

**Projektowanie doświadczeń : kurz, kosmos, kaszmir / Igor Gałązkiewicz.
– Wydanie II. – Lublin, 2018**

Spis treści

Wstęp

Zaprojektowane doświadczenia, czyli rzecz tkwi w idei 05

Kurz 08

Kosmos 09

Kaszmir 10

#1

Projektowanie doświadczeń 13

Przestrzeń doświadczalna 17

Architektura zmysłów/Aēsop 35

Gościnność nie zna granic, marki też 47

Zmiana scenografii 52

Poszerzona rzeczywistość 55

Nielimitowane wrażenia, czyli kapsułowe kolekcje i satelitarne edycje 58

Wysokie tony i niskie rejestry, czyli mariaż salonu z ulicą 60

Supremacja/Supreme 72

Mniej znaczy więcej, czyli selekcja ratuje percepcję 86

Laboratoria, galerie, place zabaw i warsztaty 87

Synestezja 89

Gruntowne odświeżenie/IKEA 92

#2

Piękne rzeczy! Styl treścią życia 107

Moda skacze w dal, sport ściga się ze stylem, a technologia
z doświadczeniem 113

Przestrzeń doświadczalna 122

Laboratoria stylu 130

Zamiana zasad gry 132

Tour doświadczeń, Giro wrażeń i Vuelta stylu 138

Archiwa przyszłości 143

#3 Luksus w czasach wszystkiego 151

Niematerialna rzeczywistość 154

Wyjątkowe wrażenie nie ma swej ceny 154

Konstruowanie rzeczywistości wyobrażonej 163

Luksus bywa nostalgiczny 164

Nowy kanon, stare zasady 167

W poszukiwaniu nieodkrytych wrażeń 168

Rzecz w idei	169
Powtórzenia pozbawiają wdzięku	173
Flâneur alfa/Hermès	174
Szwedzka fabryka marzeń/Acne Studios	204
Odbicia w witrynach jak rekurencje w lustrach	214

oprac. BPK