hab. Bartosz Jakubicki, dr Agata Wojtyła-Młynarczyk**  
Akademia Sztuk Pięknych im. Eugeniusza Gepperta we Wrocławiu

## **EKRANOWE OKNA – AKADEMICKIE BADANIA ARCHITEKTONICZNEJ ROLI BEZSZWOWYCH EKRAŃÓW WE WNETRZACH PUBLICZNYCH**

**Artykuł artystyczno-badawczy**

### **Spis treści**

Okno ekranowe jako część struktury i przestrzeni wnętrza 109

Zastosowanie okien ekranowych – wymiar społeczny 114

Konkluzja 119

Bibliografia 121

## **Abstrakt**

Multidyscyplinarność w projektowaniu wnętrz jest już nie tylko powszedniością, ale i koniecznością. Technologia cyfrowa będąca w codziennym użyciu społeczeństwa informacyjnego wpływa na sposób projektowania współczesnych wnętrz, ich odbiór mentalny oraz stawiane im wymagania estetyczno-funkcjonalne. Trudno dziś znaleźć wnętrza bez ekranu lub wyświetlacza, a te stają się coraz częściej świadomym narzędziem, środkiem kreacji w rękach projektantów wnętrz, szczególnie w zakresie przestrzeni publicznych. Artykuł ten przedstawia badania akademickie i studenckie projekty dotyczące problemu celowego wykorzystania ekranów jako współczesnych okien, zaangażowania ich do gry kompozycyjnej, w której ekrany stanowią otwory do innej przestrzeni w znaczeniu architektonicznym. Otwierają bryły i transmitują zewnątrz. Poruszony został także aspekt zmian percepcji społecznej wnętrza przy zastosowaniu połączeń ekranów bezszwowych, emitujących obrazy dostosowane do kategorii wnętrza, poszerzających możliwości użytkowe oraz kreatywne pomieszczeń. Zaprezentowanych zostało 10 projektów studenckich, stworzonych w ramach jednego projektu badawczego, proponujących odmienne zastosowania ekranów bezszwowych, określając ich nowe role w tworzeniu konkretnych przestrzeni publicznych. Ten zbiór pomysłów stanowi propozycję zmiany w traktowaniu ekranów jako elementów wyposażenia wnętrza, na rzecz traktowania ich jako jednej z integralnych części architektonicznej kompozycji.

## **Słowa kluczowe**

okno ekranowe, multimedialne wnętrza, ekrany bezszwowe, badania akademickie, ekrany we wnętrzach

## Okno ekranowe jako część struktury i przestrzeni wnętrza

Ekran bezszwowy coraz częściej gości w przestrzeniach publicznych, spełniając różne funkcje informacyjne i reklamowe, a wśród nich wyodrębnić można jedną specyficzną wartość użytkową i kompozycyjną: rolę okna. To specyficzne traktowanie ekranu ma swoje odrębne cechy charakterystyczne, predyspozycje i wymagania techniczne, jest kontynuacją idei architektonicznej łączenia przestrzeni wnętrza i zewnątrz, choć przestrzeń zewnętrzna w tym przypadku nie musi sąsiadować z budowlą, a nawet nie musi być przestrzenią realną. Coraz częściej traktuje się ekran jako znaczącą część kompozycji architektonicznej, nie tylko element wyposażenia wnętrza, ale świadomie stosowane wizualne otworzenie pomieszczeń, intencjonalny budulec architektury wnętrza, aktywne i świecące płaszczyzny brane pod uwagę od początku pracy koncepcyjnej.

Okno jest nieodłącznym elementem współczesnej architektury, od modernizmu tak rozbudowanym, że często przejmuje całkowicie elewacje budynków. Le Corbusier i Pierre Jeanneret wśród pięciu punktów nowej architektury wymieniają

horyzontalne okna. Wspólnie ze stropami podpory tworzą prostokątny system otworów w fasadzie, przez które może wędrować światło i powietrze. Okno rozciąga się od podpory do podpory i w ten sposób staje się oknem horyzontalnym. Nienaturalne, pionowe okna konsekwentnie znikają, tak jak nieprzyjemne słupki. W ten sposób pokój jest równomiernie oświetlony, od ściany do ściany<sup>1</sup>.

Podobną ewolucję, choć o innym rodowodzie, można zaobserwować w zastosowaniach ekranów we wnętrzach, z małego okienka kineskopowych telewizorów ekran przeobraził się w świetlisty materiał pokrywający całe ściany, otwierający sufity czy podłogi, element aktywnego oświetlenia zastępujący światło otoczenia. Obecna powszechność występowania wyświetlaczy i przyzwyczajenie do emitowanych przez nie informacji powodują nowe mentalnie postrzeganie ekranu, zdaje się on teraz lepiej nawiązywać kontakt z architekturą, stanowi część ogólnych relacji wnętrza, a nie hegemoniczny punkt koncentracji uwagi jak w ubiegłych dekadach. Od powstania idei otworu w ścianie okno pośredniczy również kontaktowi człowieka z naturą, wprowadza do wnętrza niezwykle ważny aspekt psychologiczny: życia zgodnie z porami dnia i roku oraz wegetacją świata przyrody. W zurbanizowanych aglomeracjach miejskich nie zawsze możliwe jest zapewnienie pożądanego widoku z okien lub jakiegokolwiek kontaktu wizualnego z otwartą przestrzenią oraz przyrodą. Ekranowe okna stają się wtedy usprawiedliwioną alternatywą, sposobem na przeniesienie widoku z dowolnego miejsca, zaimportowaniem atrakcyjnych i wykadrowanych pejzaży, dobieranych do kompozycji oraz konkretnych potrzeb wnętrza i użytkownika.

<sup>1</sup> Le Corbusier, P. Jeanneret, *Five Points for a New Architecture*, [w:] *Bau und Wohnen*, Stuttgart 1927, tłum. Łukasz Stępnik, <http://teoriaarchitektury.blogspot.com/2011/02/le-corbusier-i-pierre-jeanneret-piec.html>.

Projekt badawczy realizowany przez Akademię Sztuk Pięknych im. E. Gepperta we Wrocławiu we współpracy z firmą SLX specjalizującą się w systemach audiowizualnych miał za zadanie przeanalizować możliwe i przyszłe zastosowania ścian ekranów bezszwowych, rozumianych ściśle jako okna do innej istniejącej przestrzeni, jako wizualne otwory w strukturze architektury.

Przejęcie roli okna przez płaszczyznę ekranową stawia szereg wytycznych uwiarygadniających u odbiorcy realistyczne wrażenie, takich jak zgodność perspektywy i skali obrazu z wnętrzem, nieruchomy punkt kamery, właściwe doświetlenie, ograniczenie emisji informacji do tych, które kojarzymy z widokiem przez okno, usytuowanie ekranu w miejscu kompozycyjnym wnętrza, gdzie można spodziewać się otworu, oraz inne funkcjonalności okna, jak możliwość podglądu danej przestrzeni w czasie rzeczywistym. Należy zwrócić uwagę, że to zupełnie inne zadania w stosunku do telewizora, monitora informacyjnego czy reklamowego, inne również niż jakikolwiek interfejs lub ekran dotykowy.

Za przykład tej odmienności niech posłuży koncepcja projektowa wnętrza szkoły języków obcych autorstwa Julii Jeziornej, gdzie ekrany łączą przestrzenie wspólne kilku filii szkoły znajdujących się w różnych krajach (il.1).



il. 1. Szkoły języków obcych, autor projektu: Julia Jeziorna.

Ekran w tej przestrzeni pozwala obserwować odległą, ale bliźniaczą sytuację i nawiązywać międzynarodowe kontakty społeczne pomiędzy kursantami. Młodzież w strefach wypoczynkowych może komunikować się w różnych językach z sąsiadującymi ekranowo stolikami. Mamy tu inne strefy, na przykład komunikacyjne, w których może dochodzić do tamowania ruchu czy kaskad dźwiękowej przy wielu użytkownikach, okna ekranowe są więc celowo pozbawione dźwięku. To ograniczenie paradoksalnie jest wzbogaceniem form kontaktu, ponieważ zachęca do gestykulacji, kontaktu telefonicznego przed ekranem lub przekazywania sobie adresów mediów społecznościowych. W mniej

formalnych sytuacjach nieme okno może być równie atrakcyjne w nawiązywaniu kontaktów co pełna multimedialnie technologia telekonferencji.

Dodatkowa kwestia przedstawionego rozwiązania to zgodność stylizacyjna i materiałowa sąsiadujących wnętrz. Otóż wielkie ekrany w dużym stopniu przenoszą działanie form, przestrzeni i atmosfery pomieszczenia za ekranowym oknem. Jednym ze sposobów na integralne połączenie tych pomieszczeń jest zbieżna gama rozwiązań kompozycyjnych czy używanie identycznego wyposażenia i kolorystyki. Daje to wrażenie spójności, a nawet kontynuacji przestrzeni wnętrza. Następnym krokiem jest projektowanie obu wnętrz jednocześnie, aby koordynować ich wzajemny wpływ na siebie za pośrednictwem transmisji ekranowej, nie tylko tak, jak przewiduje się w tradycyjnej architekturze wpływ sąsiadujących wnętrz czy widoku za oknem, ale również wykorzystując złożenia niemożliwe, na przykład rodem z grafik architektonicznych Eschera<sup>2</sup> czy bezkresne przedłużenia zmieniające całkowicie charakter miejsca, innymi słowy kolaż dowolnych teleobecnych przestrzeni dzięki globalnej komunikacji.

Z takim odległym przeniesieniem miejsca mamy do czynienia w projekcie Anny Aksamit, w którym autorka proponuje zestaw ekranów w formie modułów ścianki przesuwnej, z bezpośrednią transmisją z majestatycznego boru świerkowego. Wnętrze służące relaksacji zapewnia opcję przemieszczania ekranów wzdłuż czarnych linii szyn na suficie, czyli możliwość rekonfiguracji układów płaszczyzn otaczających użytkownika pięknym widokiem (il. 2).



il.2. *Forest Room*, autor projektu: Anna Aksamit.

2 M.C. Escher (1898 –1972), grafika *Convex and Concave*, 1955, <https://www.flickr.com/photos/pedrosimoes7/39316167761>.

Optymalny układ zakładałby umieszczenie czterech kamer zwróconych w różne strony świata z jednego punktu w lesie, filmujących cztery panoramy tego samego, dziewiczego miejsca. Natomiast przemieszczanie ścianek ekranowych we wnętrzu odtwarzałoby kolejne fragmenty lasu, zgodnie z przesuwaniem lub obrotami modułów ścianki.

Podobnym rozczłonkowaniem pejzażu transmitowanego na żywo posłużyła się Aleksandra Boska w swoim projekcie sklepu z rowerami górskimi. W tym przypadku ekrany mają wprowadzić atmosferę ruchu na świeżym powietrzu, nieco ożywić techniczno-mechaniczny asortyment sklepu dynamiką przygody i obrazami tego, z czym podróżujący rowerzyści obcuja. Ekrany przypominają o istocie, dla której klienci sklepu zaopatrują się w sprzęt wystawiany w adekwatnych sekcjach pomieszczenia (il. 3).



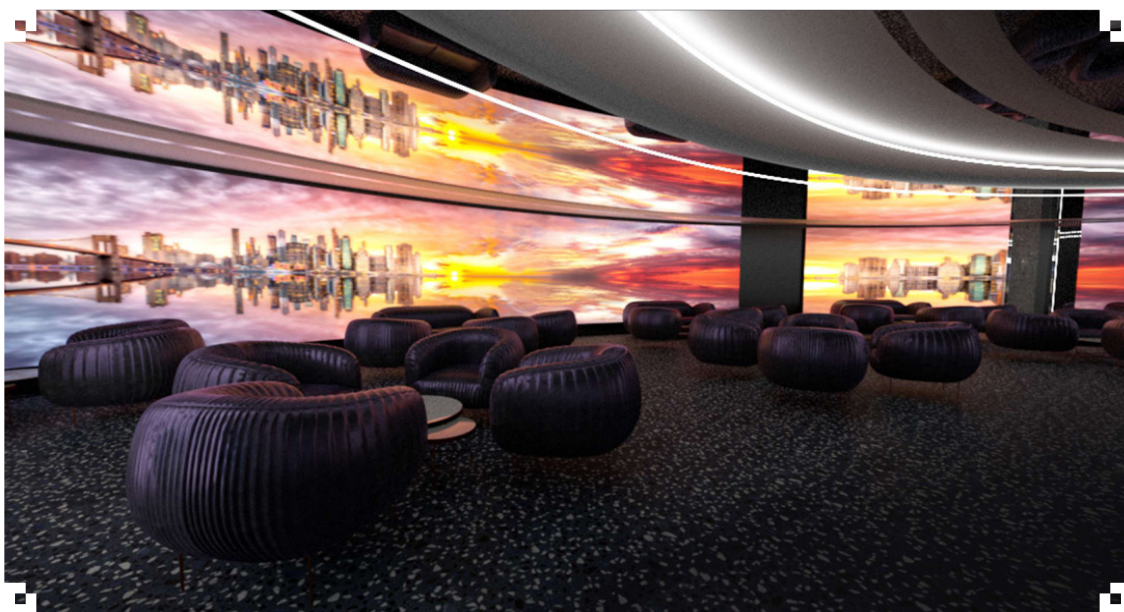
il. 3. Sklep rowerowy, autor projektu: Aleksandra Boska.

Rozrzucone po wnętrzu poziome pasy ekranów bezszwowych przedstawiają ujęcie z jednej szerokokątnej kamery, filmującej górski szlak rowerowy, co zapewnia spójność ruchu przejeżdżających rowerzystów dla całego pomieszczenia oraz wrażeniowy efekt przebywania klienta pomiędzy przemieszonymi przestrzeniami wnętrza i odległego zewnątrz. Niebagatelna jest w tym projekcie metoda rozkładania transmisji na pasy ekranów bezszwowych, zrywająca ze schematem proporcji ekranu telewizyjnego, a także wysoka rozdzielczość, dzięki której precyzja obrazowania nie ustępuje precyzji oglądanych podzespołów rowerowych.

Możliwość całkowitej zmiany postrzegania kubatury danej przestrzeni dzięki ekranowemu oknu najlepiej przedstawia projekt klubu nocnego autorstwa Iryny Kulahy, zaprojektowany w żelbetonowym schronie z czasów II wojny światowej. Bryła tej militarnej budowli to walec całkowicie pozbawiony okien, o ścianach ponadmetrowej grubości oraz niskich kondygnacjach robiących klaustrofobiczne

wrażenie. Zabieg ekranowy zastosowany przez projektantkę imituje wielkie, łukowe okno, które ukazuje panoramiczny widok Nowego Jorku z pewnej wysokości oraz całkowicie odmienia percepcję tego wnętrza. Obiekt zdaje się teraz owalną wieżą widokową z otwartą przed widzami olbrzymią przestrzenią, tym lżejszy, że widok odbija się zarówno w wodzie, jak i w lustrzanym suficie wnętrza. Pasy luster sufitowych oraz oświetlenia, powtarzających krągłość budynku, dodatkowo tworzą wizualny ażur w płaszczyźnie sufitu, który niweluje wrażenie dużej, nisko wiszącej płaszczyzny (il. 4).

W pierwszych etapach koncepcji rozpatrywana była możliwość umieszczenia kamery na wysokim maszcie posadowionym na dachu budynku i projekcji panoramy miasta Wrocławia, realnie otaczającego obiekt. W takim przypadku zmiana wyłącznie pułapu patrzenia byłaby połączona z pewną jednością miejsca, realnym otoczeniem budynku bliższym prawdzie przestrzennej. Projektantka uznała jednak, że brak ograniczeń odległości transmisji oraz przedstawienie z bardziej zaskakującej lokacji kamery będzie większym doznaniem dla gości klubu i ewenementem przyciągającym nowych klientów.



il. 4. Klub w byłym schronie przeciwlotniczym, autor projektu: Iryna Kulaha.

Ostatnim przykładem nowatorskiego wykorzystania systemu bezszwowych ekranów jest projekt restauracji z kuchnią molekularną i strefą pokazowego przygotowywania dań w centralnej części sali jadalnej. Projektantka Julia Hołoś dostrzegła atrakcyjność procesów przygotowywania dań molekularnych i postanowiła zapewnić możliwość oglądania tego widowiska całej klienteli sali konsumpcyjnej. Zaślepiła ekranami wieniec okien półokrągłej ściany zewnętrznej lokalu, a w zamian za widok podwórza wyemitowała w czasie rzeczywistym obraz z kamer umieszczonych w okapie wyspy kuchennej. W ten sposób okna ekranowe dostarczają zarówno satysfakcjonujących informacji

o preparowaniu dań, które za chwilę zostaną podane na stoliki klientów, jak również urozmaicają apetycznymi widokami przestrzeń lokalu (il. 5).

Zaproponowane jest w tym rozwiązaniu pewne zapętlenie przestrzeni, przeniesienie jednej części wnętrza za pomocą ekranowej transmisji w inne miejsce tego samego wnętrza. Dynamika działań kucharza-naukowca, kolorystyka i kompozycje graficzne tworzone na talerzach są kopiowane równoległe na ekranach. Kolor żółtego blatu jest celową dominantą barwną, powtarzającą się w całej kompozycji wnętrza dla spójności i zaakcentowania głównej roli transmisji ekranowej w aranżacji. Pozostałe materiały stanowią tło, również w przypadku ścian obłożonych pomietą jak kartka papieru blachą aluminiową, która zapewne odbije jeszcze wielokrotnie obraz ekranowych okien.



il. 5. Restauracja molekularna, autor projektu: Julia Hołoś.

### **Zastosowanie okien ekranowych – wymiar społeczny**

Obecnie obserwujemy zintensyfikowany proces ewolucji roli i rozumienia technik multimedialnych. Skojarzenia z innowacyjnością i nowatorską myślą projektantów proponujących wnętrza zawierające pomysły scalone z nowymi technologiami w znaczny sposób spowszedniały. Przekaz multimedialny stał się podstawą kreowania świadomości społecznej. Poza oczywistym motywem informacyjnym pojawia się potrzeba kreowania form rozrywki, atrakcji w świecie, który przyjmując nieoczekiwaną dawkę ograniczeń, wciąż funkcjonuje, tłamsząc podstawowe potrzeby, niezbędne do prawidłowej egzystencji człowieka.



Elliot Aronson w książce *Człowiek. Istota społeczna* już 50 lat temu przekonywał, iż ludzie nie są biernymi pojemnikami do gromadzenia informacji i że sposób, w jaki odbierają i interpretują informacje, zależy od tego, jak głęboko są zaangażowani<sup>3</sup>. Zakładana weryfikacja odbioru otoczenia przez człowieka poddaje pod rozwagę rolę przypisywaną multimediom. Przejęcie przekazywanych treści powinno odbywać się świadomie, wymagana gotowość na odbiór bodźców – w zależności od sytuacji i kontekstu – w założeniu musi być dobrowolna.

Według myśli Arystotelesa, „człowiek jest istotą społeczną, ten zaś, kto nie żyje w społeczeństwie, jest bestią albo bogiem”. Obecnie mamy możliwość ponownie powrócić do tego twierdzenia, zastanawiając się, w jaki sposób współczesne społeczeństwo stara się pozostać jednością, gdzie poszukuje środków umożliwiających choć połowiczny powrót do życia kulturalno-społecznego.

Ekranowe interaktywne okna-obrazy, które stają się coraz częściej próbą zaspokojenia potrzeb kulturalnych, potrzeb przynależności, potrzeb estetycznych i poznawczych, mają szansę wyciszyć dzisiejsze niedosyty oraz braki przyzwyczajonego do kosmopolitycznego stylu życia człowieka.



il. 6. Restauracja Close to Nature, autor projektu: Wiktoria Wieczorek.

Założenie dążące do spełnienia potrzeby poznawczej przyjęła Wiktoria Wieczorek, która w projektowanej restauracji przenosi gości do amazońskiej puszczy (il. 6). Założenie, że każdego dnia przestrzeń uzupełnia nowy zestaw niecodziennych obrazów, daje obiektowi nieskończoną możliwość kreacji estetycznych. Z wyświetlanymi filmami egzotycznych krajobrazów korespondują rodzime dla „płuc Ziemi” odgłosy dziewiczych lasów. Wykorzystane naturalne materiały – drewno, wiklina, żywe rośliny – oraz harmonijne barwy współgrają z charakterem otaczających przestrzeń obrazów.

3 E. Aronson, J. Aronson, *Człowiek. Istota społeczna. Wydanie nowe*, Warszawa 2021.

Nadana restauracji nazwa – Close to Nature – w wyraźny sposób nawiązuje do największych niedomiarów w codziennym życiu człowieka.

Swoista rekompensata braku możliwości swobodnego podróżowania pozwala w pewnym stopniu zaspokoić dążenia poznawcze człowieka, jednocześnie jest trafnym sposobem na kreację nowoczesnej przestrzeni publicznej. Restauracja tego typu, poza standardowymi usługami gastronomicznymi, wychodzi naprzeciw dążeniom człowieka – zaspokajając również wyższe potrzeby.

Zespolenie ludzkiego i nieludzkiego więzami technologii kieruje posthumanizm w stronę transhumanizmu. Dyskurs ten opiera się na założeniu, że człowiek jako gatunek dzięki scaleniu z techniką osiągnie wyższy stopień rozwoju zarówno w zakresie duchowym, jak i fizycznym<sup>4</sup>.

– to twierdzenie teatrolożki i medioznawczyni Katarzyny Nowaczyk-Basińskiej również nawiązuje do roli multimediów w samodoskonaleniu człowieka. Zauważalny jest trend nakierowywania nowych technologii na pionierskie adaptacje, przy jednoczesnym poszukiwaniu dla nich alternatywnej roli, coraz bardziej odległej od charakterystyki typowej dla środków masowego przekazu. Studentki Paulina Smalec oraz Natalia Piksa w swoich propozycjach ujęcia tematu otworzyły wyraźną korespondencję z opinią Katarzyny Nowaczyk-Basińskiej, ukazując, iż nowoczesna technika ma obecnie nieoceniony wpływ na rozwój fizyczno-duchowy człowieka.

Natalia Piksa w swym projekcie *Kopalnia Zone* proponuje niecodzienną rozrywkę w postaci wizyty w polskich kopalniach, gdzie możemy szczegółowo prześledzić rozwój rodzimego górnictwa (il. 7). Mimo że przekazane informacje mają charakter naukowy, opracowana na podstawie źródeł historycznych forma ich przekazu – za pomocą wielkoformatowych, zespolonych ze sobą ekranów bezszwowych – pozwala sięgnąć po inspirującą wiedzę bez analizy tomów literatury. Małgorzata Szabacik oraz Mariusz Ausz dokładnie zbadali perspektywy tego zjawiska, prezentując je w publikacji *Multimedia a źródła historyczne w nauczaniu i badaniach*, gdzie podkreślają

szeroką panoramę możliwości, jakie stwarzają multimedia w edukacji historycznej i pracy archiwalnej oraz w wykorzystywaniu najnowszych możliwości informatycznych, dla różnych form udostępniania źródeł historycznych<sup>5</sup>.

4 K. Nowaczyk-Basińska, *Nieśmiertelność – nowy performans kulturowo-technologiczny XXI wieku*, [w:] *Technokultura. Transhumanizm i sztuka cyfrowa*, red. D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba, Kraków 2016, s. 63–82.

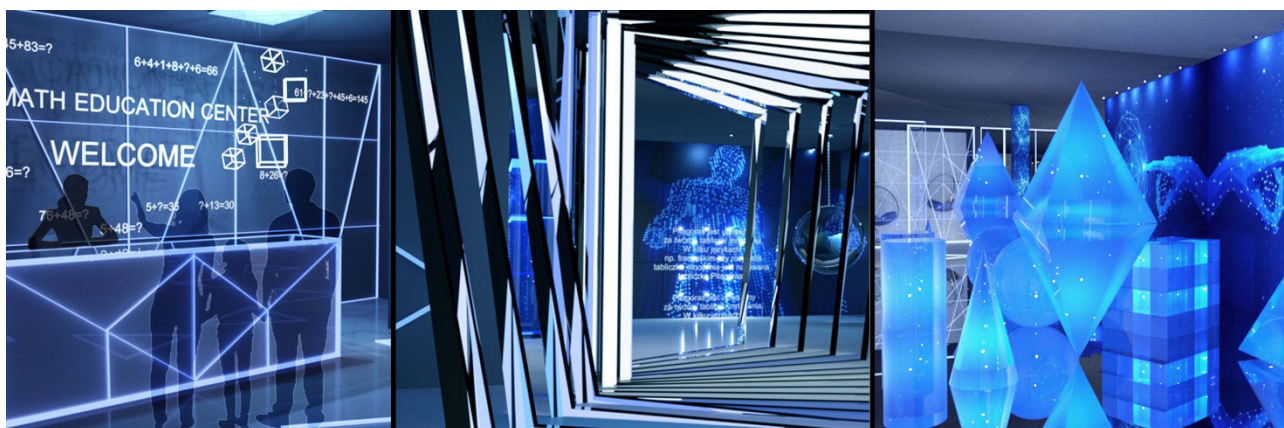
5 M. Ausz, M. Szabacik, *Multimedia a źródła historyczne w nauczaniu i badaniach*, Lublin 2015.



il. 7. Strefa edukacyjna, *Kopalnia Zone*, autor projektu: Natalia Piksa.

Projekt *Kopalnia Zone* poza niepodważalną wartością przekazu historycznego daje każdemu użytkownikowi niecodzienną możliwość swobodnego spaceru po wybranych kopalniach. Wybrane ekrany korespondujące z kamerami pozwalają poczuć charakter intrygującej, niebezpiecznej przestrzeni, do której realny wstęp ma jedynie niewielka część społeczeństwa.

Paulina Smalec w swym projekcie również wykorzystuje ekrany jako medium do przekazywania wiedzy (il. 8). Treści kieruje do najmłodszych, proponując centrum edukacyjne poszerzające kompetencje matematyczne dzieci. Płaszczyzny połączonych ze sobą ekranów bezszwowych prowadzą do wirtualnego autorskiego świata, bazującego na zagadnieniach powiązanych z „królową nauk”. Szerokie ujęcie tematu i oferta pogłębiania problematyki poprzez różnorodne interaktywne zabawy jest przemyślaną alternatywą i interesującą formą spędzania wolnego czasu. Oryginalna estetyka wnętrza lokalu umiejscowionego w częściach podziemnych budynku w swojej futurystycznej strukturze podbija efekt nowatorskich pomysłów.



il. 8. Centrum Edukacji Matematycznej, autor projektu: Paulina Smalec.

Ewolucyjny wpływ sposobu wykorzystania ścian multimedialnych na doskonalenie fizyczne człowieka przedstawia w swoim projekcie studentka Maria Błasiak (il. 9). Proponując centrum odnowy biologicznej, oferuje strefy (sala fitness, grota solna), w których okna stworzone z ekranów umożliwiają połączenie stylizowaną transmisją z innymi placówkami, markowanymi tym pomysłem. Wspólne ćwiczenia i relaks ze znajomymi i przyjaciółmi na drugim końcu kraju/świata mogłyby być nową formą efektywnego spędzania czasu bez konieczności fizycznego przemieszczania się. Oferowana koncepcja pozwala również uniknąć tłoku, z jednoczesnym utrzymaniem poczucia przynależności do wybranej grupy społecznej.



il. 9. Strefa odnowy biologicznej, autor projektu: Maria Błasiak.

Usługi jako działalność gospodarcza trwale związana z codziennym życiem człowieka w trafny sposób mają szansę czerpać wielowymiarowe korzyści z wykorzystywania interaktywnych okien, stworzonych przez ekrany bezszwowe.

Zupełnie nową odsłoną prezentującą wykorzystanie ekranów w usługach jest odsłona salonu fryzjerskiego, gdzie rozświetlone ściany nie mają w swej funkcji przekazu konkretnych treści (il. 10). Podstawowym założeniem autorki, Joanny Grzelińskiej, było nadanie wybranym ścianom wnętrza aktywnej, zmiennej, wirtualnej struktury, która w nienachalny sposób uatrakcyjni formę spędzania czasu podczas zabiegów fryzjerskich. Hipnotyzujące, abstrakcyjne kształty nie angażują odbiorcy do konkretnego działania. W ten sposób przedłożone w projekcie założenia motywują do chwili niezobowiązującego relaksu, odpoczynku od codzienności i nieustającego pośpiechu.



il. 10. Salon fryzjerski dla pań, autor projektu: Joanna Grzelińska.

Intensyfikacja obecności w naszym otoczeniu technologii multimedialnych uświadamia łatwość, z jaką obecnie ją adaptujemy do rozmaitych stref życia codziennego.

„W codziennym życiu nie potrafimy jeszcze tak płynnie zespolic się z innowacyjnymi technologiami”<sup>6</sup> – jeszcze kilka lat temu tak twierdził analizujący ówczesną sytuację w świecie nowości technologicznych Drew Ayers. Naukowiec podkreślał, że człowiek jedynie za sprawą filmu jest w stanie utożsamić się z wirtualnym światem. Dzisiejsza sytuacja wyraźnie temu zaprzecza. Stopniowo akceptujemy pogłębiający się dualizm otoczenia, pozbywając się uprzedzeń i nieufności wobec coraz szerszej gamy i dostępności udogodnień technologicznych.

## Konkluzja

Na przedstawionych przykładach ukazany został niezaprzeczalny potencjał zastosowań ekranów bezszwowych we wnętrzach. Dotychczasowe zastosowania, nie tak przecież nowej technologii, będą się zmieniały i poszerzały, głównie ze względu na spadek cen urządzeń oraz coraz większą łatwość dostępu do dowolnych zestawów ekranowych z gotowym oprogramowaniem dla klientów indywidualnych. Fakt ten sprawia, że okna ekranowe są już w zasięgu zainteresowania niewielkich przedsiębiorców, ale trafiły także na warsztat projektowy dużej rzeszy architektów wnętrz, kreatywnych projektantów z artystyczną wyobraźnią. Przedstawione studyjne projekty są forpocztą rozkwitu zastosowań ekranów o zaskakujących funkcjach i niespotykanych formach, dla których producenci i projektanci będą musieli wprowadzić nowe nazwy w celu precyzyjnego określania pożądaných

6

A. Drew, *Chimeras and Hybrids: The Digital Swarms of the Posthuman Image*, [w:] *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television*, red. M. Hauskeller, T.D. Philbeck, C.D. Carbonell, Basingstoke 2015, s. 99–108.

funkcji ekranów we wnętrzach, już nie tylko łączących wnętrze z zewnątrz<sup>7</sup>. Okno ekranowe dzięki odrębnym właściwościom zasługuje na osobną definicję, wskazującą na jego właściwości: teletransmisję innej przestrzeni, specyficzne wartości dla kompozycji architektonicznej wnętrza oraz celowo ograniczoną i dostosowaną do pomieszczenia treść i konwencję obrazową.

Znaczący jest kontekst społeczny, który stanowi ważne uzasadnienie dla rozwoju nowych technologii. Potrzeba reorganizacji stosunków ludzkich oraz zmiana formy spędzania wolnego czasu przyczyniły się do rozbudowy spektrum możliwości okien ekranowych. Społeczeństwo adaptuje pionierskie inicjatywy z niespotykaną dotąd otwartością, co motywuje projektantów do poszukiwania wciąż nowych, coraz bardziej prekursorskich rozwiązań.

Warto śledzić pomysły młodych projektantów, ponieważ ich wyobrażenia wyprzedza zapotrzebowania społeczne, rozwój techniki czy zmiany obyczajowe. Może się zdarzyć, że ekranowe okna staną się jednym ze standardów aranżacyjnych, materiałem równie popularnym jak fototapety czy sterowane oświetlenie LED, jednak o znacznie większych możliwościach kreacyjnych dla szerokiego rynku wnętrz publicznych.

---

<sup>7</sup> B. Jakubicki, *Wnętrza multimedialne – hybrydy miejsc i przestrzeni*, [w:] *Wnętrze – zewnątrz. Przestrzeń wspólna*, Wrocław 2019.

## Bibliografia

Aronson E., Aronson J., *Człowiek. Istota społeczna. Wydanie nowe*, Warszawa 2021.

Ausz M., Szabaciuk M., *Multimedia a źródła historyczne w nauczaniu i badaniach*, Lublin 2015.

Corbusier Le, Jeanneret P., *Five Points for a New Architecture*, [w:] *Bau und Wohnen*, Stuttgart 1927, tłum. Łukasz Stępnik, <http://teoriaarchitektury.blogspot.com/2011/02/le-corbusier-i-pierre-jeanneret-piec.html> [dostęp: 24.04.2021].

Drew A., *Chimeras and Hybrids: The Digital Swarms of the Posthuman Image*, [w:] *The Palgrave Handbook of Posthumanism in Film and Television*, red. M. Hauskeller, T.D. Philbeck, C.D. Carbonell, Basingstoke 2015.

Escher M.C. (1898–1972), *grafika Convex and Concave*, 1955, <https://www.flickr.com/photos/pedrosimoes7/39316167761> [dostęp: 24.04.2021].

Jakubicki B., *Wnętrza multimedialne – hybrydy miejsc i przestrzeni*, [w:] *Wnętrze – zewnątrz. Przestrzeń wspólna*, Wrocław 2019.

Nowaczyk-Basińska K., *Nieśmiertelność – nowy performans kulturowo-technologiczny XXI wieku*, [w:] *Technokultura. Transhumanizm i sztuka cyfrowa*, red. D. Gałuszka, G. Ptaszek, D. Żuchowska-Skiba, Kraków 2016, s. 63–82.

TOM 2 (2021), NR 2

Utwór udostępniany na licencji [Creative Commons Uznanie autorstwa 4.0 Międzynarodowe](#)

Artykuł recenzowany

Wydawca: **Akademia Sztuk Pięknych im. Jana Matejki w Krakowie,  
Wydział Architektury Wnętrz**

Redakcja: **prof. dr hab. Beata Gibała-Kapecka, dr Joanna Łapińska**

Opracowanie graficzne: Joanna Łapińska

Fotografia na stronie tytułowej: Julia Jeziorna

Czasopismo „inAW Journal – Multidisciplinary Academic Magazine” powstało dzięki dofinansowaniu w ramach projektu „Projektowanie przyszłości – program rozwoju Akademii im. Jana Matejki w Krakowie na lata 2008–2022”