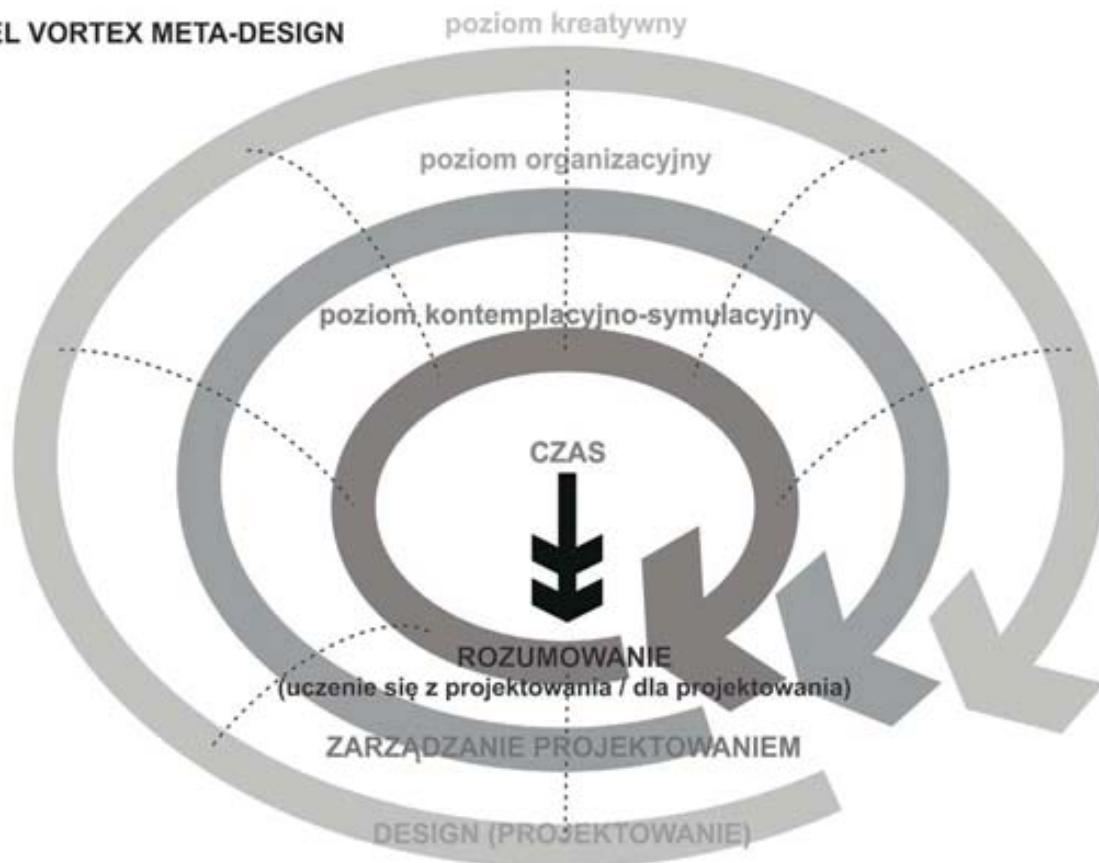


formę będącą nośnikiem treści, a trzecia warstwa ma za zadanie kontrolować lub moderować proces. Oś czasu wydziela trzy paralelne, choć następujące także po sobie w przedstawionej kolejności (cf. Fischer 2003: 1)⁸⁹, odrębne pola interakcji: czas przeznaczony na autonomiczne formowanie projektu przez architekta, czas przeznaczony na ucieleśnienie architektury (co odbywa się również w ramach fluktuującej postaci projektu) i jej oswojenie przez użytkowników (wstępna faza, w której użytkownicy zapoznają dopiero wytworzone środowisko – w postaci wirtualnej lub materialnej), wreszcie czas użytkowania i oceny projektu. System wdrożeniowy opiera się na komórkach problemowych, z których każda traktowana jest jak agent systemu złożonego. Każda z komórek ma możliwość samoorganizowania się lub bycia relokowaną w obrębie danej warstwy po to, by optymalizować komunikację z odpowiadającą komórką z innej warstwy. Jeśli widzieć jakieś analogie wizualizujące przebieg procesu, to można uznać za adekwatną propozycję spirali procesualnej Zeisela, która w istocie

MODEL VORTEX META-DESIGN

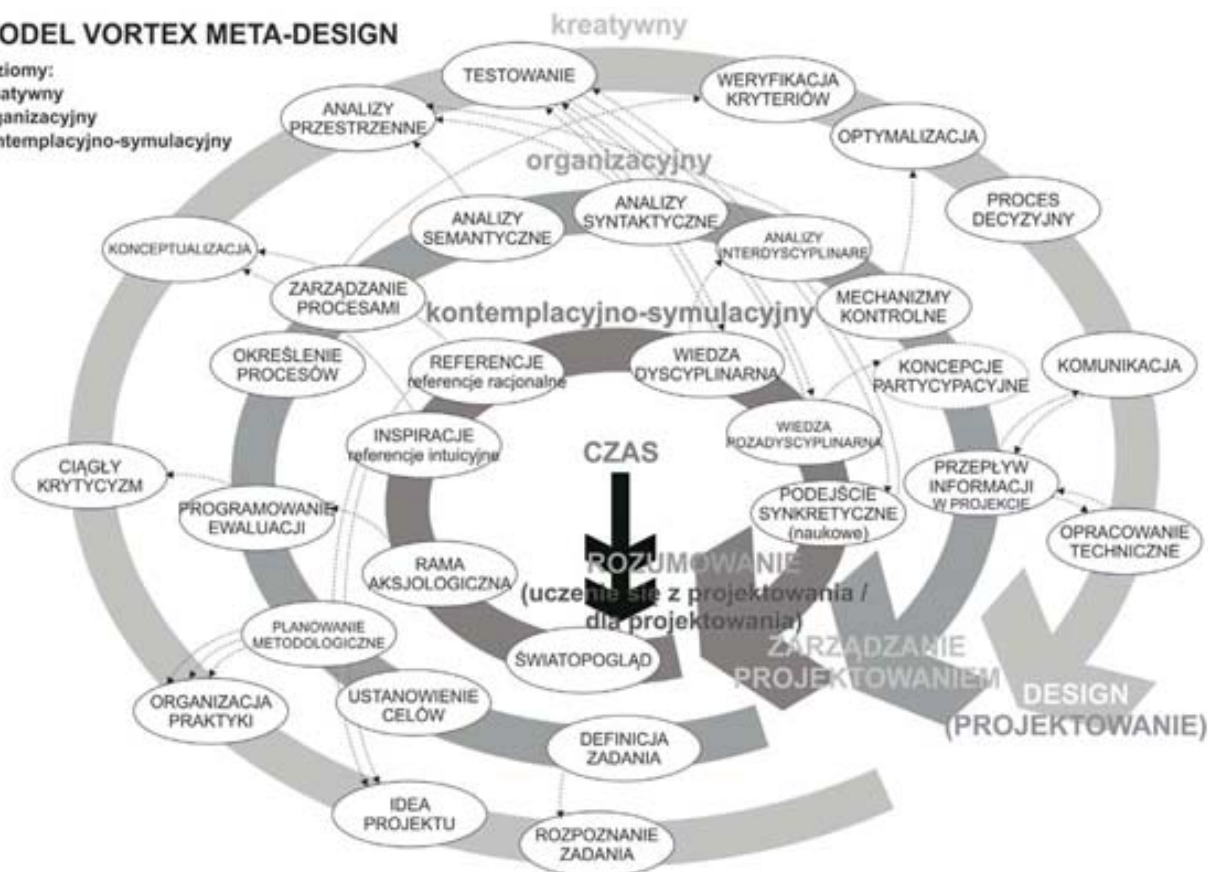


Ryc. 6. Potrójna pętla (spirala) uczenia się w procesie projektowania architektonicznego, fragment modelu VM-D, schemat: RB 2020

⁸⁹ https://www.researchgate.net/publication/2843542_Meta---Design_Beyond_User_Centered_and_Participatory_Design, 1–5, dostęp w dniu 22 listopada 2020.

MODEL VORTEX META-DESIGN

poziomy:
kreatywny
organizacyjny
kontemplacyjno-symulacyjny



Ryc. 7. Potrójna pętla (spirala) uczenia się w procesie projektowania architektonicznego – interakcje, fragment modelu VM-D, schemat: RB 2020

złożona jest ze sprzężonych ze sobą trzech wątków – kontemplacyjno-spekulacyjnego, kreatywnego i systematyzującego. Tu ujawnia się dodatkowa trójdzielna struktura (samo)edukacji w procesie – projektowania, uczenia się z projektowania oraz uczenia się na podstawie uczenia się z projektowania. Wyobrażam sobie tę strukturę jako przypominającą kreatywny wir (vortex), w którym możliwe są cofnięcia kroków progresji, ale co do zasady jest ona zapewniona i wzmacniana coraz większym dopasowaniem poszczególnych wątków. Stopień koherencji tych wątków wyznacza prawdopodobieństwo uzyskania akceptowalnej propozycji w projektowaniu.

W warstwie kontemplacyjno-symulacyjnej mamy do czynienia z wyobrażeniem, ale i automatycznie zainicjowaną asocjacją wielu wątków, zagadnień rozpoznanych wcześniej przez architekta, które tkwią w jego pamięci i do których jego umysł może się natychmiast odwołać – obrazy, dźwięki, zapachy, wrażenia dotykowe, stanowiące referencję dla projektu, niekoniecznie przekładające się na informacje bezpośrednio w projekcie wykorzystywane, ale budujące doświadczenie zmysłowe wraz z racjonalizacją (odbiorem rozumowym) problemu