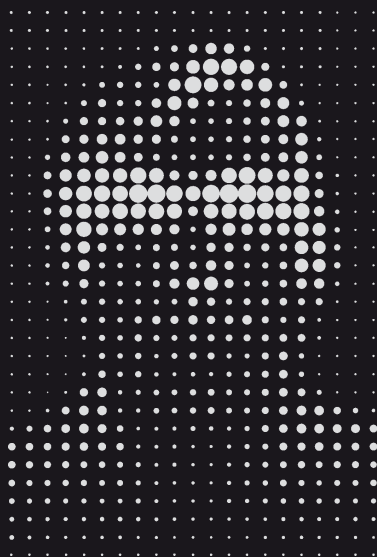


Anna Jaruga-Rozdolska

MIMESIS



„Nowy metaświat nie wykształcił jeszcze swojej formy. Być może potrzebuje stanu przejściowego, jak samochody elektryczne z atrapami chłodnicy albo wegańskie potrawy imitujące mięso. Cyfrowe krajobrazy wypełniają się wsiami i miastami częściowo odzwierciedlającymi te, które doskonale znamy z rzeczywistości. Mimetyczny charakter tego procesu służy zatarciu granicy pomiędzy tym, co prawdziwe, a tym, co jest tylko iluzorycznym obrazem wyświetlanym na płaszczyźnie okularów.”

Z przedmowy Łukasza Stępnika

“The form of the new metaworld is still being defined. Perhaps it requires a transitional period, like with electric cars with radiator grills or vegan products that imitate meat. Digital landscapes are filling with villages and towns that partially imitate reality. The mimetic nature of the process serves to eliminate the boundary between reality and illusory images displayed in goggles.”

From the preface by Łukasz Stępnik

Anna Jaruga-Rozdolska

MIMESIS

Tłumaczenie na język angielski / Translated into English by Diana Wierzbicka
Redakcja / Edited by Redaktornia.com
Korekty / Proofread by Redaktornia.com

Projekt logo Fundacji im. Stefana Kuryłowicza oraz logo serii wydawniczej /
Design of the Foundation logo and Book Series logo by Grzegorz Hajdo

Grafiki / Graphics by: Anna Jaruga-Rozdolska

Projekt układu typograficznego serii / Typographic project for the series
by AGENCJA *kanon* – Agnieszka Tratkiewicz-Nawrocka

Przygotowanie do druku oraz wersji elektronicznej / Typesetting and digital
publishing by: IT WORKS / itworks.net.pl

Druk i oprawa / Printed and bound by Sindruk, Opole [???

Text and graphics © copyright by Fundacja im. Stefana Kuryłowicza /
Stefan Kuryłowicz Foundation
Warszawa / Warsaw (Poland), 2022

ISBN 978-83-962740-1-4

**Główna nagroda konkursu TEORIA 2021
Fundacji im. Stefana Kuryłowicza**

**Main Prize of the THEORY 2021 Competition
of the Stefan Kuryłowicz Foundation**

SPIS TREŚCI / CONTENTS

PRZESTRZENIE RÓWNOLEGLYCH RZECZYWISTOŚCI	6
PARALLEL REALITY SPACES	7
MIMESIS	16
MIMESIS	17
ILLUSIO	22
ILLUSIO	23
METVERSE	32
METVERSE	33
FORM FOLLOWS DESIRE	44
FORM FOLLOWS DESIRE	45
VIRTUAL HOME	50
VIRTUAL HOME	51
SOFIZMAT	54
SOPHISTRY	55
OSTATNI ROZDZIAŁ	56
AN AIR SO PURE	57
BIBLIOGRAFIA	60
BIBLIOGRAPHY	61

PRZESTRZENIE RÓWNOLEGLYCH RZECZYWISTOŚCI

Łukasz Sępnik

Jest rok 2024. Siedemnastoletnia Bethany rozmawia z rodzicami przy kuchennym stole. Jest onieśmielona i zmieszana, ale w końcu zbiera się na odwagę i zaczyna mówić: „Myślę, że od dłuższego czasu nie czuję się komfortowo... Właściwie od kiedy się urodziłam. Moje ciało do mnie nie pasuje”. Matka i ojciec nie są zaskoczeni – kilka dni wcześniej odnaleźli słowo „trans” w historii przeglądarki internetowej na komputerze córki. W przepelnionych czułością słowach zapewniają ją o swoim wsparciu i miłości, dla której tożsamość płciowa nie ma żadnego znaczenia. Bethany dopiero po chwili orientuje się, że jej wypowiedź została źle zinterpretowana. Zaczyna tłumaczyć zdziwionym rodzicom prawdziwy powód całego zamieszania, dodając: „Nie jestem transseksualna, jestem transludzka. Nie chcę być ciałem, chcę z niego uciec i stać się cyfrowa”. W tym momencie dociera do granic ich empatii i rozmowa kończy się zgodnie z powszechnie znanym schematem, w którym zapłakana nastolatka ucieka i trzaska drzwiami, nie otrzymawszy od bliskich ani odrobiny zrozumienia.

Ta prowokacyjna scena z brytyjskiego serialu *Years and Years* bez niepotrzebnego moralizowania nakreśla bardzo prawdopodobny scenariusz rozwoju miłosnej relacji człowieka i technologii. Czy w przyszłości nasza świadomość zapisywana będzie w cyfrowej chmurze, a niedoskonałości fizycznego ciała zastąpimy bezwzględny ciągłym zer i jedynek? A może, jak chciałoby to widzieć wielkie technologiczne korporacje, te rzeczywistości będą mogły funkcjonować równolegle, wzbogacając się wzajemnie i demokratyzując dostęp do danych? Kiedy w 2021 roku Mark Zuckerberg ogłosił, że firma Facebook zmienia nazwę na Meta i ma zamiar skupić swoje

PARALLEL REALITY SPACES

Łukasz Stępnik

It is 2024. 17-year-old Bethany is having a conversation with her parents at a kitchen table. She is embarrassed and confused, but finally she musters the courage and starts talking: "I think. I've been uncomfortable. For a very long time. I've been thinking. Ever since I was born. I don't belong in this body." Her mother and father are not surprised, though, because they found the word 'trans' in the browsing history of their daughter's computer a few days before. They tenderly assure her of their support and love, and that they are OK with her sexual identity, whatever it is. Only after a while does Bethany notice she has been misunderstood. She starts to explain the reason behind the confusion to her perplexed parents: "I'm not transsexual. I'm transhuman. I don't want to be flesh. I'm really sorry, but I'm going to escape this thing. And become digital." Now, the limits of the parents' empathy have been reached and the conversation ends the usual way: the teenager starts to cry and runs away slamming the door, with not a bit of understanding on the part of the parents.

This thought-provoking scene from the British series *Years and Years* depicts a very probable scenario of how a love relationship between humans and technology would develop, without unnecessary moralising. In the future, will our consciousness be stored in a digital cloud? Will sequences of zeroes and ones replace imperfections of our physical body? Perhaps, as large technological corporations would like it to be, these two realities could co-exist, enriching each other and making data access democratic? When Mark Zuckerberg announced in 2021 that Facebook was changing its name to Meta

wysiłki na tworzeniu cyfrowego świata, który doda trzeci wymiar do internetu, analitycy wstrzymali oddech, a giełdy oszalały z wrażeń. Oto jedna z najbogatszych i najbardziej wpływowych postaci na świecie odkrywa karty i nakreśla wizję, w której wszyscy, za pomocą swoich awatarów, będziemy funkcjonować w wirtualnej przestrzeni *metaverse*, będącego jakąś formą odzwierciedlenia znanej nam rzeczywistości. Przestrzeń jest zresztą kluczowym elementem tej koncepcji, ponieważ to właśnie iluzja przebywania w konkretnym miejscu odróżnia ją od znanych nam form cyfrowych interakcji.

Anna Jaruga-Rozdolska, laureatka dziewiątej edycji konkursu „Teoria” organizowanego przez Fundację im. Stefana Kuryłowicza, analizuje ten nowy, fascynujący fenomen na wielu różnych płaszczyznach, zwracając naszą uwagę na możliwości i zagrożenia wynikające z postępującej digitalizacji świata. Jak wskazuje w tekście: „Architektura wirtualna będzie potrzebować odmiennej, nowatorskiej teorii i praktyki”, ponieważ sposób interakcji człowieka z przestrzenią cyfrową, przynajmniej we wstępnej fazie jej rozwoju, nie jest prostym odzwierciedleniem zjawisk, którymi zajmuje się tradycyjnie rozumiana proksemika. *Mimesis* jest więc wstępem i zaproszeniem do szerszej dyskusji i namysłu, który poprzedzić powinien masowe włączenie się społeczeństwa w *metaverse*. Jest też próbą zdefiniowania roli, jaką w tej nowej rzeczywistości mają do odegrania architektki i architekci, w których profesję od momentu jej powstania wpisane są wymyślanie przyszłości oraz praca nad nieistniejącymi jeszcze obiektami i procesami.

Nowy metaświat nie wykształcił jeszcze swojej formy. Być może potrzebuje stanu przejściowego, jak samochody elektryczne z atrapami chłodnicy albo wegańskie potrawy imitujące mięso. Cyfrowe krajobrazy wypełniają się wsiami i miastami częściowo odzwierciedlającymi te, które doskonale znamy z rzeczywistości. Mimetyczny charakter tego procesu służy zatarciu granicy pomiędzy tym, co prawdziwe, a tym, co jest tylko iluzorycznym obrazem wyświetlanym na płaszczyźnie okularów. Rozszerzanie naszej percepcji pozwala także spojrzeć z pewnego dystansu na to, co z ogromną dozą pewności nazywamy światem realnym. Przyzwyczailiśmy się do postrzegania przestrzeni tak, jak opisał ją Newton – jako nieruchomego i niezależnego „tła” – pustki, w której znajduje się materia. A jednak, jak uodwadnia Carlo Rovelli, dorobek fizyki kwantowej pomaga nam stwierdzić, że stała i niezmienna przestrzeń nie istnieje. Powinniśmy raczej

and intended to focus on developing a digital world that would add the third dimension to the internet, analysts held their breaths and stock markets immediately shot up. Zuckerberg, one of the wealthiest and most influential people in the world, laid his cards on the table and presented a vision of the metaverse – virtual space reflecting the reality we know to a certain extent, in which we will all exist through avatars. Space is the key element of this concept as an illusion of being in a specific place distinguishes it from the forms of digital interaction we are familiar with.

Anna Jaruga-Rozdolska, the winner of the Theory competition organised by the Stefan Kuryłowicz Foundation, analyses this new fascinating phenomenon from multiple angles, highlighting the opportunities and threats of progressive digitalisation of the world. In her text, she claims: “Virtual architecture will require different, novel theory and practice,” because the way people interact with digital space, at least at the initial stage of its development, is not a straightforward reflection of the phenomena covered by proxemics traditionally understood. Hence, *Mimesis* is an introduction and an invitation to a more extensive discussion and deliberation that should precede the society’s mass-scale migration into the metaverse. It is also an attempt to define the role of architects in this new reality because the profession has always looked out to the future, working on objects and processes that do not exist yet.

The form of the new metaworld is still being defined. Perhaps it requires a transitional period, like with electric cars with radiator grills or vegan products that imitate meat. Digital landscapes are filling with villages and towns that partially imitate reality. The mimetic nature of the process serves to eliminate the boundary between reality and illusory images displayed in goggles. Expanding our perception allows us to distance ourselves from what we so confidently call the real world. We are used to perceiving space as described by Newton: as immovable, independent ‘background,’ a void in which matter exists. Yet, according to Carlo Rovelli, quantum physics proves there is no permanent, invariable space. We should rather think in terms of gravitational fields, relative and dynamic. Hence, reality is also a kind of illusion that stems from the limitations of our perception, a series of images we see as a film only because neurons process them with a delay. How different is this, then, from pixels generated by computer algorithms?

posługiwać się kategoriami pól grawitacyjnych, które są względne i dynamiczne. Oznacza to, że rzeczywistość także jest swego rodzaju złudzeniem, wynikającym z ograniczeń naszego postrzegania, szeregiem obrazów, które stają się dla nas filmem tylko dlatego, że neurony przetwarzają je z pewnym opóźnieniem. Czym w związku z tym różni się ona od pikseli generowanych przez komputerowe algorytmy?

Iluzoryczne jest także przeświadczenie o odrębności przestrzeni wirtualnej. W maju tego roku internet obiegła informacja o zgłoszeniu pierwszego przypadku gwałtu w stworzonej przez firmę Meta platformie Horizon Worlds. Ofiara, w pełni zdając sobie sprawę z „nie-realności” miejsca, w którym się znalazła, opisuje to doświadczenie jako wyjątkowo traumatyczne i pozostawiające trwały ślad w psychice. Programiści i moderatorzy próbują ograniczać przemoc i agresję słowną w rozszerzonej rzeczywistości, ale dopóki celem jej istnienia będzie odwzorowanie świata, dopóty wszystkie jego wady będą dawały o sobie znać, często ze zdwojoną siłą, wynikającą z poczucia bezkarności i zniekształcenia relacji międzyludzkich. Tworzenie iluzji prawdziwości jest dla twórców oprogramowania kluczowe, ponieważ pozwala użytkownikom budować więzi emocjonalne z kreowanymi przez nich krajobrazami. A to bezpośrednio przekłada się na zyski finansowe. Wirtualni deweloperzy już teraz sprzedają działki i posiadłości w metaświecie. Rekordowa transakcja sprzedaży nieruchomości stworzonej w platformie The Sandbox wyniosła 4,3 miliona dolarów. A to i tak skromna suma w porównaniu z możliwym zyskiem generowanym przez spekulacje na rynku nierozzerwalnie związanych z rozszerzoną rzeczywistością kryptowalut i wirtualnej sztuki, oferowanej w cyfrowych galeriach jako niepodrabialne NFT. W tym nowym, zdigitalizowanym świecie wszystko może stać się towarem, co potwierdza przypadek polskiej piosenkarki Dody, oferującej możliwość zakupienia trójwymiarowego skanu fragmentu swojego ciała, zapisanego w postaci certyfikatu własności. Nic dziwnego, że i architektki wystawiają swoje stoiska na tym futurystycznym bazarze.

Metaverse rozszerza możliwości człowieka, stając się nie tyle narzędziem, ile narządem. Wśród teoretyków modernizmu popularne było definiowanie architektury jako protezy ludzkiego ciała. W tym duchu wypowiedali się Katarzyna Kobro, Sigfried Giedion czy Buckminster Fuller. Budynek, podobnie jak ubranie, pomagają nam kontrolować temperaturę otoczenia i zapewniają bezpieczeństwo nawet

It is also an illusion that virtual space is separate. In May of this year, the first ever incident of rape on Horizon Worlds by Meta was reported. Although the victim was fully aware that the place they were in was unreal, nevertheless they described the experience as traumatic, with a negative effect on their psychological well-being. Programmers and moderators do their best to eradicate violence and verbal abuse in extended reality, but as long as it mimics the world, all its vices will be there as well, sometimes even more prominent due to a sense of impunity and distortion of interpersonal relations. For the software developers, the illusion of reality is key, as it allows users to establish emotional ties with the artificial landscapes, which directly translates into financial gains. Virtual developers are already selling parcels and real estate in the meta-world. The record-high transaction price of real estate created on The Sandbox is 4.3 million dollars. And that is just a drop in the ocean compared to potential profits from speculations on the market of cryptocurrencies and virtual art offered in digital galleries as unforgeable NFTs, inextricably linked with the extended reality. In this new, digitalised world, everything can be turned into a commodity, as proven by Polish pop singer Doda who is selling 3D scans of her body saved as an ownership certificate. No wonder architects are setting up their booths in this market of the future, as well.

The metaverse extends human capabilities, becoming not just a tool, but an organ. Theoreticians of modernism such as Katarzyna Kobro, Sigfried Giedion, and Buckminster Fuller, frequently defined architecture as a prosthetic device. Similar to clothes, buildings help us control the temperature of our surroundings and provide safety where physical force would fail. Almost everything we create is, in a sense, an extension of ourselves. Anna Jaruga-Rozdolska cites *Understanding Media: The Extensions of Man* by Marshall McLuhan, which compares communication networks to parts of the body. Technology becomes an additional limb that eliminates the weaknesses resulting from the limitations of reality. Not only hardware such as smartphones or subsequent generations of VR goggles, but also software, i.e. the digital world that creates an illusion of reality, can be treated the same way as buildings are in this context – as prosthetic devices for an imperfect, mortal body, which turn us into cyborgs. It is a promise of immortality saved on hard drives in always-on server rooms that produce carbon dioxide. In the most radical, post-human

wtedy, kiedy zawodzi siła fizyczna. Niemal wszystko, co tworzymy, jest w pewnym sensie rozszerzeniem nas samych. W przywołanej przez Annę Jarugę-Rozdolską książce *Zrozumieć media. Przedłużenia człowieka* Marshall McLuhan przyrównuje sieci komunikacyjne do biologicznych elementów organizmu. Technologia staje się tu dodatkową kończyną, niwelującą słabości wynikające z ograniczeń rzeczywistości. Nie tylko hardware w postaci smartfona czy kolejnych generacji okularów VR, ale też software, czyli cyfrowy świat, tworzący iluzję realności, może być więc w tym kontekście traktowany tak samo jak budynki – jako proteza niedoskonałego i śmiertelnego ciała, zmieniająca nas w cyborgi. Jest obietnicą nieśmiertelności, zapisaną na dyskach w nieustannie pracujących i generujących dwutlenek węgla serwerowniach. W najbardziej radykalnej, posthumanistycznej interpretacji tej teorii, z którą zapewne zgodziłaby się siedemnastoletnia Bethany, *metaverse* mogłoby nawet to ciało zastąpić, ponieważ spełnia dokładnie tę samą funkcję – jest tylko futerałem na świadomość.

interpretation of this theory, which would surely please 17-year-old Bethany, metaverse could just as well replace the body because it plays exactly the same role – it is just a container for storing consciousness.

Anna Jaruga-Rozdolska

MIMESIS

Mimesis

Zaskakujące okoliczności, z jakimi ludzkość zmuszona była się mierzyć w trakcie pandemii COVID-19, w dużej mierze przyspieszyły rozwój środowiska wirtualnego – było ono wtedy bezpiecznym miejscem do życia i wzajemnych interakcji¹. To już nie chwilowy trend, lecz realna transformacja. Wysoce prawdopodobne jest, że w przyszłości człowiek będzie spędzał coraz więcej czasu w cyfrowych przestrzeniach. Instytucje kultury i oświaty rozszerzyły swoje działania o te dostępne w formie spotkań online. Wirtualne środowiska służące nauce, pracy i rozrywce stają się coraz bardziej złożone i interaktywne. Rynek sztuki został zdigitalizowany, wartość sztuki cyfrowej jest określana przez NFT, certyfikat unikalności. U progu transformacji stoją również wszystkie media społecznościowe, a słowo *metaverse* odmieniane jest przez wszystkie przypadki. Futurystyczne wizje zaczęły się materializować – świat, jaki znaleźliśmy dotychczas, jest u progu zmian. Barwa o numerze 17-3938, subtelne połączenie błękitu, fioleto oraz nuty cieplej czerwieni, wybrana przez Instytut Pantone kolorem roku 2022, ilustruje fuzję świata realnego i wirtualnego, zwraca uwagę na nowe, ogromne możliwości, a przede wszystkim stanowi zachętę do odważnej kreatywności i radosnej ekspresji².

Technologia wspierająca wirtualną rzeczywistość jest nieustannie rozwijana, a kreowany dzięki niej cyfrowy świat w coraz doskonalszy sposób imituje świat realny. Twórcy nowej, wirtualnej przestrzeni będą realizować swoje wizje dzięki sumie kliknięć, unikając długotrwałego procesu powstawania, z którym mierzyć się muszą architekci i urbaniści, kreatorzy autentycznej przestrzeni.

Na problem czasu realizacji w dobie gwałtownych zmian zwrócił w swojej wypowiedzi uwagę architekt Rem Koolhaas:

Architektura to zawód, który wymaga ogromnej ilości czasu. Najmniejszy wysiłek architektoniczny realizuje się przez co najmniej cztery, pięć lub sześć lat, a ta prędkość jest naprawdę zbyt mała dla dokonujących się rewolucji³.

REM KOOLHAAS

- 1 Park, G., *Silicon Valley is racing to build the next version of the Internet. Fortnite might get there first*, „The Washington Post”, <https://www.washingtonpost.com/video/games/2020/04/17/fortnite-metaverse-new-internet>, dostęp: 02.02.2022.
- 2 Pantone, *Announcing The Pantone Color Of The Year 2022 Pantone 17-3938 Very Peri*, <https://www.pantone.com/color-of-the-year-2022>, dostęp: 02.02.2022.
- 3 Sun, C., *Architecting the Metaverse*, Archdaily, <https://www.archdaily.com/968905/architecting-the-metaverse>, dostęp: 07.02.2022.

Mimesis

The difficult new circumstances faced by humanity during the COVID-19 pandemic substantially accelerated the development of the virtual environment – it has become a safe place to live and interact in.¹ It is no longer a passing trend, but a real transformation. It is highly probable that in the future people will spend more and more time in digital space. Cultural and educational institutions expanded their offers to include online meetings. Virtual environments that serve learning, work, and entertainment are becoming increasingly sophisticated and interactive. The market in art has been digitalised and the value of digital art is expressed in NFTs, certificates of authenticity. The transformation will soon include also the social media, with the term “metaverse” on everyone’s lips. Futuristic visions have begun to materialise and the world we have known is about to change. The colour no. 17-3938, a subtle mix of blue, purple, and a pinch of warm red, named the colour of 2022 by the Pantone Color Institute, showcases a fusion of the real and the virtual world, pointing to grand new possibilities. Most of all, though, it stimulates creativity and untamed expression².

The technology that supports virtual reality continues to develop while the digital world that it helps create imitates the real world with increasing perfection. The creators of the new, virtual space can bring their visions to life with enough mouse clicks, thus avoiding the lengthy development process of architects and urban planners who create real space. Architect Rem Koolhaas pointed to the problem of this lengthy work in the era of dynamic changes:

Architecture is a profession that takes an enormous amount of time. The least architectural effort takes at least four or five or six years, and that speed is really too slow for the revolutions that are taking place³

REM KOOLHAAS

-
- 1 Park, G., “Silicon Valley is racing to build the next version of the Internet. Fortnite might get there first,” *The Washington Post*, <https://www.washingtonpost.com/video/games/2020/04/17/fortnite-metaverse-new-internet>, accessed: February 2, 2022.
 - 2 Pantone, *Announcing The Pantone Color Of The Year 2022 Pantone 17-3938 Very Peri*, <https://www.pantone.com/color-of-the-year-2022>, accessed: February 2, 2022.
 - 3 Sun, C., “Architecting the Metaverse,” *Archdaily*, <https://www.archdaily.com/968905/architecting-the-metaverse>, accessed: February 7, 2022.

W zupełnie nowym środowisku, gdzie przestrzeń i czas nie istnieją w tradycyjnym rozumieniu tych pojęć, najbardziej utopijne, futurystyczne i awangardowe projekty mogą znaleźć środowisko niezbędne do istnienia, wymarzony kontekst i realnych użytkowników. Choć *metaverse* dopiero się definiuje, pozornie fantastyczna i odległa w czasie rzeczywistość zaczyna stawać się faktem. Jak zawsze w przypadku rewolucyjnych zmian, ich przebieg jest tak nieprzewidywalny, jak optymalny jest ich finał⁴.

4 Ralphs, M., *He Man and the Masters of the Metaverse*, Good Rebels, <https://www.goodrebels.com/he-man-and-the-masters-of-the-metaverse>, dostęp: 03.02.2022.

In a brand new environment, where space and time as traditionally understood do not exist, the most utopian, futuristic, and avant-garde projects can find an environment in which they will materialise, a context perfect for them, and real users. Although the metaverse is still being defined, the seemingly fantastical and far-off reality is already coming to life. And as always with this sort of change, its arc is as long and unpredictable as its final state is lucrative.⁴

⁴ Ralphs, M., *He Man and the Masters of the Metaverse*, Good Rebels, <https://www.goodrebels.com/he-man-and-the-masters-of-the-metaverse>, accessed: February 3, 2022.



Grafika wykonana z pomocą narzędzi bazujących na sztucznej inteligencji



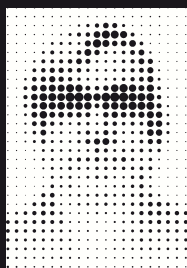
Image produced with the use of tools based on AI



ANNA JARUGA-ROZDOLSKA

– architekt, absolwentka Wydziału Budownictwa, Architektury i Inżynierii Środowiska Politechniki Łódzkiej. Laureatka konkursu Dyplom Roku im. Z. Zawistowskiego. Obecnie kontynuuje naukę w ramach doktoratu realizowanego w Interdyscyplinarnej Szkole Doktorskiej PŁ. Tematem rozprawy, pisanej pod kierunkiem prof. Artura Zaguły, są domy własne architektów modernistów.

– architect, graduate of the Faculty of Civil Engineering, Architecture and Environmental Engineering at the Łódź University of Technology. Laureate of the Z. Zawistowski Diploma of the Year Competition. At present, she continues her education as part of a doctoral programme carried out at the Interdisciplinary Doctoral School at the Technical University of Łódź. The topic the dissertation, written under the supervision of Prof. Artur Zaguła, are private houses of modernist architects.



**Fundacja
im. Stefana Kuryłowicza**

**The Stefan Kuryłowicz
Foundation**

Działalność Fundacji im. Stefana Kuryłowicza ma na celu wspieranie i promocję odważnej i odpowiedzialnej twórczości architektonicznej. Patron Fundacji wierzył, że ład architektoniczno-urbanistyczny można osiągnąć dzięki mądrej współpracy profesjonalistów z różnych dziedzin.

The Stefan Kuryłowicz Foundation supports and promotes bold and responsible architectural creativity.

The foundation's patron, Professor Stefan Kuryłowicz, believed that good architectural and urban planning order can be achieved through the wise cooperation of professionals from diverse fields.

www.fundacja-sk.pl

