

## **Ucieczka z bańki**

Piotr Kossobudzki-Kanar, Paweł Kubacz

Fragment dokumentacji złożonej do konkursu  
na kuratorski projekt wystawy w Pawilonie Polskim  
na 19 Międzynarodowej Wystawie Architektury  
w Wenecji w 2025 r.

## Ucieczka z bańki

“Twoja *bańka informacyjna* to twoja osobista, unikatowa przestrzeń danych, w której żyjesz online. Co znajdzie się w twojej *bańce informacyjnej*, zależy od tego, kim jesteś i co robisz. Problem w tym, że to nie ty decydujesz, co przedostaje się do środka. I, co ważniejsze, nie wiesz właściwie, co zostaje wyeliminowane.”

**Eli Pariser**

pisarz, aktywista i przedsiębiorca,  
autor określenia „bańka informacyjna”

Ludzie wyewoluowali jako istoty społeczne, funkcjonujące dobrze w złożonej sieci interakcji. Dzięki współpracy i komunikacji tworzą nie tylko rodziny, ale klany, plemiona i narody, które za sprawą synergii przekraczają możliwości budujących je jednostek. Kumulowana przez pokolenia wiedza i skoordynowany wysiłek ludzkich społeczności doprowadziły do zdominowania planety przez *Homo sapiens*. Tę grupową potęgę naszego gatunku zwieńcza epoka zwana antropocenem, w której ślady naszej aktywności (m.in. w postaci sztucznej skały – betonu oraz plastiku) będą widoczne w warstwach geologicznych nawet za miliony lat. I, paradoksalnie, w tym właśnie momencie na fundamencie sukcesu ludzkości - relacjach społecznych - zaczynają pojawiać się rysy. *Homo sapiens* epoki antropocenu mieszka głównie w miastach. Coraz bardziej przeludnionych, w których jakościowa przestrzeń do życia jest coraz droższa. Symbolem tych metropolii stają się mikroskopijne przestrzenie życiowe – swoiste bańki czy kapsuły mieszkalne, pozwalające na zaspokojenie jedynie najbardziej podstawowych potrzeb. Izolują ludzi od siebie, znacząco utrudniając budowanie więzi społecznych, w tym rodzinnych.

Tę alienację i atomizację potęguje przeniesienie ogromnej części naszej aktywności do świata online. Zamykamy swoje życie w ekranach komputerów i telefonów. Algorytmy aplikacji społecznościowych i wyszukiwarek otaczają nas w bańkach informacyjnych, ograniczają nam horyzont i możliwości wyboru. Zniekształcają postawy, manipulują opiniami i emocjami, spychają w samotność. Alarmują o tym badacze tacy jak Sherry Turkle, profesorkę badań społecznych nad nauką i technologią z Massachusetts Institute of Technology, która pisze: „Jesteśmy samotni, ale obawiamy się bliskości. Więzy cyfrowe mogą oferować iluzję towarzystwa bez wymogów stawianych przyjaźni. Nasze życie w Sieci pozwala nam na ukrywanie się przed sobą, nawet, gdy jesteśmy ze sobą powiązani.”

Architekci są współtwórcami antropocenu. I jako tacy ponoszą współodpowiedzialność za znalezienie rozwiązań na bolączki tej epoki – środowiskowe i społeczne. Kwestie związane z ograniczeniem emisji gazów cieplarnianych, ilości odpadów, czy zużycia energii są często adresowane przez środowisko architektów. Ale czy mogą oni zawrócić postępującą atomizację społeczną? Zatrzymać niebezpieczny trend prucia się więzi spajających tkaninę naszych relacji rodzinnych, sąsiedzkich, narodowych i ogólnoludzkich? Carlo Ratti, kurator Biennale w Wenecji w 2025 roku, zachęca, by traktować architekturę jako „rozszerzoną sferę, która integruje sztukę, inżynierię, biologię, analitykę danych, nauki społeczne i polityczne, nauki o

systemach planetarnych i inne dziedziny – łącząc je ze sobą i każdą z osobna z materialnością przestrzeni miejskich”.

Autorzy niniejszej koncepcji podejmują to wyzwanie. Wierzą, że architekci mogą kreować inkluzywne i analogowe przestrzenie zapraszające ludzi do przebywania razem i podejmowania wspólnych aktywności. Proponowana wystawa przedstawia symbolicznie tę sytuację: definiuje problem i prezentuje przykład interwencji.

Wystawa składa się z dwóch stref, w których przeciwstawiono sobie światy sztuczne i naturalne; indywidualne i wspólne. Taka aranżacja wpisuje się w nakreślony przez kuratora Carlo Ratti zamysł: „obiekty, budynki i plany urbanistyczne będą zaaranżowane wzdłuż osi wielorakich i rozpowszechnionych inteligencji – zorganizowanych jako naturalne, sztuczne, zbiorowe lub kombinacje tych trzech”.

Pierwsza strefa obrazuje zatowarowanie społeczeństwa i pozamykanie jego członków w „bankach”: wirtualnych, komunikacyjnych i materialnych, architektonicznych. Zwiedzający, wyjęci ze zbiorowości, w kolejnych multimedialnych kapsułach biorą w samotności udział w interaktywnych doświadczeniach, w których narażeni są na cyfrową alienację, zakłócenia przepływu informacji, ciągłą osobistą ekspozycję i poddanie ocenom czy zafałszowane treści. Po wyjściu z baniek mogą odczuwać przebodźcowanie, dyskomfort, frustrację i oderwanie od rzeczywistości. Cyfrowe treści na ekranach w codziennym życiu dostarczają nam podobnych odczuć, manipulując nami.

Druga strefa to przykład zaadresowania problemu atomizacji społecznej przez architekturę: przyjazna strefa relaksu i integracji. Zaaranżowana z wykorzystaniem światła dziennego, naturalnych materiałów i mebli cenionych polskich projektantów. Zwiedzający po wyjściu z nieprzyjemnego świata samotnych doświadczeń online trafiają do wnętrza, w którym układ sprzętów zachęca do chwili wypoczynku i rozmowy z sąsiadami. Dominantą wizualną pomieszczenia jest przeskalowana kanwa – siatka o rzadkim splocie, która zaprasza zwiedzających do tworzenia wielkoformatowego, wspólnego dzieła. Korzystając z udostępnionych przy kanwie różnorodnych tkanin z recyklingu goście wystawy mogą wyplatać przestrzenny obraz grający fakturą i kolorem. Mogą nawiązywać i przyłączać się do fragmentów przygotowanych przez poprzednich zwiedzających, lub zespołowo, w grupach znajomych i nieznanym osobom przebywających w danym momencie w pomieszczeniu, zapewniać nowe, nietknięte wcześniej obszary. Dodatkowym, istotnym aspektem stanowiska jest jego sensoryczność. Fizyczność i namacalność zgromadzonych materiałów, ich faktura, masa, elastyczność lub sztywność oddziałują na zmysły zaniedbane podczas interakcji online, eksploatujących niemal wyłącznie wzrok i słuch.

Odpowiednia aranżacja przestrzeni i jej intuicyjność sprawiają, że dochodzi do naturalnej, samoistnej współpracy między zwiedzającymi, niewymagającej moderacji. W analogiczny sposób dobrze zaprojektowane przestrzenie przyczyniają się do spontanicznego nawiązywania kontaktów i współdziałania.

Proponowana wystawa w Pawilonie Polskim na Biennale w Wenecji 2025 zwraca uwagę, że tworzenie przestrzeni inicjujących i wzmacniających relacje społeczne może być jednym z kluczowych wyzwań dla kolejnych pokoleń architektów i urbanistów. Architekci, poza tworzeniem budynków o zerowej lub ujemnej emisji, funkcjonujących w ramach gospodarki cyrkularnej, muszą też myśleć o swoich projektach także jako o przedsięwzięciach społecznych. Tylko w ten sposób mogą pomóc ludzkości wyrwać się z toksycznych baniek i jednostkowych kapsuł.

## Escape Your Bubble

"Your *filter bubble* is your own personal, unique universe of information that you live in online. And what's in your *filter bubble* depends on who you are, and it depends on what you do. But the thing is, you don't decide what gets in. And more importantly, you don't actually see what gets edited out."

**Eli Pariser**

author, activist and entrepreneur,  
who coined the term "filter bubble"

Humans have evolved as social beings, functioning well in a complex web of interactions. Through cooperation and communication, humans form not only families, but clans, tribes and nations, which, through synergy, exceed the capabilities of the individuals who build them. The knowledge accumulated over generations and the coordinated efforts of human communities have led to the domination of the planet by *Homo sapiens*. This group power of our species is crowned by the epoch known as the Anthropocene, in which traces of our activity (including in the form of artificial rock - concrete and plastic) will be visible in geological strata even in millions of years. And, paradoxically, it is at this point that cracks begin to appear on the foundation of humanity's success - social relations. *Homo sapiens* of the Anthropocene epoch lives mainly in cities. Increasingly overcrowded, in which quality living space is increasingly expensive. Microscopic living spaces - a kind of bubble or housing capsule, allowing only the most basic needs to be met - are becoming the symbol of these metropolises. They isolate people from each other, making it significantly more difficult to build social bonds, including family bonds.

This alienation and atomisation is compounded by the transfer of a huge part of our activity to the online world. We limit our lives to computer and phone screens. The algorithms of social networking applications and search engines push us into information bubbles, limiting our horizon and choices. They distort attitudes, manipulate opinions and emotions, and push us into loneliness. This is indicated by researchers such as Sherry Turkle, Professor of the Social Studies of Science and Technology, from the Massachusetts Institute of Technology, who writes: " We are lonely but fearful of intimacy. Digital connections may offer the illusion of companionship without the demands of friendship. Our networked life allows us to hide from each other, even as we are tethered to each other."

Architects are co-creators of the Anthropocene. And as such, they share responsibility for finding solutions to the ills of this era, environmental and social. The issues of reducing greenhouse gas emissions, waste or energy consumption are often addressed by the architectural community. But can they turn back the progressive atomisation of society? Can they stop the dangerous trend of the ties that bind together the fabric of our familial, neighbourly, national and human relationships being torn apart? Carlo Ratti, curator of the 2025 Venice Biennale, encourages us to consider architecture as "extended sphere that integrates art, engineering, biology, data science, social and political sciences, planetary systems sciences, and other disciplines – linking each and all of them to the materiality of urban space."

The authors of this concept take up this challenge. They believe that architects can create inclusive and analogue spaces that invite people to stay together and engage in collective activities. The proposed exhibition symbolically represents this situation: it defines the problem and presents an example of intervention.

The exhibition consists of two zones in which the artificial and natural worlds are contrasted; the individual and the collective. This arrangement fits with the idea outlined by curator Carlo Ratti: „Objects, buildings, and urban plans will be arranged along the axis of a multiple and widespread intelligence – organized as natural, artificial, collective, and combinations of the three.”

The first zone illustrates the atomisation of society and the confinement of its members in “bubbles”: virtual, communicative and material, architectural. Visitors, removed from the collective, in successive multimedia capsules take part in interactive experiences in solitude, in which they are exposed to digital alienation, disruption of the flow of information, constant personal exposure and submission to judgements or falsified content. After exiting the bubbles, they may feel overstimulated, uncomfortable, frustrated and disconnected from reality. Digital content on screens in everyday life provides us with similar feelings, manipulating us.

The second zone is an example of how architecture addresses the problem of social atomisation: a friendly zone for relaxation and integration. Arranged using daylight, natural materials and furniture by respected Polish designers. Having left the unfriendly world of a solitary online experience, visitors find themselves in an interior in which the layout of the furnishings encourages moments of relaxation and conversation with neighbours. The visual dominant feature of the room is a scaled-down canvass - a mesh with a rare weave, which invites visitors to create a large-scale, collaborative work. Using a variety of recycled fabrics provided by the canvass, visitors to the exhibition can weave a spatial image that plays with texture and colour. They can refer to and join fragments prepared by previous visitors, or collectively, in groups of familiar and unfamiliar people in the room at any given time, fill in new, previously untouched areas. An additional important aspect of the stand is its sensoriality. The physicality and tangibility of the collected materials, their texture, mass, elasticity or rigidity affect the senses neglected during online interactions exploring almost exclusively sight and hearing.

Adequate space design and intuitive design result in a natural, spontaneous collaboration between visitors without the need for moderation. In the same way, well-designed spaces contribute to spontaneous networking and interaction.

The proposed exhibition in the Polish Pavilion at the Venice Biennale 2025 draws attention to the fact that creating spaces that initiate and strengthen social relations may be one of the key challenges for the next generation of architects and urban planners. As well as creating zero- or negative-emission buildings that function within a circular economy, architects must also think of their projects as social ventures. Only in this way can they help humanity break out of toxic bubbles and unitary capsules.