

Annales Universitatis Paedagogicae Cracoviensis

Studia de Arte et Educatione VIII (2013)

Bartosz Mucha

52 LAZY WEEKS – koncepcje paraarchitektoniczne

„Paraarchitektura” to określenie stworzone specjalnie na potrzebę przedsięwzięcia, w ramach którego stworzone zostały projekty koncepcyjne, wizualizacje 3D, makiety, prototypy, idee podejmujące zagadnienie „domu”¹. Domu – schronu, domu – przystani, synonimu bezpieczeństwa i ciepła.

52 LAZY WEEKS to akcja, która miała na celu zorganizowanie pracy w taki sposób, by w przeciągu roku powstawała jedna koncepcja paraarchitektoniczna na tydzień.

Geneza i rodzaje projektów:

1. Niektóre projekty mogą przyjmować o obiekty zbliżone do działań czysto architektonicznych, zarówno poprzez swoje rozmiary, jak i odbiór wizualny.
2. Mogą to być również elementy tzw. małej architektury wchodzącej w relacje z zastaną przestrzenią miejską.
3. Zakładane są też projekty będące zindywidualizowanymi rozwiązaniami na jednorazowy nocleg w obcym, nieprzyjaznym miejscu.
4. Przewidywane są działania czysto koncepcyjne i przewrotne.
5. I wreszcie, projekty społeczne, skierowane do osób bezdomnych i ludzi pozabawionych dachu nad głową w wyniku klęsk żywiołowych.

1. Hammock House

Kształtem przypomina inny projekt, który przygotowałem – *Schodom*². Tym razem nie schody są tu najważniejsze, a hamak ukryty w odpowiednim zagłębieniu

¹ Tekst ten stanowi zmodyfikowaną wersję szkicu zamieszczonego w książce: *Welcome Home*, red. M. Kardasz, A. Repucha, towarzyszącej wystawie: „52 Lazy Weeks – Paraarchitektura” (14.05.2011, Galeria Projekt Kordegarda, Warszawa 2011).

² Głównym elementem obiektu są schody na dach ze znajdującą się tam kufką dla psa. Okna przewidziane są z drugiej strony obiektu, ważne, żeby nie rozbijały jego monolitu. Schody mogą też służyć za miejsce do siedzenia w stylu studencko-licealnym z butelką wina w ręku. Projekt niezrealizowany, link do wizualizacji: <http://www.pararch.com/schodom.htm>

dachu. Obiekt ma wysokość 2 m, co nie pozwala na odkrycie człowieka odpoczywającego we wnętrzu. Pozornie więc wydaje się, że dach jest płaski i pozbawiony nierówności. Perspektywa leżącego człowieka też ma swoje walory – nic nie zakłóca spoglądania w niebo, takie odizolowanie od zbędnych bodźców pozytywnie wpływa na relaks

2. Table House

To stół, wewnątrz którego można stosunkowo wygodnie odpocząć podczas zbyt długiej biesiady lub też poczuć się bezpiecznie, wsłuchując się w monotonne rozmowy dziadków przy kolacji. Kształt siedziska jest wyprofilowany zgodnie z wymiarami komfortowego leżaka, a więc możliwa jest również dłuższa drzemka.

3. Nest House 1

Obiekt służący do przenocowania w budynkach użyteczności publicznej, takich jak muzea, wszelkiego rodzaju urzędy, kościoły. Zaletą tego typu obiektów jest m.in. to, że są ogrzewane w okresie zimowym, można więc niejako na gapę, przetrwać zimową porę. Są też zazwyczaj wyposażone w toalety. Wejście do **Nest House 1** jest umieszczone po drugiej stronie ściany, na której jest zamontowany. Wąskie, 50-centymetrowe schodki prowadzą mieszkańca do drzwi umieszczonych ok. 1,5 metra nad poziomem podłogi.

4. Tetris House

To rozwinięcie formy stolika o tej samej nazwie. To ciągła fascynacja, może banalną, ale i absurdalną figurą geometryczną, którą stosować można na zasadzie modułu, tworzącego kolejne intrygujące kształty. Duże betonowe objekty można dowolnie rozrzucać niczym klocki do zabawy. Tworzyć się mogą wówczas bardziej lub mniej przemyślane kombinacje. To, czy taki „budynek” zostanie zamieszkały, zależy od pomysłowości lub też determinacji potencjalnych lokatorów.

5. Stairs House

Zamysłem, jaki przyświecał podczas projektowania obiektu było bezwstydne obnażenie wnętrza przez jego odzwierciedlenie w zewnętrznym kształcie budynku. Pewne jest to, że nie zostało powiedziane ostatnie słowo na ten temat, gdyż na razie wyeksponowane zostały jedynie schody, stolik i siedzisko. Być może właściwym kierunkiem jest nadawanie „transparentności” wszelkim formom ukrywającym swoją zawartość przez podobne zabiegi.

6. Grass House

Jego koncepcja powstała w zasadzie przed zasadzającym się na podobnym zamyśle Hammock House. W projekcie chodziło o zrównanie hamaku z ziemią przez wykopanie pod nim odpowiednio głębokiego dołka. Dzięki temu zabiegowi diametralnie zmienia się percepcja osoby odpoczywającej w dziurze/grobowcu. Dlatego

przypadkowo przechodząca osoba zostaje zaskoczona kryjącą się w dole sytuacją. Dziura może być po prostu wykopana, błotną jamą, lecz w wersji ekskluzywnej można zasiać w środku trawę, tak aby płynnie łączyła się z górną powierzchnią.

7. Bubu House

To futurystyczne osiedle milcząco „kroczących” budynków. Niektóre z załamań pomiętej formy mogą stanowić okna. Docelowo do wejścia, które umiejscowione jest kilka metrów nad ziemią, będą prowadzić opuszczane schody. Bubu to twierdza, zabezpiecza zarówno przed intruzami, jak i ewentualnymi powodziąmi.

8. Capsule House

To system kapsułkowego pola kempingowego. Użytkownik/urlopowicz otrzymuje jedną kapsułę, która ponieważ ma kółeczka, jest obiektem mobilnym. W dzień może być otwarta, dając cień lub chroniąc przed małym deszczem. Może jednak pozostać zamknięta. Zewnętrzna forma jest odzwierciedleniem środkowego kształtu leżanki, dlatego pozwala na komfortowe opalanie się na dachu schronienia. Na noc zamykamy kapsułę od środka i zapadamy w błogi sen.

9. Tube House

W tej betonowej, podziurawionej formie budynku można naliczyć cztery kondygnacje mieszkalne. W odlanych otworach dość wygodnie spędzimy noc w ciepłe dni. Na kolejne piętra wychodzimy po zagiętych prętach tworzących stopnie drabiny. Wąskie gzymsy pozwalają na poruszanie się w poziomie. **Tube House** to współczesna jaskinia dla nomadów przemieszczających się turystycznymi szlakami. A takie norki jawią się wówczas niczym pięciogwiazdkowy hotel.

10. Tesco House

Hipermarkety zazwyczaj zapraszają do siebie hiperszyldem, ogromną konstrukcją, którą widać z odległości nawet kilku kilometrów. Koszt takiego obiektu jest często większy niż budowa małego domu, a przecież jest tylko tablicą z nazwą sklepu. Dlatego też Tesco House jest zarówno komentarzem do tej sytuacji, jak i propozycją alternatywnego, praktycznego wykorzystania szyldu. Z pewnością **Tesco House** byłby atrakcyjnym miejscem tymczasowego zamieszkania dyrektora oddziału marketu, obok którego stoi.

11. Slim House

Inaczej „2 pokoje z kuchnią”. **Slim House** to pokrojony na plastry dom, który jest pomyślany tak, aby każde z pomieszczeń było osobną wyspą, autonomicznym bytem. Korytarz mieści się pod powierzchnią ziemi, wejście jest zatem umiejscowione przed budynkiem, do którego prowadzą podziemne schodki. Mieszkając w takim domu możemy traktować współmieszkańca przebywającego w innym pomieszczeniu jak sąsiada.

12. Sunbed House

To system leżanek, które można wybudować w dowolnych rekreacyjnych, widokowych miejscach. Do takiej leżanki prowadzą schodki o różnej wysokości, która zależy od potrzeby i upodobań wypoczywającej osoby. Dzięki zabiegowi podniesienia poziomu siedziska można poczuć się kimś wyjątkowym, oderwanym i zdystansowanym do otoczenia.

13. Hamster House

To instalacja świetlno-kinetyczna. Domownik takiego obiektu wprowadza w ruch ten gigantyczny kołowrotek, połączony z prądnicą, co z kolei powoduje rozświetlenie się neonu z napisem „Welcome home”. Obiekt jest komentarzem do rytuału dom-praca, ale też ilustracją całego paraarchitektonicznego projektu, który powstawał gdzieś pomiędzy i jest jak ten jarzący się neon: efektem ubocznym.

14. Acoustic House

Specjalne zawieszki wykorzystujące infrastrukturę ekranów akustycznych ustawianych wzdłuż dróg i autostrad. Takie wiszące kapsuły mają być praktycznym noclegiem dla podróżujących autem lub pieszo nomadów. W tym wypadku dostanie się do środka jest karkołomne i wymaga sprawności fizycznej, gdyż należy wdrapać się po drabiniastej fakturze ekranu od strony drogi.

15. ET Go Home

To monument, który jest symbolicznym zobrazowaniem tęsknot ludzkości, szukających przyszłego domu wśród gwiazd. Ludzkość bowiem jawi się jako kosmiczny intruz zatruwający kolejne planety, co zmusza do ciągłego szukania kolejnych planet/schronów.

16. Air Condition House

Zazwyczaj generatory klimatyzacyjne szpecą budynki, będąc obiektem niepasującym do zastanej architektury. Dzieje się tak dlatego, że podczas projektowania budynku nie uwzględnia się tego typu intruzów. ACH jest „doprojektowany” do generatora klimatyzacyjnego i to jemu zawdzięcza swój oryginalny kształt, maksymalnie go eksponując. Ponadto wnęka z małym okienkiem nie wpuszcza dużej ilości światła, dodatkowo chroniąc domowników przed nieznosnymi upałami.

17. New Park House

Kaskadowa, betonowa konstrukcja ma być w założeniu miejscem spotkań ludzi chcących inspirować się przestrzenią, w której przebywają. A ta przestrzeń z pewnością nie pozostawi obojętnymi przesiadujących tam osób, choćby dlatego, że zmusza do wspinania się po tym schodkowym obiekcie. Kiedy jednak zajmiemy odpowiednią „łożę”, czeka nas miły wieczór w towarzystwie znajomych i z butelką wina w ręku.

18. Beehive House

To system modułów, które kształtem przypominają pszczele plastry miodu, po wkopaniu w ziemię do odpowiedniego poziomu i zalaniu betonem dna zyskujemy jednak tradycyjną, stereotypiczną formę domu. Betonowa konstrukcja to baza, reszta zależy już od nas. Brakujące ścianki można domurować, zasłonić prowizorycznie folią lub zostawić bez żadnej ingerencji. Moduły oczywiście można dołączać, wydłużając w ten sposób budynek.

19. In Here House

W opozycji do budynków z namalowanym kształtem czerwonego krzyża te obiekty mają zachęcać do zbombardowania. „Tu, to tutaj” wołają kubiczne, monolityczne ławki. W czasie pokoju przestrzeń idealna na spotkania ludności, w czasie niepokoju drażnią i podniecają pilotów bombowców, tym samym wprowadzając w konfuzję.

20. Hospital House

Pobyty w szpitalu jest nieprzyjemnym doświadczeniem dla rodzica, a traumą dla małego dziecka, zwłaszcza jeżeli wiąże się z rozłąką. Drobna korekta w konstrukcji szpitalnych łóżeczek pozwala na bezkolizyjne dla szpitalnej pracy i w miarę komfortowe przebywanie w nocy opiekuna w pobliżu pacjenta. Dodatkowo zamontowane lustro pozwala na stałą obserwację dziecka bez potrzeby wstawania. Metalowa leżanka wymaga wyścielenia kocem lub cienkim materacem.

21. Kierat House

To potężna pozytywka napędzana siłą mięśni czterech osób, która emituje kilka taktów przyjemnej kołysanki. Praca to jedna z bardziej popularnych sposobów aktywności ludzi. I choć powinna być z jednej strony potrzebna, a z drugiej sprawiać choć trochę przyjemności, to zazwyczaj jednak jest męczącą rutyną, przypominającą przelewanie z pustego w próżne.

22. Bicycle House

To rodzaj interaktywnego billboardu. Rower jest zintegrowany z całością konstrukcji, w wyniku czego otrzymujemy tę dziwną, kinetyczną konstrukcję. Wprawiając w ruch koła roweru, za pomocą turbiny włączamy lampy, które oświetlają nas niemrawym światłem. Dzięki temu zabiegowi przechodzień wchodzi w interakcję z instalacją i sam znajduje się w czasie pedałowania w centrum uwagi ulicy.

23. Tube House 2

Stanowi on kontynuację w zakresie wykorzystania formy rury w paraarchitekturze. W tym wypadku mamy do dyspozycji podłużne kapsuły zawieszane w salach gimnastycznych z zamontowanymi drabinkami. Rury podzielone są wewnątrz na dwumetrowe odcinki. W każdym takim segmencie może dość wygodnie położyć się jedna osoba. TH może na co dzień służyć zmęczonym ćwiczeniami sportowcom.

W sytuacjach nadzwyczajnych, np. klęski żywiołowej, kiedy do takich miejsc jak sale gimnastyczne spędzana jest ludność część osób może tam przetrwać trudne chwile. Opcjonalnie mogą być dowieszane kolejne „piętra” na co dzień składowane w centrach zarządzania kryzysowego.

24. Acoustic House 2

Ekran akustyczny są niezwykle inspirujące i wydaje się, że ich potencjał nie został w pełni wykorzystany. W tej odsłonie mamy projekt wolno stojącego ekranu akustycznego, który można umieszczać np. w ruchliwych miejscach miasta lub w centrach handlowych. Pomysł jest trochę paradoksalny, gdyż im głębiej będziemy chcieli wejść, próbując ukryć się i uciec od hałasu, tym bardziej będziemy na zewnątrz, a w rezultacie na szczycie obiektu. Tym samym AH staje się pomnikiem niemożności ucieczki przed hałaśliwą cywilizacją.

25. Meeting House

Ten świecący „Palec Boży” dokładnie wskaże miejsce spotkania na dworcach, lotniskach i różnych tłumnym częściach miast. Ma też dodatkową funkcję – być może ważniejszą. Obiekt jest umieszczony na podgrzewanym podeście emitującym ciepło w kierunku osób oczekujących. Dlatego w chłodne i mroźne dni zostanie szybko zajęty przez ludzi bezdomnych, a wówczas „palec” będzie mimochodem wskazywał ważny problem społeczny.

26. Tube House 3

Alternatywna propozycja hostelu, schroniska dla turystów niewymagających zbyt wysokiego komfortu, oczekujących jedynie możliwości przenocowania i ruszenia dalej w świat. TH3 daje schronienie, możliwość odizolowania się, a i sam w sobie jest atrakcją. Wewnątrz takiego okrągłego mieszkania można oczywiście wygodnie leżeć, ale też przewidziana jest pozycja siedząca. Wymagane jest wówczas rozkoszne majdanie nogami i kontemplacja otoczenia.

27. Slide House

Slide House to próba stworzenia autonomicznej przestrzeni, rodzaj wyspy, na której użytkownik będzie mógł zapętlić się w podstawowych czynnościach i emocjach. Mamy więc schody, czyli wysiłek i wyraźny cel. Ślizgawka niesie ze sobą emocje: strach i radość. Wewnątrz rury możliwa jest też drzemka, odizolowanie się od otoczenia. Całość jest estetycznie wyczyszczona, biała, neutralna, z przeznaczeniem do wnętrza użytku publicznego, ale może też funkcjonować w przestrzeni otwartej.

28. Tetris House 2

To kolejne podejście do podobnej modułowej formy kojarzącej się z elementami gry Tetris. Tym razem są to ażurowe bloki. Można je dość dowolnie komponować ze sobą, tworząc różne intrygujące kompozycje. Funkcja zależeć będzie od inwencji

i pomysłowości. Może to być np. ażurowy mur dzielący przestrzeń na strefy prywatności na zasadzie bardziej psychologicznej niż fizycznej. A po przewróceniu na bok odkrywamy TH2 jako ciekawą donicę ogrodową.

29. Heat House

Koksowniki instalowane są na ulicach przez zarządców miasta, gdy temperatura staje się nieznośnie niska. HH powiela klasyczny kształt, ale ponieważ ma dwa kółeczka, staje się obiektem mobilnym. Można więc przemieszczać się razem z ciepłem lub też łatwo zmieniać miejsce koksownika, szukając nowych zmarzniętych osób. Oprócz kółeczek odnaleźć można dodatkowe, praktyczne funkcje. Rączki są wysuwanymi prętami, które mogą posłużyć za pogrzebacz do węgla. Zainstalowany został też specjalny ruszt pełniący rolę grilla.

30. Sweet Home

To dziecięca wizja idealnego domu. Biały budynek z czerwoną dachówką umieszczony na małej wysepce, do której można dostać się przez uroczy mostek. Bajkowy obraz wielokrotnie rysowany kredkami teraz niemal zmaterializowany za pomocą programu graficznego. Jest w nim jednak coś niepokojącego, zimnego i smutnego. Dziecięca wizja zobrazowana przed dorosłego twórcę nie uniknęła subtelnie implantowanych lęków codzienności.

31. Snowman Inverse House

W myśl teorii fizycznej mówiącej o tym, że każda cząstka we wszechświecie ma odpowiadającą jej antycząstkę powstał odwrócony bałwan. SIH jest odwrócony po wielokroć. Dosłownie stoi na głowie, jest zupełnie czarny i w przeciwieństwie do nietrwałego śniegu odlany jest z twardego betonu. Może więc właśnie taki Snowman Inverse będzie, ku zaskoczeniu naukowców, efektem poszukiwań w ośrodku badawczym CERN.

32. Bomb House

Oto jak mogłoby wyglądać muzeum bombardowań dywanowych. Monumentalna bomba głucho wryta w ziemię staje się archiwum skupiającym dokumentację dotyczącą niszczyielskiej mocy zimnych ludzkich emocji. Bombardowania dywanowe w swej potwornej okrutności są paradoksalnie bliskie tematowi architektury i urbanistyki. Zarówno poprzez swoją czystą w formie odwrotność budowania, jak i przez to, że po takim „zresetowaniu” można tworzyć koncepcję miasta zupełnie na nowo.

33. Waiting House

Poczekalnia to jedno z miejsc szczególnie nielubianych, bo przeistaczanie się w pententa w urzędzie lub przychodni staje się nieprzyjemnym zdarzeniem. Czujemy wówczas, że czas przelatuje nam przez palce, a sytuacja upokarza nas tym bardziej, że dochodzi konfliktów z współczesnymi, potęguje się poczucie braku

panowania nad sytuacją. WH to obiekt do czekania. Petent siedzi w odpowiednim boksie, jest odizolowany od innych oczekujących i sam ze swoimi myślami spędza ten czas.

34. Hammock House 2

HH2 to skutek ewoluowania obiektu Hammock House na potrzeby wystawiennicze w CSW w Toruniu w ramach wystawy Tag! Base! Hide & Seek. Rezultatem zmian jest obniżenie schodów i otworu z hamakiem. Poza tym całość została przytulona do dwóch ścian galerii. Celem takiej ingerencji były potrzeby bezpieczeństwa zwiedzających, szczególnie ludzi młodych i dzieci. Po dokonanych zmianach nie ma już możliwości wejścia na dach, a przekształcenia spowodowały odejście od pierwotnej formy, dlatego Hammock House 2 został zaliczony jako nowy obiekt na kolejny tydzień.

35. Kulki House

Żelbeton zaprzecza zasadom wszechświata, według których łatwiej jest coś zburzyć niż mozolnie budować. Po zalaniu betonem uzbrojonej formy prawidła świata stają na głowie. Gdy przychodzi bowiem decyzja o zburzeniu, taka konstrukcja stawia opór łagodnym środkom i na pomoc przychodzą jedynie radykalne kroki. Jednym z nich jest specjalna kula zamontowana na stalowej linie dźwigu. Dzięki rozhuśtaniu i nadaniu prędkości można dość precyzyjnie defragmentować zbędne ściany, a w konsekwencji całe budynki. KH to obiekt, który zamyka w niewinnej, choć potężnej zabawce ideę burzenia, doprowadzając tę czynność do absurdu.

36. Nap House

Inspiracją do zaprojektowania NH były niezliczone metraże hipermarketów, magazynów i wszelkich hangarów przemysłowych, które w kontekście ludzi bezdomnych wydają się przestrzenią nie w pełni wykorzystaną. Poza tym zdarzają się sytuacje pozbawienia dachu nad głową w wyniku klęsk żywiołowych, a także zwyczajna potrzeba snu u osób przebywających chwilowo poza domem, a niechących wynajmować drogiego hotelu. I tak powstała idea takiego „hipermarketu”, swoistego centrum drzemki, potężnego ogrzewanego hangaru, w którym każdy może skorzystać z ciepłej i suchej przestrzeni. Oczywiście, powstają w związku z tym nowe problemy takie jak czystość i bezpieczeństwo. Skoro nie tak trudno zorganizować to w marketach, może uda się i tu.

37. Labirynt House

Kiedy jedziemy wzdłuż autostrady lub drogi szybkiego ruchu, coraz częściej widok wsi i miasteczek zasłaniają potężne ekrany akustyczne. Można więc jedynie wyobrazić sobie, jak wygląda świat za nimi. Monotonna jazda autem powoduje, że wyobrażenia zaczyna produkować dziwne, nieprawdopodobne wizje. Co więc jeżeli za

ekranami otwiera się świat zbudowany z labiryntów takich właśnie ekranów, a my jedziemy po prostu jedynie wytyczoną w nich wąską szczeliną?

38. Komin na biegunach

Każdy komin ma tolerowany margines odchyłu od pionu. Może to być nawet kilkadziesiąt centymetrów. Wydaje się to nieprawdopodobne, ale jednak ta elastyczność jest gwarancją stabilności i bezpieczeństwa tego nietypowego architektonicznego obiektu. W związku z tym i w myśl rosnącej mody na ekstremalne formy relaksu proponuję montaż klasycznego konika na biegunach na szczycie kominów. Gdzie rolę „biegunów” pełni wspomniana właściwość odchyłu.

39. Trybik House

Jeden trybik ma ukryte w sobie trzy możliwe pozycje: siedzącą, półleżącą i leżącą. W zależności od obrotu może być wykorzystywana jedna z możliwości. W projekcie zazębione są trzy trybiki będące ze sobą w okrutnej egzystencjalnej symbiozie. Odpowiedni mechanizm obraca tryby o 120 stopni, dzięki czemu co osiem godzin lokatorzy zmuszani są do zmiany formy aktywności. Nigdy też w jednym momencie nie jest możliwe takie samo ustawienie trzech ani nawet dwóch członów. Jeżeli więc TH byłby nowoczesnym hotelem pracowniczym, to gwarantowałby sprawną maksymalną kontrolę nad efektywną gospodarką zasobami ludzkimi w ultrakapitalistycznym systemie.

40. Saw House

Wyobraźmy sobie, że ze środka ziemi wdzierają się nagle ogromne piły spalinowe uśpionych do tej pory w głębinach tajemniczych mieszkańców. Taką właśnie sytuację w zastygniętej formie ilustruje SH. Staje się tym samym ciekawym elementem krajobrazu, mogącym występować w przestrzeni miejskiej lub w tzw. naturze. Można zatem, wspinając się po wysokich stopniach, wybrać odpowiedni poziom do siedzenia i kontemplacji. A szczęśliwiec, który znajdzie się pierwszy na górze, skorzysta z miejsc prowokujących pozycję półleżącą.

41. Sin House

Zamknięta, monolityczna bryła w całości zbudowana jest z modułów z motywem kratownicy inspirowanej konfesjonalem. Można więc bez udziału pośredniczącego duchownego podejść do ściany i wyrzucić z siebie wszystkie grzechy i przewinienia. Atmosfera w środku z dnia na dzień będzie gęstnieć, lecz miejmy nadzieję, że zgromadzone w środku zło nie wydostanie się na zewnątrz, co gwarantuje brak możliwości wejścia do środka obiektu.

42. Cocon House

CH to rodzaj futrzanego śpiwora z nogawkami, w którym można się całkowicie zaszyć przed zewnętrznym światem w każdej niemal sytuacji. Dodatkowymi

elementami jest sprzęt wspinaczkowy. Mamy więc odpowiednią uprząż pozwalającą na optymalnie wygodną pozycję oraz kotwiczkę, którą można wystrzelić w dogodne miejsce, i podciągnąć się do góry za pomocą specjalnego mechanizmu. Taki zestaw ma być zamknięty w kompaktowym plecaczku na wzór apteczki pierwszej pomocy. W tym jednak wypadku zawsze pod ręką mamy możliwość schowania się, ucieczki, drzemki. W takim kokonie można po prostu w ciepłe dni zawisnąć na drzewie, a w chłodne mogą one służyć jako obiekty użyteczności publicznej, ogrzewane i suche, których konstrukcja pozwala na takie chwilowe zamieszkanie.

43. Kotwa House

Alternatywny system budownictwa mieszkalnego. Domy do wbicia. Jest to rodzaj stalowych kontenerów zintegrowanych ze specjalną kotwą. Po odpowiednich badaniach geologicznych można wbijać KH w ziemię na głębokość około 2 metrów. Budynki w zamyśle osadzone są za pomocą specjalnego pojazdu-młota. Pod wpływem wbijania będzie dochodzić do deformacji kontenerowych kubików, co nada obiektom indywidualnego charakteru.

44. Board House

Budynki z tzw. wielkiej płyty mają ograniczony czas przydatności, określony przez konstruktora i architekta. Zdarza się, że elementy bloków odpadają wcześniej, niż zakładała to gwarancja. Wyobraźmy sobie, że odpada taki pionowy element, „swobodnie” kładąc się na ziemi. Można wówczas nadal użytkować taki obiekt pozwalając, aby pozostał taki, jaki jest. Idąc dalej tym tropem, metodą na kształtowanie budynków mogłoby być stawianie, a następnie przewracanie żelbetonowych pionowych płyt, tak by samoistnie wybierały sobie, jaką formę przyjąć. I dopiero po takim zabiegu można by było je zamieszkiwać, jedynie wzmacniając i zabezpieczając używaną konstrukcję.

45. Labirynt House 2

W LH2 ponownie został wykorzystany kształt litery L. Zafunkcjonował on już w starszym projekcie „Peryskop”. Tym razem litera L została przewrócona na bok, a następnie zmnożona, przez co tworzy ostatecznie kompozycję labiryntu. Przechodzimy przez powstałe tunele, nie wiedząc, co czeka nas po wyjściu. Czasem może to być mały dziedziniec z kolejnym wejściem, a innym razem tych możliwych wyjść może być nawet kilka.

46. Sewage House

„Wlewam w siebie brud otoczenia, by oczyścić kadr widzenia”. Tak pisał niegdyś poeta. Z tej inspiracji powstała ta miękka, dywanopodobna forma „wylewająca” się ze zintegrowanej ze ścianą rury. Całość ma przywołać na myśl czarną magmę wpuszczaną do sterylnej, nowoczesnego mieszkania. Sewage House to metaforyczny filtr rzeczywistości zasysający brud świata, oczyszczający tym samym widok za oknem.

47. Twist House

Prosta forma wynika z wykręcenia prostopadłościanu o 90 stopni. Dzięki temu zabiegowi powstała nietypowa bryła budynku typu kontener. Zabieg oprócz walorów estetycznych jest też zupełnie praktyczny. Dach kontenera nie jest już płaski, a powstałe wyprofilowania odprowadzają deszczówkę symetrycznie na dwie przeciwległe strony.

48. Windmill House

Projekt można rozumieć na dwa sposoby. Z jednej strony jako przestrzenną reklamę społeczną, promującą alternatywną dla węgla metodę pozyskiwania energii. Z drugiej strony jako oryginalną w kształcie przydomową stację doładowywania elektrycznego pojazdu, który w nocy mógłby być tak zasilany.

49. Wave House

Wyjściową formą budującą obiekt była betonowa rura. Efekt piętrzącej się fali powstał po przecięciu rury na pół i odpowiednim zestawianiu uzyskanych dzięki temu modułów. WH może być atrakcyjnym miejscem dla młodych, aktywnych ludzi, ale jest też architektoniczną propozycją dla nowej formy przystanku ze zintegrowanym kioskiem.

50. Flat House

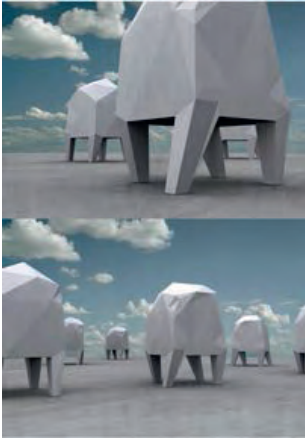
Instalacja w skali 1 : 1 jest pionowym odzwierciedleniem planu mieszkania typu M2 i z powodzeniem może być stawiana pomiędzy blokami na współczesnych blokowiskach. Jej zadaniem jest uatrakcyjnianie klockowatej przestrzeni czymś bardziej efemerycznym, ulotnym, może trochę poetyckim. Przede wszystkim jednak ma być komentarzem i ilustracją przestrzeni, o jaką walczymy, płacimy kredyt i która jest nazywana przez mieszkańców ciepło: „domem”.

51. Block House

Obiekt jest kubiczną propozycją ogrodowego patio. Projekt wyszedł od formy sześciennego klocka. W BH odnajdziemy dwie strefy: jedna zadaszona, ale odsłonięta, gdzie możemy podglądać przebywające tam osoby. Druga część, niezadaszona, jest w zasadzie niewidoczna dla przechodniów.

52. Last House

LH swoją formę wziął z zestawiania ze sobą płaskich prostopadłościanów, które wraz ze zbliżaniem się do środka powiększają się, wywołując wrażenie ogromnej spikselowanej larwy. Wewnątrz obiektu powstały schodki, które łukiem otaczają miejsce na zaparkowany tam samochód. LH kończy cały paraarchitektoniczny projekt „52 Lazy Weeks”, stąd też wziął swoją nazwę. Każdy z zaprezentowanych pomysłów, choć stanowi samodzielny twór, powinien być zawsze interpretowany w odniesieniu do całości, która powstała zgodnie z narzuconym tempem według planu realizowanego z rygiorem co tydzień.



Bartosz Mucha, *Bubu House*, część projektu 52 LAZY WEEKS, 2010–2011



Bartosz Mucha, *Chimney House*, część projektu 52 LAZY WEEKS, 2010–2011



Bartosz Mucha, *Grass house*, część projektu 52 LAZY WEEKS, 2010–2011



Bartosz Mucha, *Tesco House*, część projektu 52 LAZY WEEKS, 2010–2011

52 LAZY WEEKS – paraarchitectonic conceptual designs

Abstract

Bartosz Mucha is a designer. The article *52 LAZY WEEKS – paraarchitectonic conceptual designs* is a description of the artistic work that he carried out in the years 2010 and 2011. Undertaking a year-long action aimed at maximizing the work so that one conceptual design is created per week. The results of this process were exhibited in a branch of the Zachęta Gallery of Art – Kordegard's Project in Warsaw and included conceptual designs, 3D visualizations, models, and prototypes that present the topic of the house: house as a haven, house as a harbor, a synonym of safety and warmth. For the purpose of the undertaking, the author coined the term "paraarchitecture". The exhibition was accompanied by the book titled *Welcome Home* which documented the effects of the year-long work.

Nota o autorze

Dr Bartosz Mucha studiował na ASP w Krakowie (dyplom 2004) i w ESAG w Paryżu. Projektant 2 i 3D. W latach 2004–2011 lat wokalista i autor tekstów zespołu math rockowego Maria Celeste. Poza tym jako artysta jest twórcą instalacji i krótkich form wideo. W latach 2004–2009 prowadził projekt The POOR Life, w ramach którego powstało kilkadziesiąt prototypów przedmiotów codziennego użytku pokazywanych na dziesiątkach wystaw w kraju i za granicą, w tym na sześciu wystawach indywidualnych. Po ukończeniu projektu POOR rozpoczął działalność para architektoniczną – Pararch (www.pararch.com), której celem jest eksplorowanie problemu domu, schronu, noclegu. Ostatnio zajął się produkcją i dystrybucją swoich projektów, przyjmując w tym celu nazwę Poorex. Obecnie zatrudniony na Wydziale Sztuki Uniwersytetu Pedagogicznego w Krakowie. Mieszka w Wieliczce.