



NR 6. 2015
ZESZYTY KATEDRY ARCHITEKTURY MIESZKANIOWEJ
I KOMPOZYCJI ARCHITEKTONICZNEJ

PRETEXT



NR 6. 2015
Zeszyty Katedry Architektury Mieszkaniowej
i Kompozycji Architektonicznej
Wydział Architektury
Politechnika Krakowska

PRETEXT

PRETEKST

Zeszyty
Katedry Architektury Mieszkaniowej
i Kompozycji Architektonicznej
Nr 6. 2015
© Katedra Architektury Mieszkaniowej
i Kompozycji Architektonicznej
Instytut Projektowania Architektonicznego
Wydział Architektury
Politechnika Krakowska
31-155 Kraków, ul. Warszawska 24
tel./fax (12) 628 20 21
e-mail: tkozlow@pk.edu.pl

Redaktor wydawnictwa/Publication editor
Dariusz Kozłowski

Redaktor zeszytu/Issue editor
Opracowanie graficzne, skład i łamanie/
Graphic design, typesetting
Tomasz Kozłowski

Zespół redakcyjny/Editorial team
Anna Mielnik, Ernestyna Szpakowska-Loranc

Rada naukowa/Scientific council
**Andrzej Białkiewicz, Wojciech Bonenberg,
Armando Dal Fabbro, Sławomir Gzell,
Jacek Gyurkovich, Maroun El-Daccache
Dariusz Kozłowski, Gino Malacarne,
Juan Luis Trillo de Leyva, Stefan Wrona**

Recenzenci/Reviewers
**Andrzej Białkiewicz, Wojciech Bonenberg,
Armando Dal Fabbro, Claudia Battaino,
Dariusz Kozłowski, Maria Misiągiewicz**

Korekta/Proofreading
Aleksandra Urzędowska

Tłumaczenia/Translations
Małgorzata Melges

Materiały fotograficzne/Photographs courtesy of
**Przemysław Bigaj, Tomasz Kozłowski,
Jan Zych, Archiwum**

Wydawca/Publisher
**Katedra Architektury Mieszkaniowej
i Kompozycji Architektonicznej IPA WA PK**
Druk/Printing
DJAF

ISSN 2449-5247

Spis treści/Contents

1 Rzeczy rysowane/Hand-drawn things

Dariusz Kozłowski
*Rzeczy rysowane Marii Misiągiewicz albo zapisy między
dekompozycją a abstrakcją*.....7

*Maria Misiągiewicz's hand-drawn things or records between
decomposition and abstraction*.....9

Konrad Kucza-Kuczyński
Dwie szkoły rysunku architektów.....11

Two schools of architects' drawing.....13

2 2 Rok 3 Semestr/Year 2 Semester 3.....36

3 Konkurs/Competition.....66

4 Pisma/Writings.....94

Dariusz Kozłowski
*Gry i zabawy architektury/
Games and play of architecture*.....95

Andrzej Białkiewicz
Alexander Brodsky – gra w architekturę.....97

Gerard J. Duerschke
*Gra aluzji, czyli tragedia pięciu palców Le Corbusiera
w mieście Chandigarh*.....101

Sławomir Gzell
Szachownica104

Dariusz Kozłowski
Zabawy w architekturę w nieodległej przeszłości.....109

Tomasz Kozłowski
Gry fikcji architektur.....112

Maria Misiągiewicz
Gra myślenia o architekturze.....117

Bohdan Paczowski
KTO GRA Z KIM I W CO SIĘ BAWI?

Gry i zabawy w architekturze.....122

Maria J. Żychowska
Ekstrawagancje architektury.....126

Marcin Charciarek
„Zabawa w chowanego”, czyli drażnienie architektury.....130

Anna Mielnik
„Gry z architekturą” – fałszywe budynki Pera Kirkeby.....135

Ernestyna Szpakowska-Loranc
O komizmie w architekturze.....144

Dariusz Kozłowski
*I po zabawie! [Zamiast zakończenia]/
Alas, the fun is over! [Instead of the afterword]*.....148

5 Archiwum/Archives.....150

Szósty zeszyt Katedry Architektury Mieszkaniowej i Kompozycji Architektonicznej – PRETEKST – prezentuje metodę i efekty nauczania przedmiotu Projektowanie architektoniczne na 3. semestrze 2. roku I stopnia studiów na Wydziale Architektury PK. Przedstawiamy prace laureatów konkursu studenckiego *Architektura Betonowa – Gra Brył – Dom w krajobrazie* 2015 organizowanego przez Katedrę Architektury Mieszkaniowej i Kompozycji Architektonicznej wraz ze Stowarzyszeniem Producentów Cementu. Tytuł zeszytów – PRETEKST – może być opisem tematu zajęć studentów na 2 roku studiów. *Gra Brył* zawiera przesłanie, które niesie w sobie nazwa PRETEKST. Tu pretekstem dla budowy formy architektonicznej stają się bryły geometryczne przeradzające się w rzecz architektoniczną. Le Corbusier twierdził: „Architektura to przemyślana, bezbłędna, wspaniała gra brył w świetle”. Dlatego zabawy studentów 2 roku dają pretekst (mimo ich niezbudowanego jeszcze charakteru) do traktowania ich jako pełnoprawnej architektury. Pamiętać należy, że Dariusz Kozłowski idzie jeszcze dalej, mówiąc: „Architektura to sztuka budowania rzeczy fikcyjnych tak, by wyglądały jak prawdziwe”. Te z naszego konkursu ludzą nas swoją realnością, wyglądając na planszach jak już zbudowane, więc są już architekturą.

Pierwsza część zeszytu jest prezentacją rysunków Marii Misiągiewicz. Te szkice, rysunki czasem wykonywane flamastrami, czasem akwarele, są zapisem chwilowych myśli. Autorka nie chciała ich upubliczniać. Na szczęście stało się inaczej. Historia ich powstania jest związana z różnymi miejscami, nie zawsze nadającymi się do twórczej pracy. Zebrania, hałas, zwykle nie sprzyjają skupieniu, ale dzieła wyglądają na przemyślane, mimo niejasnych zawsze tłumaczeń autorki (jeżeli w nie wierzyć). Rysunki wykonywane były pośpiesznie, trochę ukradkiem, a potem skrywane. Część przedstawiana przez nas z dumą, niesie skojarzenia z twórczością Piranesiego. Takie porównanie i wstęp, za który posłużył artykuł Konrada Kuczy-Kuczynskiego (pochodzący z książki pod redakcją Marii J. Żychowskiej *Wyzwania XXI wieku. Rysować, malować czy skorzystać z komputera*, Tom 2. Kraków 2015, która towarzyszyła II Międzynarodowej Konferencji z cyklu *Nauczanie rysunku, malarstwa i rzeźby dla architektów*) tłumaczy umieszczenie tych drobnych, lecz niepowtarzalnych dzieł w kolejnym numerze PRETEKSTU.

Obecny numer zeszytu jest także wydawnictwem monograficznym prezentującym tłumaczenia artykułów powstałych przy okazji Międzynarodowej Konferencji organizowanej przez Katedrę Architektury Mieszkaniowej i Kompozycji Architektonicznej i cyklicznego już wydawnictwa pod tytułem *Description of Architectural Space – Games and Play of Architecture*, które ukazały się tym razem w języku angielskim.

Ostatnia część jak zwykle zawiera wydarzenia związane z życiem katedry z ostatnich i wcześniejszych lat.

Zespół Katedry Architektury Mieszkaniowej i Kompozycji Architektonicznej: prof. dr hab. inż. arch. Maria Misiągiewicz; dr hab. inż. arch. Tomasz Kozłowski – kierownik katedry; dr inż. arch. Przemysław Bigaj; dr inż. arch. Marcin Charciarek; dr inż. arch. Anna Frysztak; dr inż. arch. Monika Gała-Walczowska; dr inż. arch. Anna Mielnik; dr inż. arch. Maciej Skaza; dr inż. arch. Ernestyna Szpakowska-Loranc; dr inż. arch. Rafał Zawisza; mgr inż. arch. Marek Początko; mgr inż. arch. Ewa Heger; mgr inż. arch. Halina Kadłuczka; mgr inż. arch. Piotr Stalony-Do-brzański; mgr inż. arch. Krzysztof Jasiński; doktoranci: mgr inż. arch. Marcin Brataniec; mgr inż. arch. Marcin Głuchowski; mgr inż. arch. Michał Konarzewski; mgr inż. arch. Piotr Pyrtek; mgr inż. arch. Grzegorz Tyc.

Tomasz Kozłowski

The sixth issue of the Chair of Housing and Architectural Composition's journal – PRETEKST – presents the method and results of teaching Architectural Design during the third semester of the second year of second-cycle study programme at the Faculty of Architecture at Cracow University of Technology. We are proud to present prize-winning entries for the student competition *Concrete Architecture – Play of Solids – House in Landscape* 2015 held by the Chair of Housing and Architectural Composition together with the Association of Cement Producers. The title of the journals – PRETEKST – can define the topic for the classes for second-year students. *Play of Solids* contains a message included in the name PRE-TEKST (PRE-TEXT). The pretext for the construction of the architectural form here are geometric solids turning into an architectural thing. Le Corbusier claimed: "Architecture is the masterly, proper and magnificent play of forms assembled in the light." Therefore, second-year students' games provide a pretext (despite their unbuilt character) to treat them as fully-fledged architecture. It should be remembered that Dariusz Kozłowski takes a step further by saying: "Architecture is the art of building fictitious objects in such a way as to make them look real." The ones from our competition tantalise us with their reality, even on drawing boards looking as if they had already been built, unless they are already architecture.

The first section of the current issue is a presentation of Maria Misiągiewicz's drawings. These sketches and drawings with markers or watercolours constitute a record of momentary thoughts. The author did not want to make them public. Fortunately, it happened otherwise. The history of their nascence is related to different places which are not always suitable for creative work. Meetings and noise are hardly ever conducive to concentration, but these works seem to be well-thought-out, despite the always ambiguous explanations of the author (if one is to believe them). The drawings were made hastily, rather stealthily, and later hidden away. The part that we proudly present evoke associations with the work of Piranesi. Such a comparison and introduction in the form of Konrad Kuczy-Kuczyński's article (from the book edited by Maria J. Żychowska, titled *Wyzwania XXI wieku. Rysować, malować czy skorzystać z komputera* (*Challenges of the*

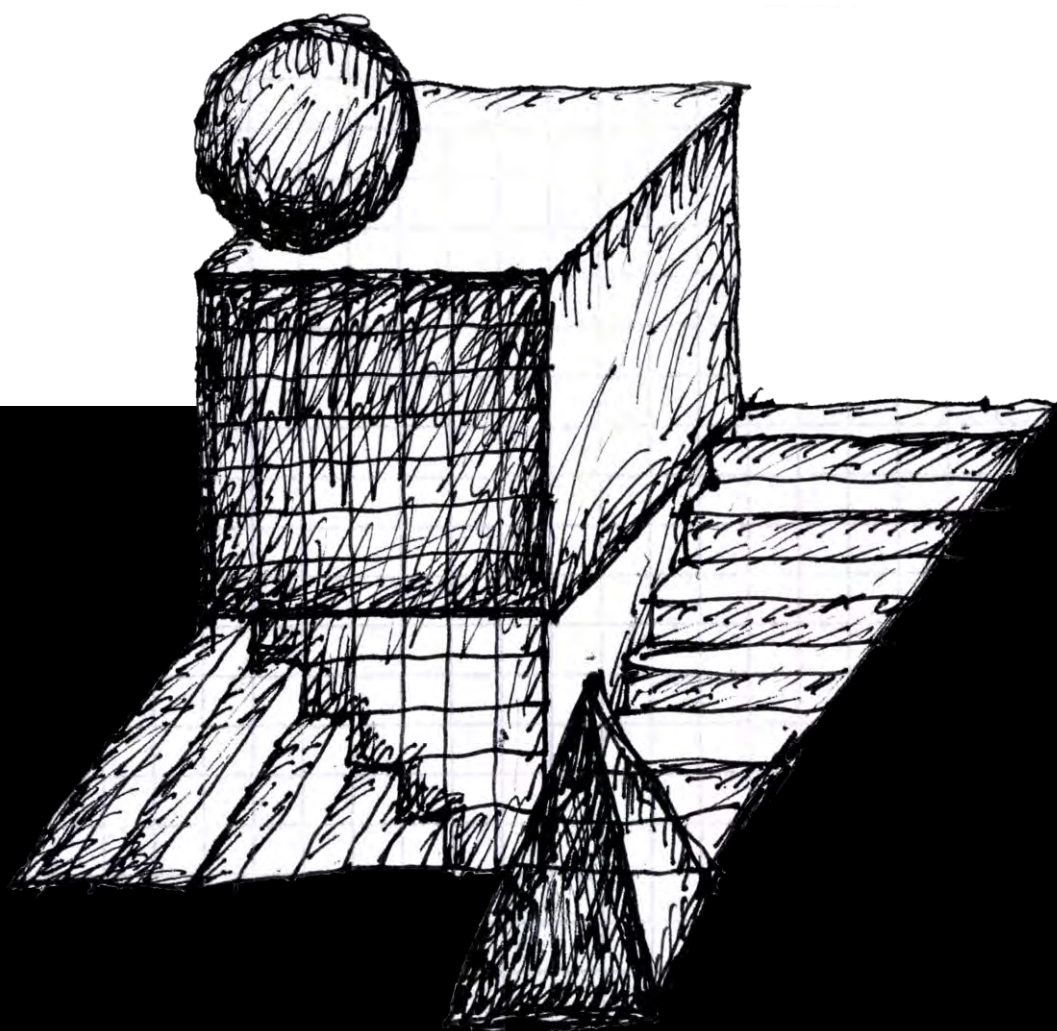
21st Century. The Draw, to Paint or to Use a Computer), Vol 2. Kraków 2015, which accompanied the Second International Conference of the series of *Teaching Drawing, Painting and Sculpture in Architectural Education*) explains the insertion of these small, but unique works in the current issue of PRETEKST.

The current issue of the journal is also a monographic publication presenting translated articles written as part of the International Conference held by the Chair of Housing and Architectural Composition and the publishing series entitled *Defining of the Architectural Space – Games and Play of Architecture* which appeared in English this time.

The last section includes events related to the life of the Chair in recent and previous years.

Academic staff members of the Chair of Housing and Architectural Composition: Maria Misiągiewicz, z; Tomasz Kozłowski, D.Sc. Ph.D. Arch. – head of the Chair; Przemysław Bigaj, Ph.D. Arch.; Marcin Charciarek, Ph.D. Arch.; Anna Frysztak, Ph.D. Arch.; Monika Gała-Walczowska, Ph.D. Arch.; Anna Mielnik, Ph.D. Arch.; Maciej Skaza, Ph.D. Arch.; Ernestyna Szpakowska-Loranc, Ph.D. Arch.; Rafał Zawisza, Ph.D. Arch.; Marek Początko, MSc. Arch.; Ewa Heger, MSc. Arch.; Halina Kadłuczka, MSc. Arch.; Piotr Stalony-Dobrzański MSc. Arch.; Krzysztof Jasiński, MSc. Arch.; doctoral students: Marcin Brataniec, MSc. Arch.; Marcin Głuchowski, MSc. Arch.; Marcin Konarzewski, MSc. Arch.; Piotr Pyrtak, MSc. Arch.; Grzegorz Tyc, MSc. Arch.

Tomasz Kozłowski



1

**Rzeczy rysowane/
Hand-drawn things**

1. Temat Międzynarodowej Konferencji Naukowej *Definiowanie przestrzeni architektonicznej* w 2015 roku brzmi – *Gry i zabawy architektury* [1]. Na konferencji w roku 2004 Maria Misiągiewicz pisała: „[...] można przypomnieć grę, którą architektom zaproponowano w 1991 r. Z okazji 700-lecia zjednoczenia kantonów Instytut Teorii i Historii Architektury w Lozannie wraz ze szwajcarskim czasopismem technicznym „Hochparterre” ogłosiły międzynarodowy konkurs na rysunek pt. *Die Aksonometrische Kuh*. Uznawana za symbol Szwajcarii »Krowa« była tematem rysunku. Zadano sposób prezentacji w postaci zapisu aksonometrycznego. Zaproponowano więc grę w przedstawienie nieprzedstawialnego za pomocą sposobu uznawanego za wzór obiektywności [...]” [2]. Mottem konkursu, pisze o tym wydarzeniu T. Kozłowski [3], mogłyby być słowa Rudolfa Steinera: „Jeżeli każe się nam pomyśleć o krowie, to każdy człowiek, opierając się na własnym doświadczeniu, zobaczy inną krowę. Gdy poprosi się go, by wyjaśnił, czym jest krowa – to wszyscy przedstawimy podobne wyjaśnienie”. W opinii konkursowej napisano: „Krowa [...] Marii Misiągiewicz z Krakowa, jest bożyszczem rozpadu odpowiedniego kultu. Może rysunek wykopalisko, zapis poszukiwania całości, po prostu krowa. Jedno jest jasne: także z krowami nie jest tak jak dawniej, włącznie z krowami szwajcarskimi”. Ta „Krowa” została zdekomponowana, w sensie plastycznym i filozoficznym, co dało efektowny obraz i pozwoliło na spełnienie warunków konkursu [4]. Krowa, pokazana na wystawie prac: *La vache en axonométrie* w Musée des Arts et des Sciences w Sainte-Croix w Szwajcarii nie jest kontynuacją gry z przestrzenią aksonometryczną zapoczątkowaną przed laty przez racjonalistów. Krowa Marii Misiągiewicz zastygła w stanie skrajnej ekstazy. Ten obraz z 1991 roku wydaje się być proroctwem dzisiejszego stanu architektury, ale też może być – jedynym możliwym przedstawieniem już o owym czasie: dekompozycją rzeczy. W sztuce współczesnej dekompozycja staje się niedziwiącą nikogo normalnością [5].

2. Przypadek *Aksonometrycznej krowy* z 1991 roku, a potem *Brama wielicka* w projekcie *7 bram do Krakowa* w 2001 r. to ważne znaki na drodze rysowanej architektury Marii Misiągiewicz i w jej koncepcji architektury. Znaki równie ważne jak jej teorie sztuki budowania prze-

strzeni zapisane są w książkach – *O prezentacji idei architektonicznej* z 1998 r. i *Architektoniczna geometria* z 2005 r.

Na tym tle ostatnie rysunki Marii Misiągiewicz, okrucy twórczości, wyglądają skromnie. Chodzi o *Rzeczy rysowane*, zbiór rysunków odnalezionych w zasobach archiwalnych autorki, rysunki nieprzeznaczone do pokazywania. W związku z tym uzyskanie zgody na publikację nie było łatwe. Drobiazgi poza twórczością architekta, zapisy osobiste i intymne a przez to nienapущone i prawdziwe – ale nigdy nie zwyczajne. Łącznie w ujawnionym zbiorze, jeśli stanowi on całość, jest kilkadziesiąt rysunków. Zazwyczaj utrwalone na zwykłych kartkach papieru formatu A4, zapewne takich, jakie były akurat pod ręką, są rysowane niewyszukanymi narzędziami: piórem, długopisem, flamastrem, potem czasem uzupełniane kolorowym tuszem. Łączy je coś, co, mimo różnic, pozwala je bez wahania zaliczyć do jednolitego stylistycznie zbioru. Rysunki nie mają podpisów. I prawdę mówiąc, nie wiemy co przedstawiają. Nie ma także na ten temat głosu autorki.

Można jednak stwierdzić, że są to wyraziste kompozycje pozwalające zaliczyć je do zbioru abstrakcji geometrycznej. Ta geometria jest bardzo różna. Wśród niej odnaleźć można geometrię ostrych form komponowanych liniami prostymi lub także wyraziste formy, lecz budowane miękkimi liniami. Wszystkie są bardzo ekspresywne, ale nie ekspresjonistyczne. Cechuje je znaczna doza automatyzmu twórczego.

Warsztat graficzny *Rzeczy* jest oryginalny: obrazy są abstrakcyjne, nieprzedstawiające, ale jakby napęłnione ukrytą treścią lub posiadające tajemnicę. Są rysowane wyrazistą kreską, jakby wziętą z techniki drzeworytniczej. Z jednej strony jest to wynikiem używanych narzędzi rysunkowych, z drugiej być może wynika z przyzwyczajenia architekta do suchych, racjonalistycznych zapisów technicznych. Nie ma drugich takich w świecie architektury i zapewne w świecie sztuki.

3. Gdzieś w przestrzeni wielkiej sztuki abstrakcyjnej istnieją analogie form bądź idei *Rzeczy*. Wciąż w nieodległej przestrzeni znajdują się intuicyjne zapisy rysowane tworzone przez Swiczynsky’ego i Prixa (z Coop Himmelblau), dziwne prenatalne obrazy architektury jeszcze nawet niepomyślanej! Architekci, jeśli nie jest to gra PR-

owa, odkrywają w rysunkach idee form utrwalane tam uprzednio bez namysłu, mechanicznie i spontanicznie. O tych rysunkach tak pisze Maria Misiągiewicz: „Z innych racji należą do Przestrzeni Rozbitej. Architekci zaczynają od szkicowanej, przypadkowej kompozycji, od zbioru kresek układających się losowo jak ołówki rzucone na stół. Kreski kładzione są żywiołowo i dopiero w kolejnych wersjach wyłania się zarys formy architektury. Szkice te pozostają bardzo odległe od rzeczywistości nawet ich abstrakcyjnej architektury i są dla widza wieloznaczne, hermetyczne, zawierające wiedzę tajemną dostępną tylko dla autorów”. Dalej odnajduje analogie: „Owe zapisy bliskie są [rysowanej] Przestrzeni Prenatalnej [Zbigniewa] Gądką, dla grupy Coop Himmelblau stanowiąc początek projektowania, pretekst do kolejnego kroku przybliżającego ostateczną formę. Być może zabawy Ericha Mendelsohna w impresje architektoniczne o muzycznych tytułach: *Toccata C – J. S. Bacha*, *Sonata Brahmsa*, *Koncert skrzypcowy J. S. Bacha*, *Kantata J. S. Bacha*, mieszczą się w tej kategorii szkiców, poprzez brak związku z materialnością” [6]. Są to także analogie do *Rzeczy* rysowanych.

4. Bez szczególnego poszukiwania powinowactw czy podobieństw *Rzeczy* Marii Misiągiewicz nie można nie zauważyć wspólnych cech z tzw. sztuką gestu tasyzmu, nurtu należącego do abstrakcjonizmu niegeometrycznego opartego na działaniach spontanicznych. Tworzenie dzieł przez tasyzistów cechowało się ekspresywną gwałtownością. Towarzyszyła temu wiara, że zamysł artysty stanowi główny czynnik tworzenia dzieła. Sztuka Hansa Hartunga jest najbardziej spektakularną emanacją idei malarstwa spontanicznego. Także sztuka gestu Lucio Fontany zbudowana jest z innej materii. Oba te przypadki łączy pewnego rodzaju elegancja, w pierwszym wypadku towarzysząca dewastacji idei malarstwa, w drugim towarzysząca dewastacji idei materii.

5. Z drugiej strony jednak w abstrakcjach Marii Misiągiewicz odnaleźć można znaczenia obrazów. Trudno stwierdzić na ile namawiają do tego odnajdywane tam formy, oznaczające, że autorka nie może wyzwolić się z myślenia o architekturze. Może jednak to widz nie może wyzwolić się od naturalnej skłonności do metaforyzacji rzeczy. Tak czy inaczej, oglądając, obrazy może rzekomo

nieprzedstawiające najpierw przychodzą na myśl możliwe podpisy pod rysunkami: *Miasto*, *Metropolis*, *Carceri?*, lub po prostu – *Architektura*. Można się z takiej skłonności wyzwolić. Czy warto?

Dariusz Kozłowski

[1] W 2015 r. Organizatorem jest Katedra Architektury Mieszkaniowej i Kompozycji Architektonicznej Wydziału Architektury Politechniki Krakowskiej.

[2] Misiągiewicz M., *Ku architekturze nieprzedstawiającej*, „Czasopismo Techniczne”, 12-A/2004.

[3] Kozłowski T., *Tendencje ekspresjonistyczne we współczesnej przestrzeni architektonicznej*, Kraków 2014.

[4] Della Casa F., *Die Aksonometrische Kuh*, „Hohparterre”, 1991 nr 7, s. 55.

[5] Kozłowski T., *op.cit*

[6] Misiągiewicz M., *O prezentacji idei architektonicznej*, Kraków 1999, s. 119.

1. The title of the International Scientific Conference *Defining Architectural Space* in 2015 is – *Games and play of architecture* [1]. At the conference in 2004 Maria Misiągiewicz wrote: “one can recall the game suggested to architects in 1991. On the 700-year anniversary of the unification of the Swiss cantons, the Institute of Theory and History of Architecture in Lausanne together with the Swiss technical magazine “Hochparterre” announced an international competition for a drawing entitled Die Kuh Aksonometrische. The »Cow« – regarded as a symbol of Switzerland – was the theme of the drawing. The method of presentation was supposed to be in the form of an axonometric record. What was suggested then was the game in representation of the unrepresentable by a method recognized as a model of objectivity [...]” [2]. According to Tomasz Kozłowski who writes about the event [3], the motto of the competition could have been Rudolf Steiner’s words: “If asked to think about a cow, every man, based on their own experience, sees a different cow. When asked to explain what a cow is – everyone will provide a similar explanation”. In the opinion of the jury one reads: “The cow [...] by Maria Misiągiewicz from Cracow is an idol of the breakdown of the proper cult. Perhaps a drawing-excavation, a record of the quest for the entirety, just a cow. One thing is clear: even cows are different than they used to be, including Swiss cows”. The Cow had been decomposed in an artistic and philosophical sense, which resulted in a spectacular painting and enabled the author to meet the conditions of the competition [4]. The cow presented at the exhibition of the competition entries: *La vache en axonométrie* in Musée des Arts et des Sciences in Sainte-Croix in Swiss is not the continuation of the game with axonometric space initiated years ago by rationalists. Maria Misiągiewicz’s cow froze in a state of extreme ecstasy. The painting from 1991 seems to be a prophecy of the present state of architecture, but it can also be – the only possible representation already at the time: decomposition of things. In contemporary art, decomposition becomes unsurprising normality [5].

2. The case of *Axonometric cow* from 1991 and later *Brama wielicka* (*Wieliczka’s Gate*) as part of the *7 Gates to Cracow* project in 2001 are important signs on the road of Maria Misiągiewicz’s drawn architecture and in her concept of architecture. The signs as important as her theories on the art of constructing space written in the books – *O prezentacji idei architektonicznej* (*On the Presentation of the Architectural Idea*) from 1998 and

Architektoniczna geometria (*Architectural Geometry*) from 2005.

Against such a background, Maria Misiągiewicz’s recent drawings, remains of creativity, look modestly. These are *Drawn Items*, a collection of drawings found in the author’s archives, the drawings never intended to be made public. Hence, it was not easy to obtain consent for the publication. Trifles beyond the architect’s creativity, personal and intimate records and thus non-bombastic and genuine – but never ordinary. If it constitutes the whole, the disclosed collection contains several dozen drawings in total. Usually recorded on ordinary sheets of A4 paper, probably those that were just at hand, they are drawn with unsophisticated tools, such as a pen, ballpoint pen, marker, and sometimes later filled with coloured ink. They share something that, despite the differences, allows one to classify them without hesitation as a stylistically uniform collection. The drawings do not have captions. And to be frank, one does not know what they represent. Neither does one hear the author’s voice on the subject.

However, one can tell that they are expressive compositions that belong to a collection of geometric abstraction. This geometry is very varied. There is the geometry of acute forms composed with straight lines or equally pronounced forms constructed with soft lines. They are all very expressive, but not expressionistic. They are characterized by a significant degree of creative automatism.

Graphic technique of the *Things* is original: the drawings are abstract, non-representing, but as if filled with hidden content or concealing a secret. They are drawn with a distinctive line as if borrowed from the woodcut technique. On the one hand this is the result of the drawing tools used here, on the other hand it might be due to the architect being used to rough, rationalistic technical records. There are none like those in the world of architecture, and probably in the world of art.

3. Somewhere in the space of great abstract art, there exist analogies of the forms or ideas of *Things*. In the still near space there are intuitive drawn records created by Swiczynsky and Prix (Coop Himmelblau), strange prenatal images of architecture not even conceived yet! Unless it is a game of PR, architects discover ideas of forms previously fixed in the drawings without thinking, mechanically and spontaneously. Maria Misiągiewicz writes about those drawings in the following way: “They belong to Broken Space for different reasons. Architects

begin by sketching an incidental composition, with a set of strokes arranging randomly, like pencils thrown on the table. As the strokes are laid spontaneously, an outline of an architectural form emerges only in subsequent versions. Those sketches are very distant from reality including the one of their abstract architecture. They are ambiguous and hermetical for the recipient, containing secret knowledge available only to the authors". She finds further analogies: "Those records are close to the [drawn] Prenatal Space of [Zbigniew] Gądek, constituting the beginning of the design for Coop Himmelblau group, a pretext for the next step approximating the final form. Perhaps Erich Mendelsohn's play with architectural impressions having musical titles: *Toccata C* by J. S. Bach, *Sonata* by Brahms, *Violin Concerto* by J. S. Bach, *Cantata* by J. S. Bach, fall into this category of sketches due to the lack of connection with materiality" [6]. They are also analogies to *Drawn Things*.

4. With no particular search for affinities and similarities of Maria Misiągiewicz's *Things*, it is impossible not to notice common characteristics with the so-called art of gesture of Tachisme, a style belonging to non-geometric abstractionism based on spontaneous actions. The creation of the work of art by Tachists was characterized by expressive violence. This was accompanied by the belief that the mind of the artist is the main factor in the creation of the work. Hans Hartung's art is the most spectacular emanation of the idea of spontaneous painting. Likewise, Lucio Fontana's art of gesture composed from a different matter. Both of these cases share a particular kind of elegance. In the former case the one accompanying the devastation of the idea of painting and in the latter one elegance accompanying the devastation of the idea of matter.

5. On the other hand, however, one can find the meanings of the drawings in Maria Misiągiewicz's abstractions. It is difficult to say how much one is encouraged to do it by the forms discovered there, indicating that the author cannot liberate herself from thinking about architecture. It might be also the recipient who cannot liberate himself from the natural inclination to metaphorise things. Nevertheless, looking at the allegedly non-representing drawings, possible captions come to one's mind first: *City*, *Metropolis*, *Carceri*?, or simply – *Architecture*. One can liberate himself from this inclination. Is it worth it?

Dariusz Kozłowski

[1] In 2015 it is held by the Department of Housing Architecture and Architectural Composition at the Faculty of Architecture at Cracow University of Technology.

[2] Misiągiewicz, M., *Ku architekturze nieprzedstawiającej (Towards non-representing architecture)*, Technical Transactions, 12-A/2004.

[3] Kozłowski, T., *Tendencje ekspresjonistyczne we współczesnej przestrzeni architektonicznej (Expressionist Tendencies In Contemporary Architectural Space)*, Kraków 2014.

[4] Della Casa, F., *Die Aksonometrische Kuh*, „Hohparterre” 1991 No. 7, p. 55.

[5] Kozłowski, T., *op. cit.*

[6] Misiągiewicz, M. *O prezentacji idei architektonicznej (On The Presentation Of The Architectural Idea)*, Kraków 1999, p. 119.

Od czasu powstania archetypów wznoszenia architektury i później jej graficznego zapisu, w ramach profesji muratora i później architekta, pojawił się dylemat formuły tego zapisu. Jeśli dzisiaj wiążemy to zbyt łatwo z określoną „szkołą” kształcenia, to popełniamy pewien błąd. Ten błąd czy raczej mała precyzja sformułowania wynika z różnicy płaszczyzny oceny. Czy oceniać sprawność i jakość warsztatu profesjonalnego zapisu estetycznego czy analiza powinna dotyczyć traktowania tworzenia jako zjawiska filozoficznego. Takie jest krakowskie dialektyczne widzenie twórczości przez Władysława Stróżewskiego. Jeśli w poszukiwaniu „nowości, a to zawsze cecha tworzenia, uznamy realność i intencjonalność” [1] jako dwie drogi, to pojawia się odpowiedź na dylemat różnic zapisu. Jedną drogą dla architekta jest więc zapisać to, co widzę *realnie*. Drugą – to czego jeszcze nie widzę, ale chciałbym zobaczyć, przynajmniej *intencjonalnie*.

Obiema tymi drogami, czyli możliwościami zapisu, wiązały się od dawna odrębne szkoły myślenia o zapisie architektonicznym i samej jego realizacji. Z pozycji krytyki estetycznej drodze *realnej* blisko było oczywiście wszelkim odcieniom realizmu, nadrealizmu, estetyki fotograficznej. Do tej drugiej *intencjonalnej* bliżej było ścieżkom abstrakcji, „grubej kreski”, „niewidzialnym miastom”, strefie „po drugiej stronie lustra” i „czwartemu wymiarowi” architektury. Droga *realna* oparta była na zapisie istniejącego miejsca lub zapis projektu już ukonstytuowanego, droga *intencjonalna* uciekała w niewiadome, nieoczekiwane, w poszukiwanie, wizjonerstwo [2].

Nikt lepiej nie przeanalizował tych podziałów niż Maria Misiągiewicz [3]. A później Piotr Gajewski kontynuuje analizę środków zapisu architektury [4]. Ale: „rysunku architektonicznego” czy „rysunku architektów”? M. Misiągiewicz rozważa prezentację *architektoniczną* i *rysowane projektowanie*. Może istnieje rysunek architektów, z których każdy był kształcony w myśli konkretnej szkoły, nawet nie zawsze instytucjonalnej?

Jeśli mówimy o „szkołach”, to dotyczy to określonego kształcenia zapisu architektonicznego, gdzie przekazywane umiejętności warsztatu osiągały więcej niż rysowanie amatorskie, nawet najbardziej udane. W końcu, w XIX wieku szkicowały architekturę nie tylko szlachcianki z polskich dworów, nie tylko Słowacki i Norwid rysowali pejzaże i architekturę, a współcześnie nie-

zwykle trafne nawet dzieła sztuki tworzył Zbigniew Herbert [5]. Zdarza się, że różne „szkoły” rysunku architektonicznego kojarzą się z konkretnymi i różniącymi się ideowo „szkołami architektury”. Może to też dotyczyć w jakimś stopniu „krakowskiej szkoły rysunku architektonicznego” i „warszawskiej szkoły rysunku architektonicznego”. Ale to delikatny dylemat – na dalszą część wypowiedzi.

Szkole *realności* rysunku architektów patronują Gaudi, Corbusier i Wright, Rob Krier, Romuald Loegler, Marian Fikus [6] i Tomasz Turczynowicz. Drugiej – Giovanni Battista Piranesi, Antonio Sant’Elia, John Hejduk, Lebbeus Woods, Massimo Scolari, Leon Krier [7], Aldo Rossi, Dariusz Kozłowski i Maria Misiągiewicz. Wykorzystując typologiczne podziały rysowanej przestrzeni autorstwa Misiągiewicz, do szkoły *realności* zaliczę oczywiście *Przestrzeń Realistyczną*, *Przestrzeń Wyrzistą*, *Przestrzeń Przejrzystą*, *Przestrzeń Lapidarną* i *Zwyczajną*. Do szkoły *intencjonalności* należy chyba *Przestrzeń Melancholijna* i *Mityczna*, *Przestrzeń Absolutna* i *Rozbita*. Etymologia pojęć przekonuje obrazowo do takiej kwalifikacji.

Skąd biorą się różnice szkół? Przecież nie z przypadkowego doboru studentów i ich dyspozycji twórczych w sferze widzenia i zapisania przestrzeni – tej *realnej* i tej *intencjonalnej*. Jedyną odpowiedzią jest warsztat, czyli przekazywanie jego cech przez nauczycieli.

Profesor Zygmunt Kamiński, bezsporny twórca „warszawskiej szkoły rysunku architektonicznego”, przyznał, że znajdował *wymowę linii, kreski jako najwłaściwszego języka plastyki graficznej*. To nie pasuje do efektów jego pobytu w Paryżu (1911-12) i kontaktów z Matissem i naukami u Maurice Denisa i Felixa Vallatona. Uznał jednak – sam mi to kiedyś przyznał – że „kreska” będzie najlepiej warsztatowo przydatna architektom. Tak się stało, chociaż musiał zapomnieć malarские i pewnie swobodne nauki paryskie. Ale też i drugą cechą „wsra” stał się realizm, czasem skrajny nawet o dziwo dzisiaj. Czyli aż do uznawania nieruchomego obrazu rysowanego przedmiotu-modela – bez prób ruchomego oka Strzemińskiego z jego z jego *Teorii widzenia*. Ta statyczność usztywniła widzenie architekta i zapis. Był za to łatwo czytelny dla każdego odbiorcy, czasem klienta architekta, ale bez zostawiania przestrzeni domysłu. A to w bezpośrednim widzeniu architekta – przynajmniej skaza.

„Krakowska szkoła rysunku architektonicznego” „tworzona była później, i to przez nauczycieli o profilu Akademii Sztuk Pięknych” [8], między innymi przez prof. Krystynę Wróblewską i jej następców. I to nie przypadek, że w atmosferze tej szkoły powstały fantazje Włodzimierza Gruszczyńskiego, tak uwielbiane przez środowisko krakowskie – a z trudem akceptowane przez niżej podpisanego, bo absolwenta „wsra” czy mało konkretne, ale wyraziste wizje Zbigniewa Gądka. Ale „szkoła krakowska” to prace Marii Misiągiewicz, czy wreszcie wyraziste malarstwo architektoniczne Dariusza Kozłowskiego. Iwona Zuziak z przekonaniem pisze, „iż nie ma w nich jednak ani kropli realizmu” [9]. To właśnie ta szkoła *intencji* prowokuje lepiej do szukania, do wizjonerstwa.

Kiedyś na 50-lecie krakowskiej szkoły, powiedziałem, iż „w wychowaniu plastycznym wspomagającym kształcenie architektoniczne, czuje się różnice, jak między Grupą Krakowską, a Praesensem” [10]. Przesada, ale i namysł.

Z obu szkół jak zawsze były „ucieczki”. Z Warszawy uciekali Rafał Olbiński, Janusz Kapusta, delikatniej Tomasz Turczynowicz, Mieczysław Piprek i w świat koloru Włodzimierz Karczmazyk. O tym ostatnim pisałem, iż tę szkołę warszawską „próbuję skutecznie interpretować” [11]. Chciałem zawsze i ja sam. Z Krakowa też pewnie ktoś podejmował takie próby. To prawo uczniów każdej szkoły, nawet ortodoksyjnej.

Czas na pozytywne konkluzje – oczywiście z pomocą Stróżewskiego. „Jedność może być w sferze tworzenia osiągnąta przez przeciwieństwa” [12]. Szkoły pozostaną ze swoją tradycją – i opisanymi przeciwieństwami. Wymiana spojrzeń na tę samą przestrzeń architektoniczną, twórcze wykorzystanie różnic, może tylko je wzmocnić poprzez świadomą polaryzację idei.

Zakończeniem, również pozytywnie wiosennym, niech będzie przypomnienie własnych słów z tekstu z 2012 *Architekt rysujący*: „Ale przede wszystkim rysowanie, jak każde tworzenie, to też przyjemność, nawet radość. Jest trudna i czasem aż stresująca, ale jednak potrzebna jako wartość” [13].

To godzi wszystkie, nie tylko dwie nasze szkoły.

[1] Stróżewski W., *Dialektyka twórczości*, Kraków 2007, s. 96.

[2] Bua M., Goldfarb M., *Architectural Inventions Visionary Drawings*, Londyn, 2012.

[3] Misiągiewicz M., *O prezentacji idei architektonicznej*, Kraków 1999, s. 4.

[4] Gajewski P., *Zapisy myśli o przestrzeni*, Kraków 2001.

[5] Herbert Z., *Apostoł w podróży służbowej Prywatna historia sztuki Zbigniewa Herberta*, Lublin 2006, Herbert Z., *Znaki na papierze*, Lesko 2008.

[6] Fikus M., *Twórczość*, Poznań 2008.

[7] Krier L., *Architektura wspólnoty*, Gdańsk 2011.

[8] Kucza-Kuczyński K., *Inny akwarelowy świat*, [w:] *Akwarele Jasna Strzałkowska-Ryska*, Warszawa 2013, s. 5.

[9] Zuziak I., *Architektura muzą malarstwa*, Kraków 2009, s. 111.

[10] Kucza-Kuczyński K., *Realia i mity stołecznych szkół architektonicznych*, [w:] *Prace polskich architektów na tle kierunków twórczych w architekturze i urbanistyce w latach 1945-1995. Jubileusz 50-lecia Politechniki Krakowskiej 1945-1995*, Kraków 1995, t. II, s. 170.

[11] Kucza-Kuczyński K., *Zamiast wstępu*, [w:] W. Karczmazyk, *Kraju rodzinnego portrety*, Warszawa 2012, s. 4-5.

[12] Stróżewski W., s. 315., op-cit.,

[13] Kucza-Kuczyński K., *Architekt rysujący*, [w:] *Rysunek. Zamyśl architektury*, red. M. Orzechowski, Warszawa 2014, s. 70.

* Tekst pochodzi z książki pod redakcją Marii J. Żychowskiej *Wyzwania XXI wieku. Rysować, malować czy skorzystać z komputera*, Tom 2., Kraków 2015.

Since the archetypes of raising architecture emerged and later its graphic record, there has been a dilemma concerning the formula of this record within the profession of a mason and later an architect. If one associates this with a particular "school" of education too readily, one makes a certain mistake. This mistake or rather small precision in conceptualization results from the difference of the level of the evaluation. Should one evaluate the efficiency and quality of professional workshop of aesthetic record or should the analysis concern the perception of creation as a philosophical phenomenon. This is Cracow's dialectical vision of creativity by Władysław Stróżewski. If in the search for *novelty*, which is always a feature of creation, one acknowledges *reality* and *intentionality* [1] as two roads, there appears the answer to the dilemma concerning differences in the record. Therefore, one way for an architect is to record what one *really* see. The second one – what one cannot see yet but what they would like to see, at least *intentionally*.

Both of these roads or possibilities of the record have long been connected with distinct schools of thought about the architectural record architecturally and its implementation. From the position of aesthetic criticism, the *real* road was obviously close to all shades of realism, surrealism, photographic aesthetics. The latter *intentional* one has been closer to the paths of abstraction, "thick line", "invisible cities", the zone "through the looking glass" and the "fourth dimension" of architecture. The *real* road was based on the record of an existing place or the already constituted design, the *intentional* road fled into the unknown, the unexpected, the exploration, the visionary [2].

Nobody analysed these divisions better than Maria Misiągiewicz [3], later Piotr Gajewski continues to analyse the means of recording architecture [4]. Still: "architectural drawing" or "architects' drawing"? Misiągiewicz contemplates the *architectural* presentation and the *drawn design*. Perhaps there exists a drawing by architects who were all educated according to a particular school of thought, even if not always institutional one?

Talking about "schools" one refers to a specific teaching of the architectural record, where the transferred skills of the workshop led to higher achievements than amateur drawing, even the most successful one. After all, in the nineteenth century architecture was sketched not only by noblewomen from Polish manors, landscapes and architecture was drawn not only by Słowacki and Norwid, and today even works of art were created very

accurately by Zbigniew Herbert [5]. It happens that different "schools" of architectural drawing are associated with specific and ideological different "schools of architecture". This, to a certain degree, may also concern "Cracow school of architectural drawing" and "Warsaw school of architectural drawing". However, this is a delicate dilemma - for further elaboration.

The school of *reality* of drawing is patronized by Gaudi, Corbusier and Wright, Rob Krier, Romuald Loegler, Marian Fikus [6] and Tomasz Turczynowicz. The second one – Giovanni Battista Piranesi, Antonio Sant'Elia, John Hejduk, Lebbeus Woods, Massimo Scolari, Leon Krier [7], Aldo Rossi, Dariusz Kozłowski and Maria Misiągiewicz. Using the typological divisions of the drawn space by Misiągiewicz, the author will certainly include *Realistic Space*, *Expressive Space*, *Clear Space*, *Concise and Ordinary Space* within the school of *reality*. *Melancholic and Mythical Space*, *Absolute and Broken Space* most probably belong to the school of *intentionality*. The etymology of terms convinces one vividly to such a classification.

Where do the differences in schools arise from? Certainly not from the random selection of students and their creative disposition in the field of perceiving and recording space – both the real and intentional one. The only answer is a workshop or the transfer of its properties by teachers.

Professor Zygmunt Kamiński, the indisputable creator of "Warsaw school of architectural drawing", admitted that he found the expression of a line, dash as the most appropriate language of graphic arts. This is out of keeping with the results of his stay in Paris between 1911 and 1912, contacts with Matisse and the teachings of Maurice Denis and Felix Vallaton. He decided, however – he once confessed to me – that a "dash" would be the most useful to architects in terms of their workshop. And so it happened, though he had to forget painting and probably *déagagé* teaching in Paris. Yet, also the second feature of the Warsaw school of architectural drawing (WSAD) has become realism, sometimes in its extreme form, to one's surprise even today. That is until the recognition of a still image of a drawn object-model – without the attempts of Strzemiński's moving eye from his treatise on vision. This stability stiffened the vision of an architect and the record. It was too easily readable for each recipient, sometimes the architect's client, without leaving any space for guessing. And this in the direct vision of the architect is – at least a flaw.

“Cracow school of architectural drawing” was created later and mainly by the teachers from the Academy of Fine Arts [8], including professor Krystyna Wróblewska and her successors. Thus, it is no coincidence that fantasies of Włodzimierz Gruszczyński emerged in the atmosphere of this school, so adored by Cracow milieu – and barely accepted by the author of the article who is a graduate of “WSAD” – likewise vague, but distinct visions of Zbigniew Gądek. Yet, “Cracow school” is Maria Misiągiewicz’s works, and finally Dariusz Kozłowski’s expressive architectural painting. Iwona Zuziak confidently writes that *there is not a drop of realism in them* [9]. It is this school of *intention* that prompts one better to search and visionary.

Once, at the 50th anniversary of the Cracow school, I said that *in artistic education assisting architectural education one can feel differences similar to the ones between the “Cracow Group” and “Praesens”* [10]. An overstatement, but also a consideration.

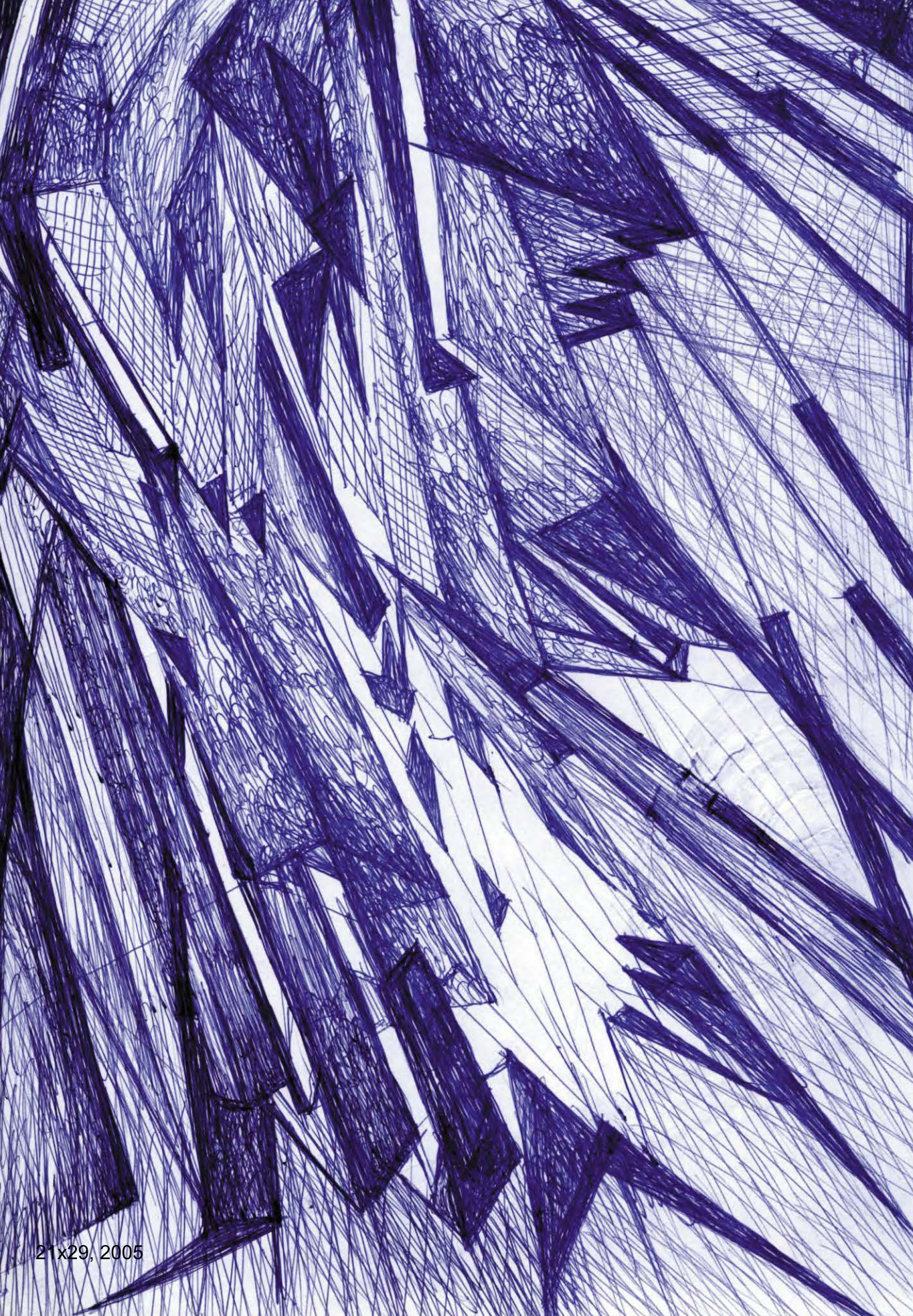
There were “escapes” from both schools. Rafał Olbiński, Janusz Kapusta fled from the Warsaw school, more imperceptibly Tomasz Turczynowicz, Mieczysław Piprek and finally Włodzimierz Karczmarzyk into the world of colour. I wrote that the last one *is trying to effectively interpret the Warsaw school* [11]. I’ve always wanted it myself. Somebody from Cracow must have also attempted it. This is the right of students from any school, including the most orthodox one.

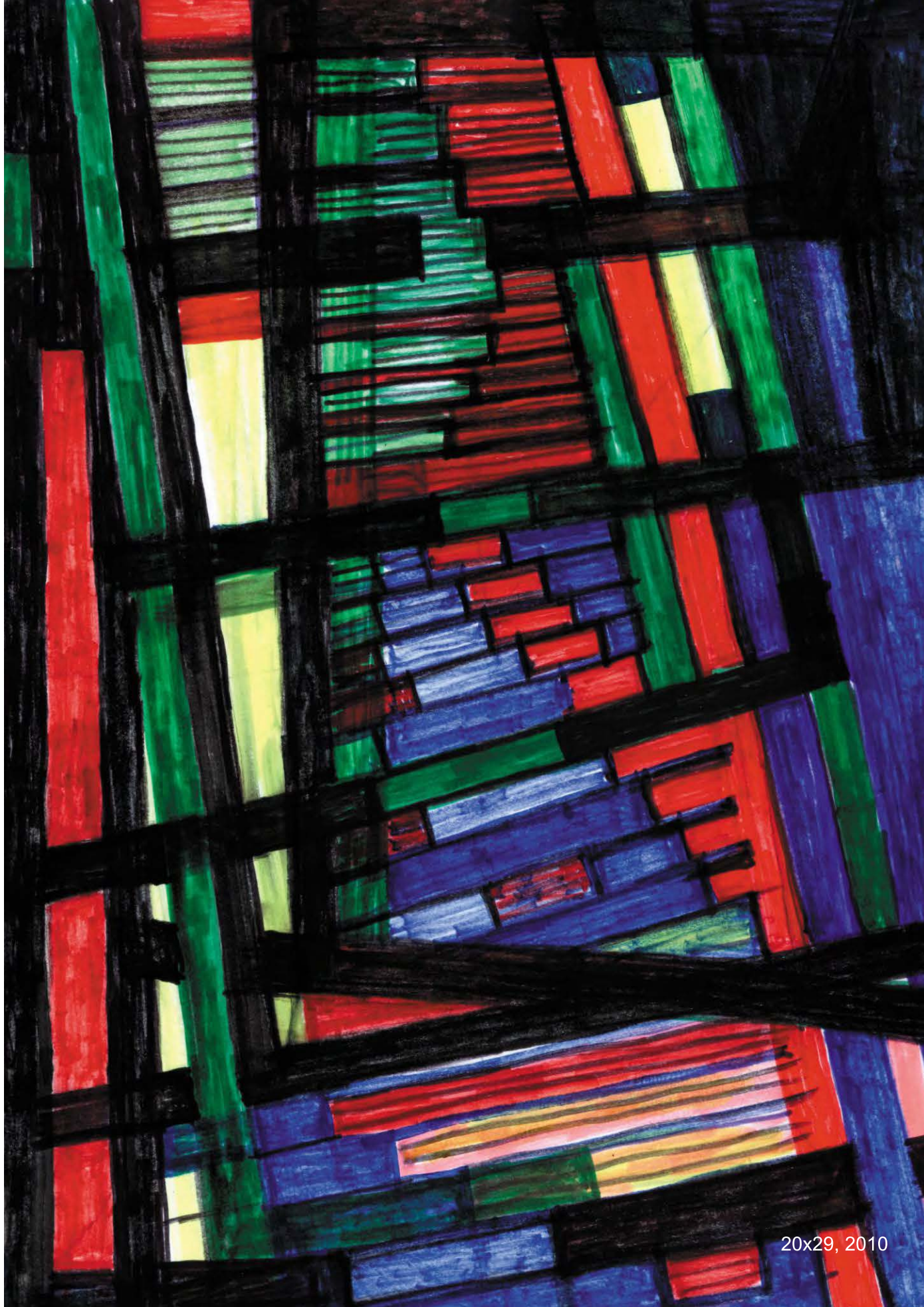
Time for positive conclusions – with the help of Stróżewski obviously. *Unity* can be achieved within the sphere of creation by *opposites* [12]. The schools will remain with their tradition – and the described opposites. An exchange of perceptions of the same architectural space, creative use of differences can only strengthen them through deliberate polarization of ideas.

Let the recollection of the author’s own words from the article “A drawing architect” from 2012 be a positively spring-like conclusion: *Yet, above all drawing, like every creation, is also a pleasure, even joy. It is difficult and sometimes even stressful, but still needed as a value* [13]. It reconciles all, not just the two of our schools.

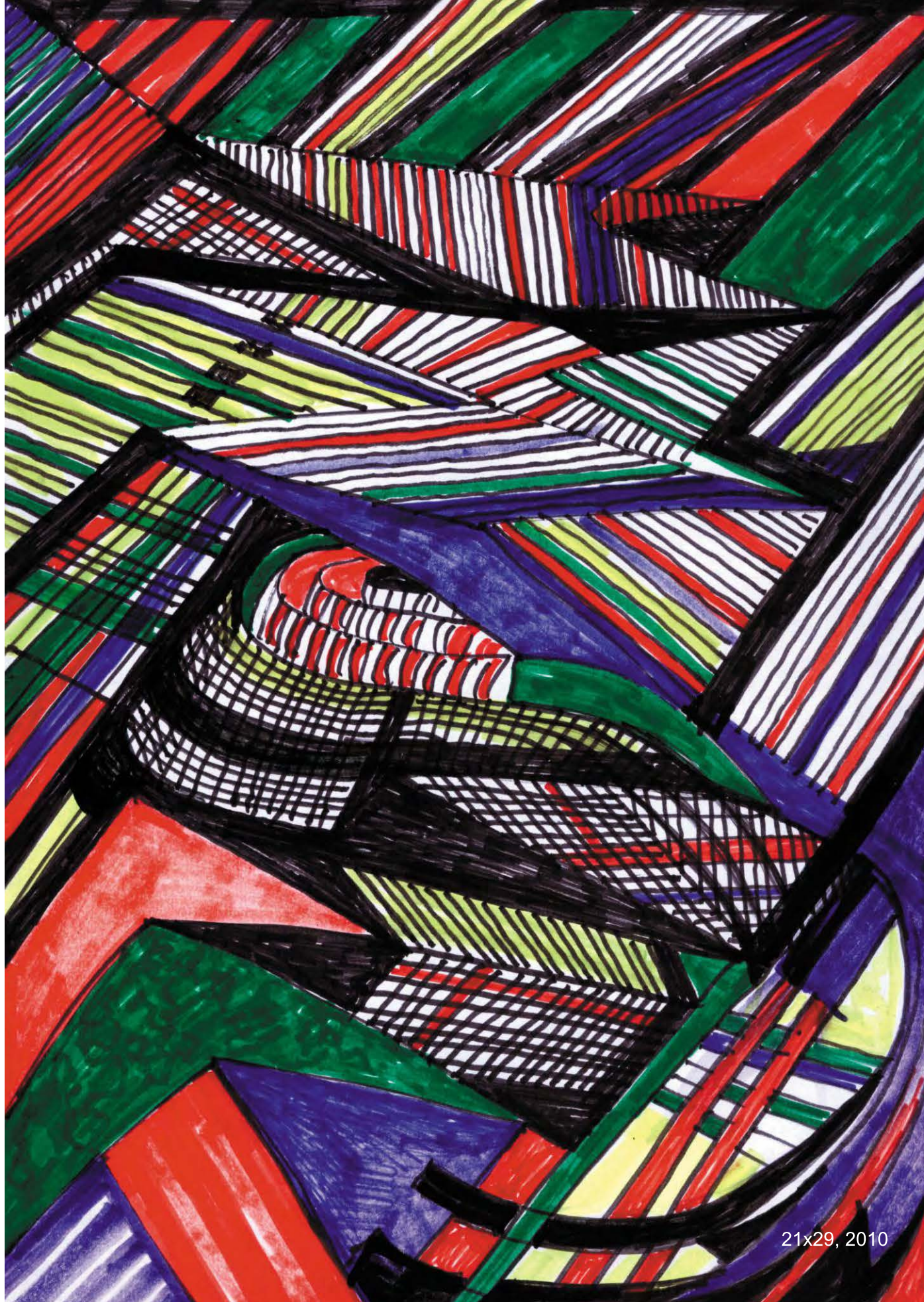
- [1] Stróżewski W., *Dialektyka twórczości* Kraków 2007 p. 96.
 - [2] Bua, M., Goldfarb M., *Architectural Inventions Visionary Drawings*, London 2012.
 - [3] M. Misiągiewicz *O prezentacji idei architektonicznej*, Kraków 1999 p. 4.
 - [4] Gajewski, P., *Zapisy myśli o przestrzeni*, Kraków 2001.
 - [5] Herbert Z., *Apostoł w podróży służbowej Prywatna historia sztuki Zbigniewa Herberta*, Lublin 2006, Z. Herbert *Znaki na papierze*, Lesko 2008.
 - [6] Fikus M., *Twórczość*, Poznań 2008.
 - [7] Krier L., *Architektura wspólnoty*, Gdańsk 2011.
 - [8] Kucza-Kuczyński K., *Inny akwarelowy świat*, [in:] *Akwarele Jasna Strzałkowska-Ryszka*, Warszawa 2013, p. 5.
 - [9] Zuziak I., *Architektura muzą malarstwa* Kraków 2009 p. 111.
 - [10] Kucza-Kuczyński K., *Realia i mity stołecznych szkół architektonicznych*, [in:] *Prace polskich architektów na tle kierunków twórczych w architekturze i urbanistyce w latach 1945-1995. Jubileusz 50-lecia Politechniki Krakowskiej 1945-1995*, Kraków 1995, vol. II, p. 170.
 - [11] Kucza-Kuczyński K., *Zamiast wstępu* [in:] W. Karczmarzyk *Kraju rodzinnego portrety* Warszawa 2012 pp. 4-5.
 - [12] Stróżewski W., p. 315., op-cit.
 - [13] Kucza-Kuczyński K., *Architekt rysujący*, [in:] *Rysunek. Zamyśl architektury* ed. M. Orzechowski Warszawa 2014, p. 70.
- *The text comes from the book edited by Maria J. Żychowska *Wyzwania XXI wieku. Rysować, malować czy skorzystać z komputera*, Vol. 2, Kraków 2015.







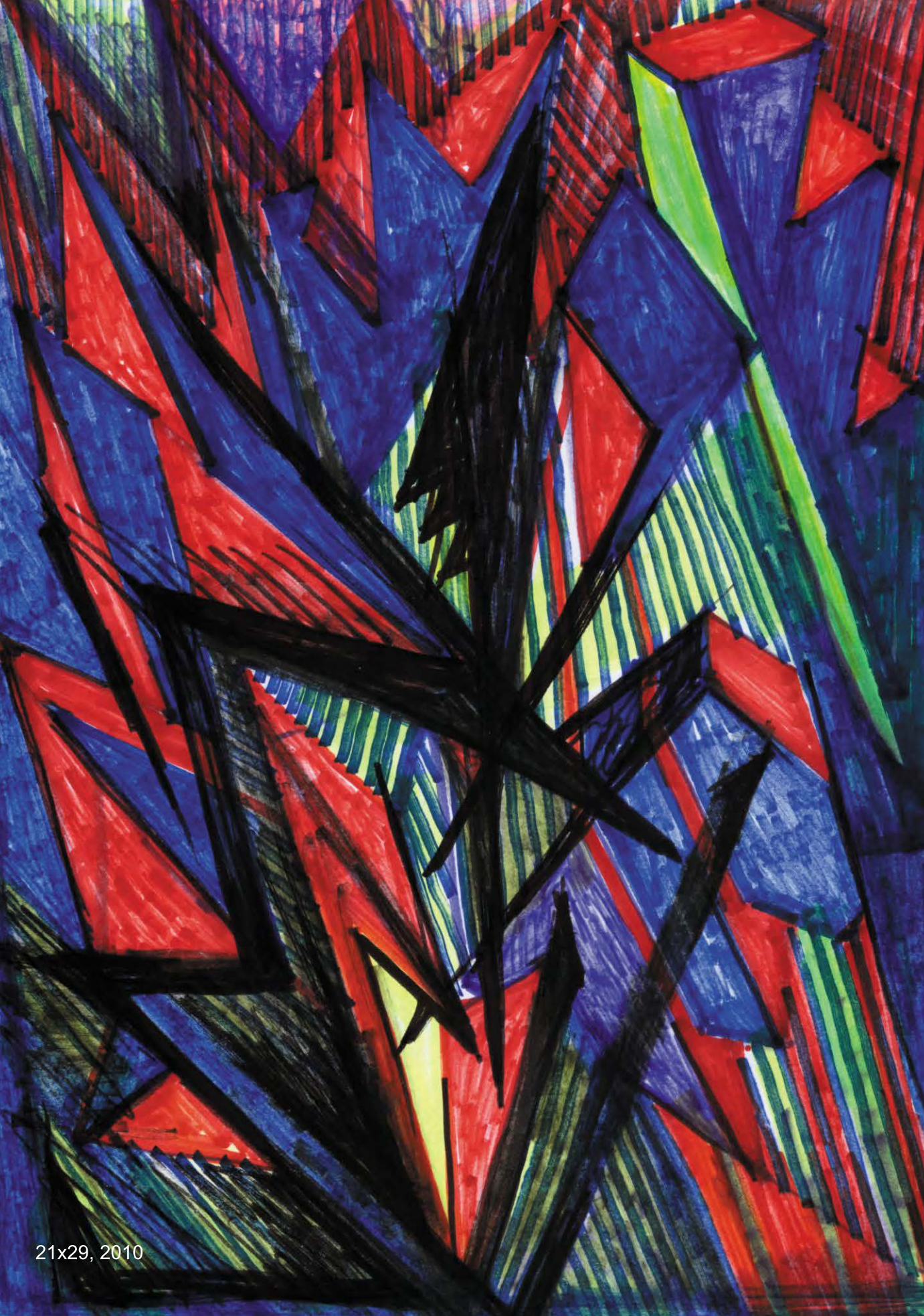




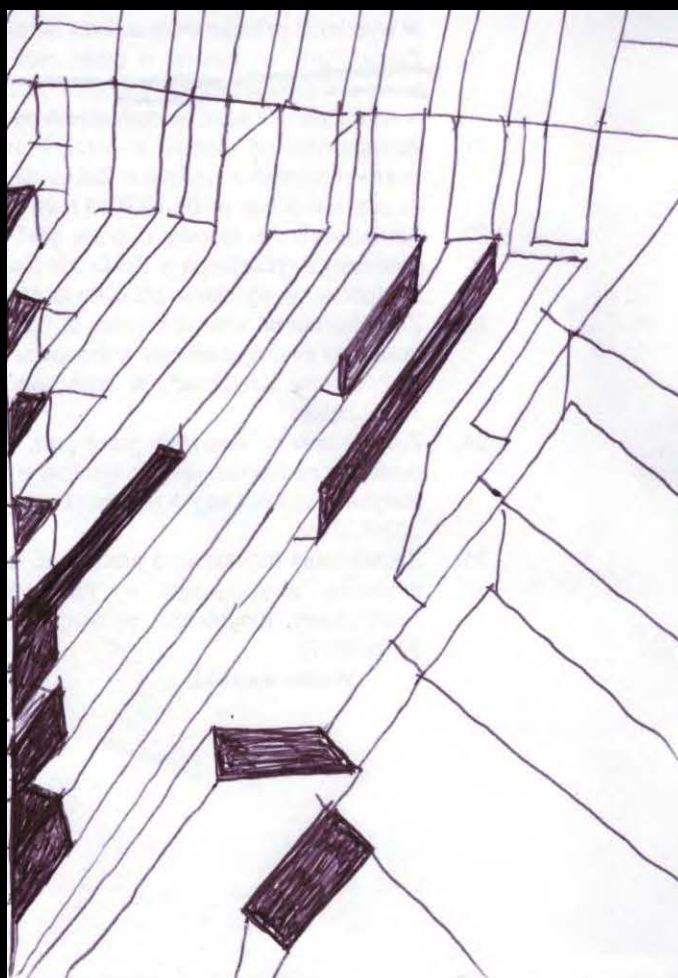
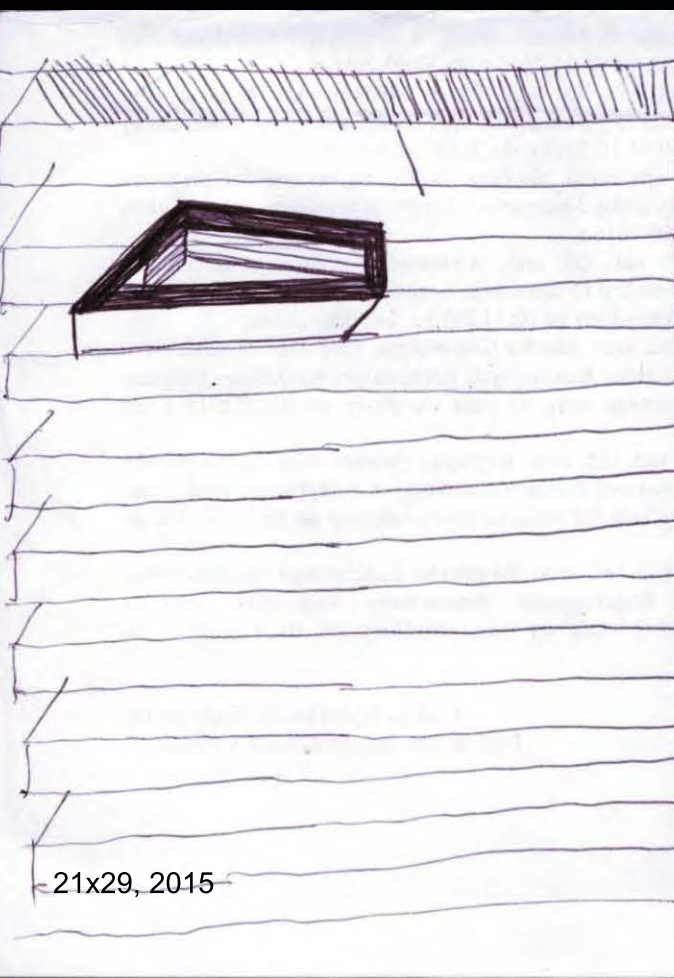
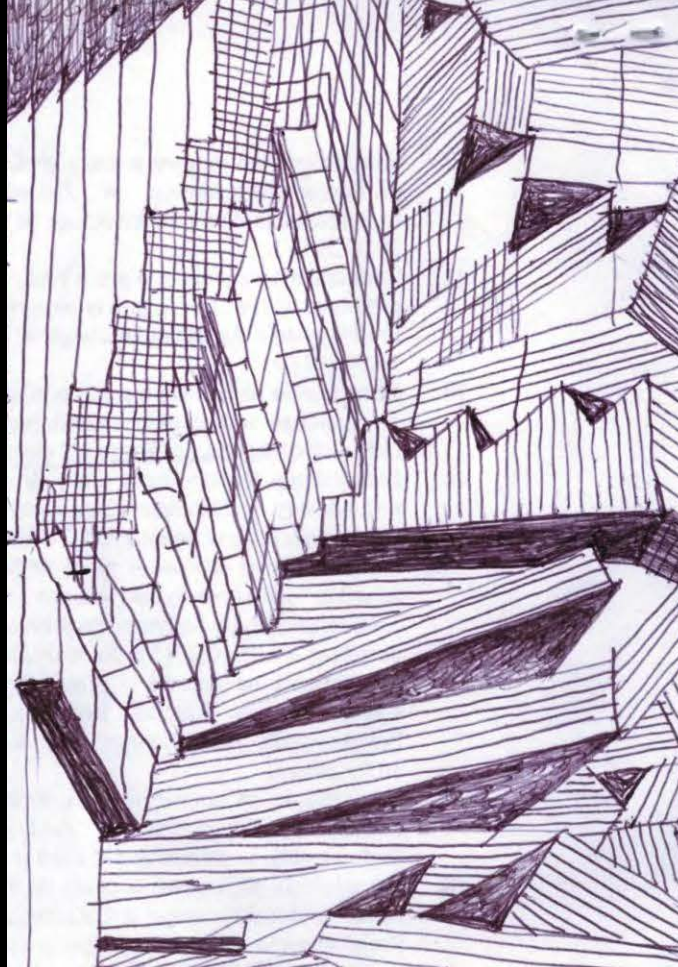
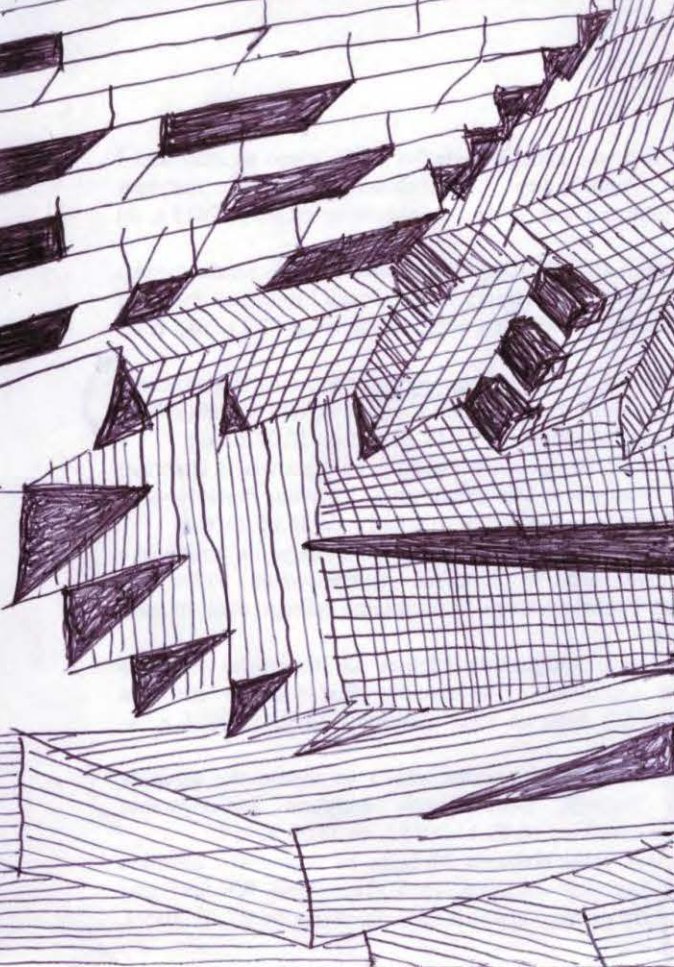




10.5x20.5, 2010

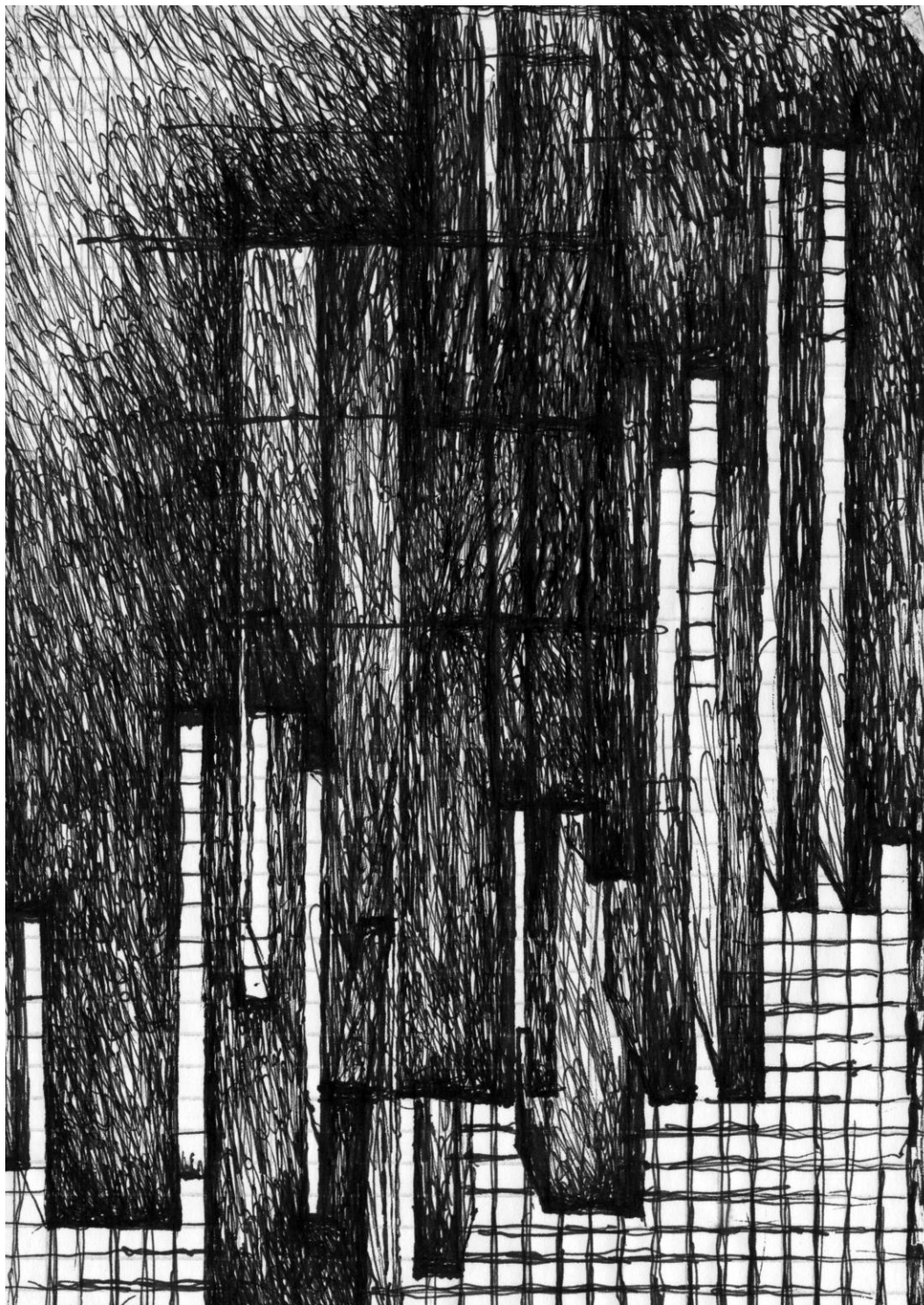




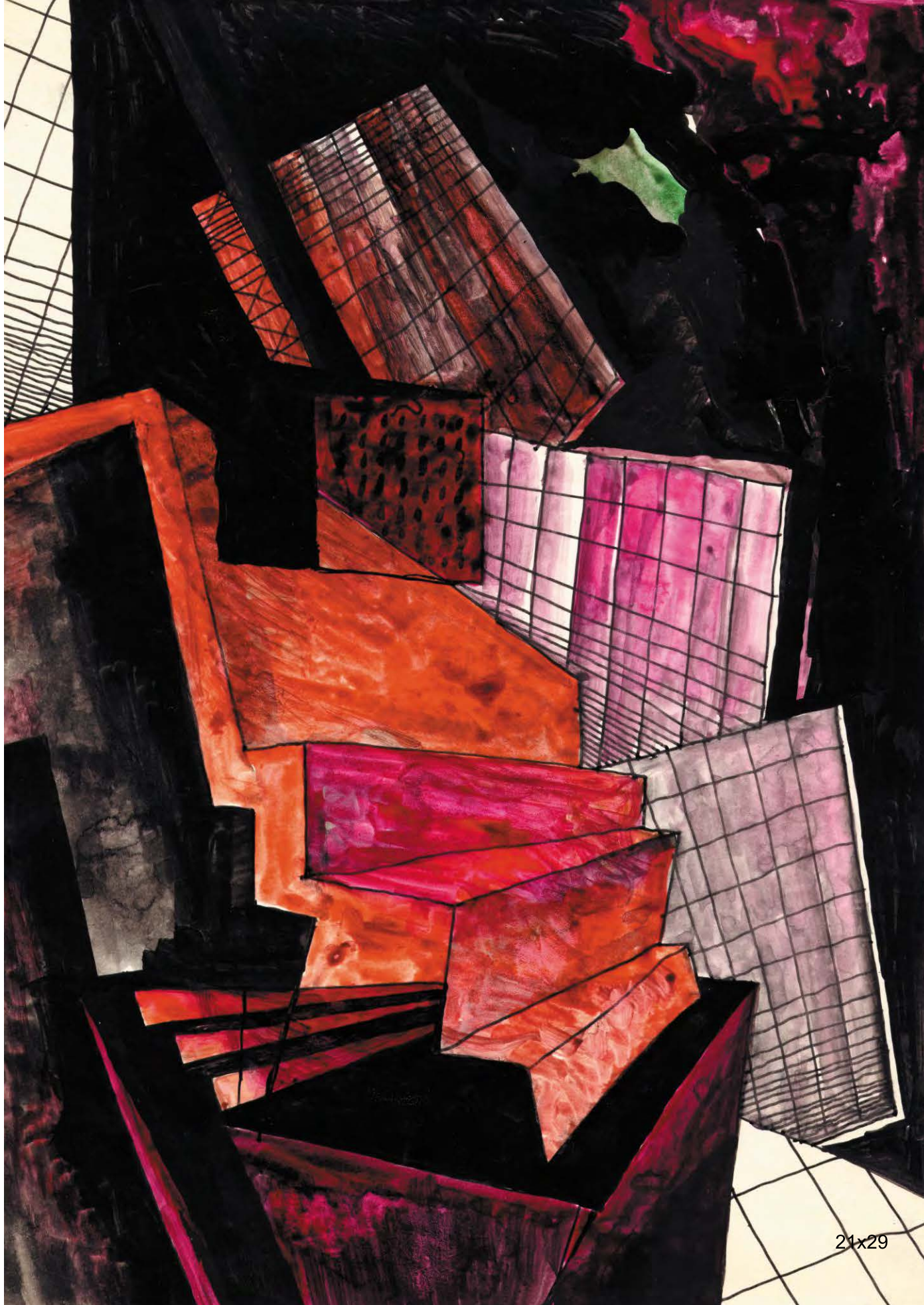


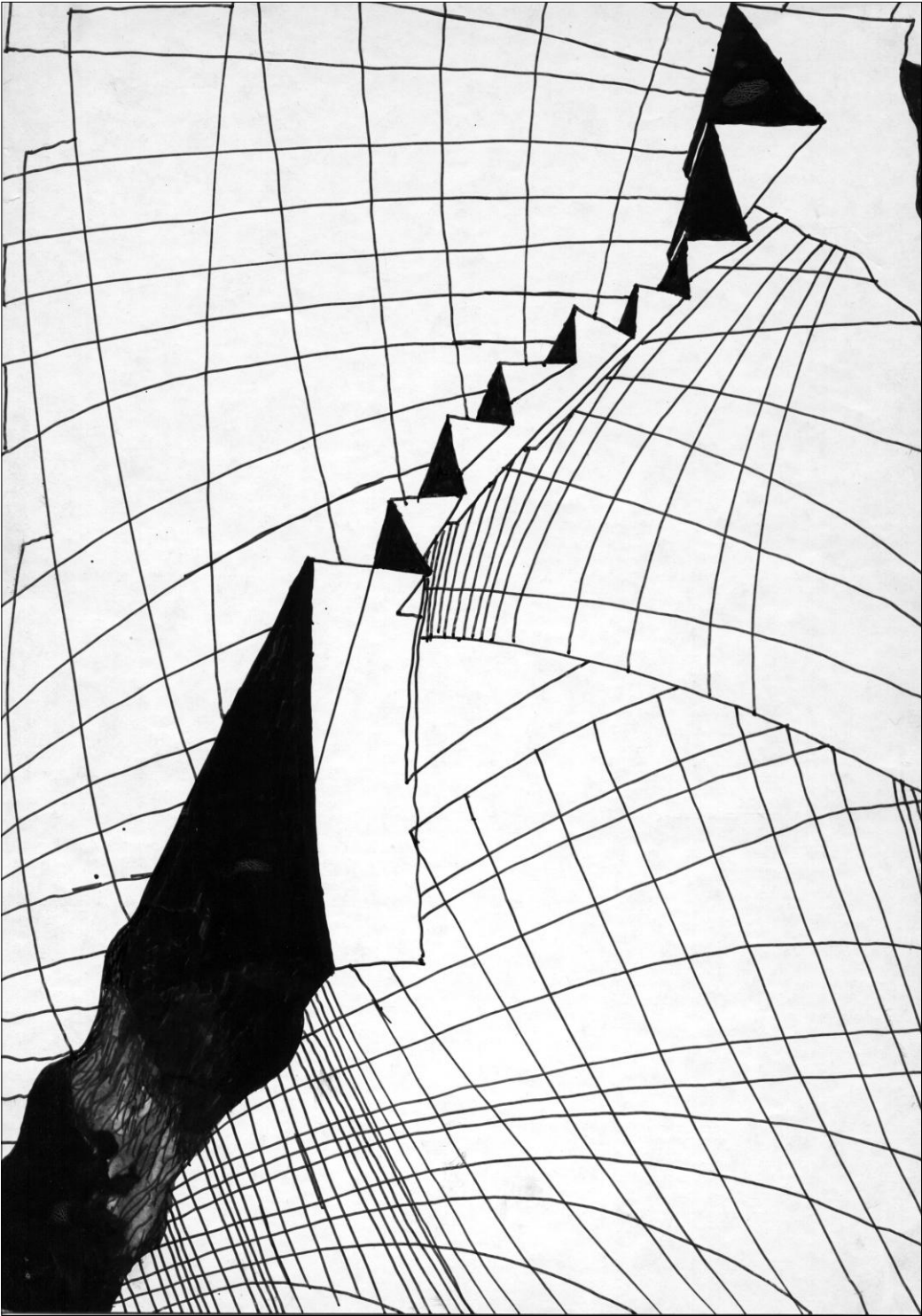


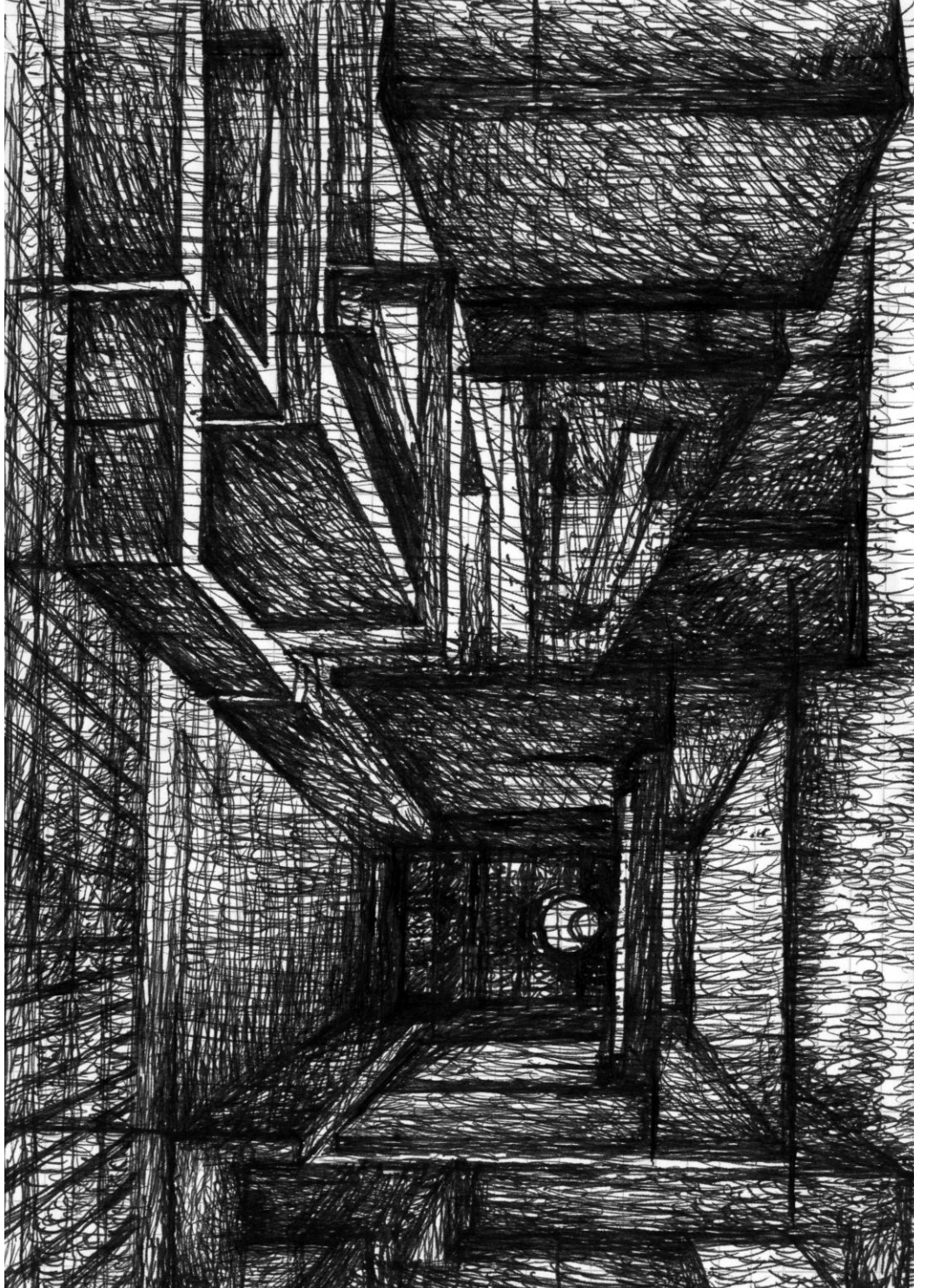




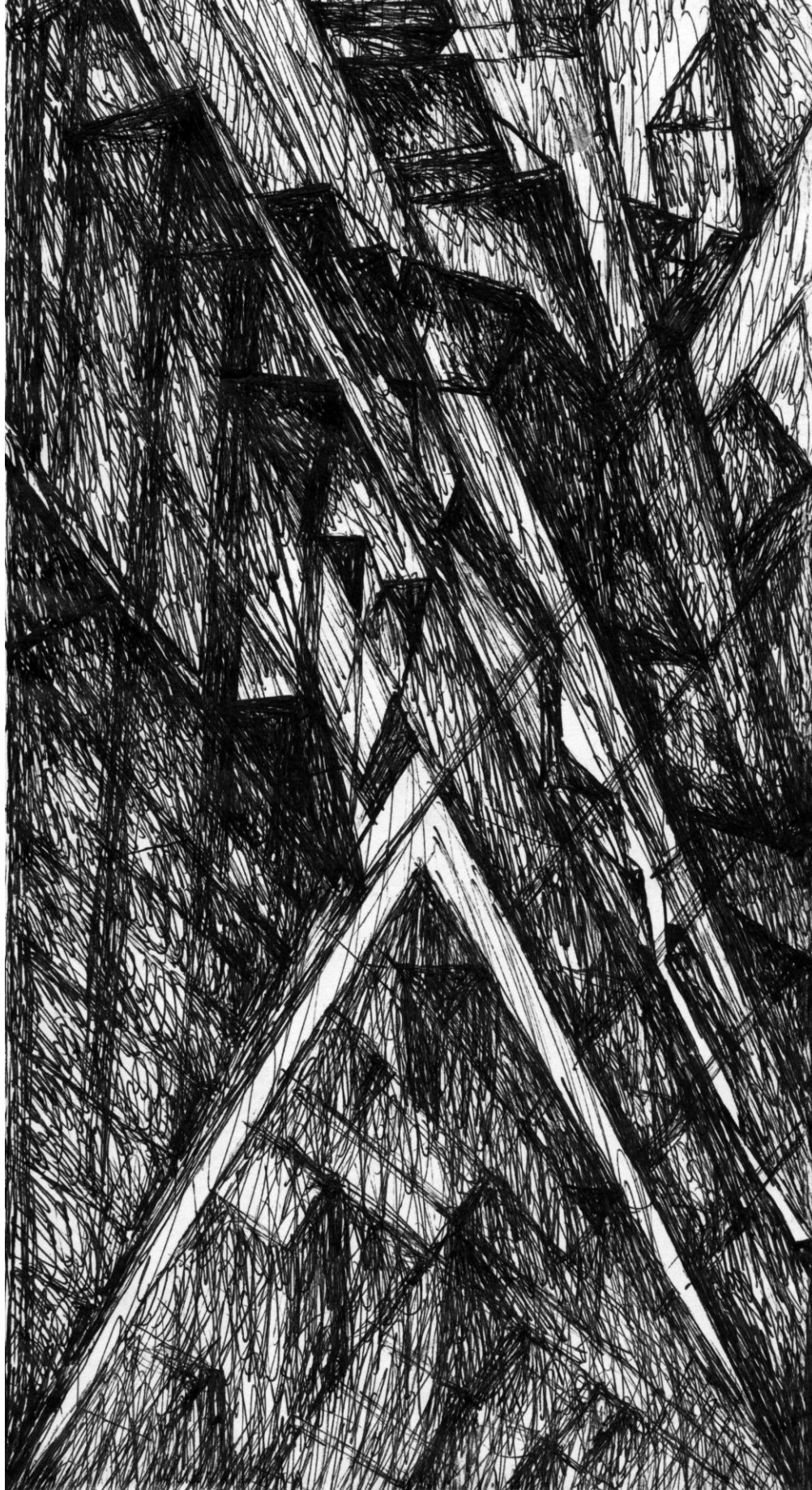


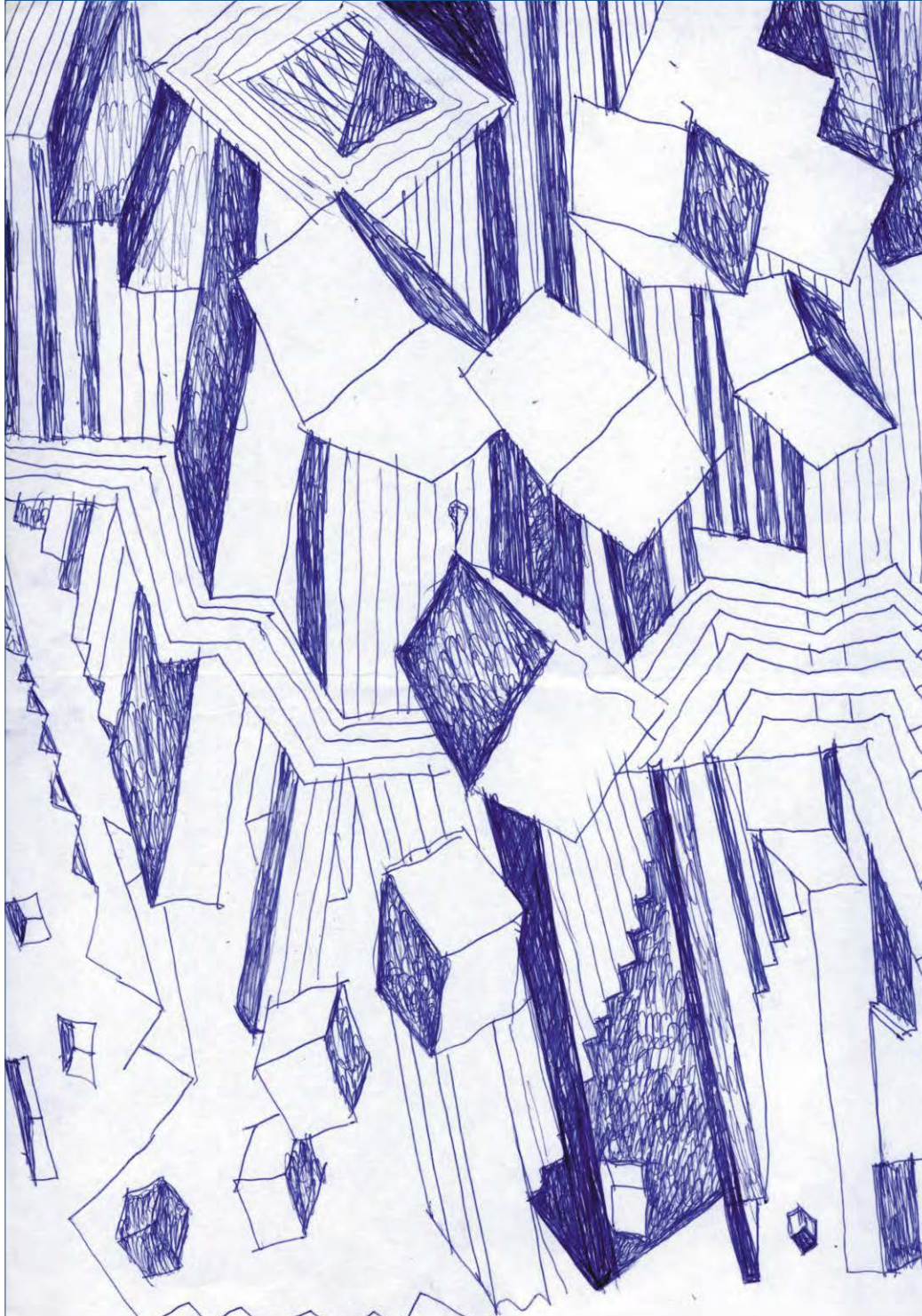




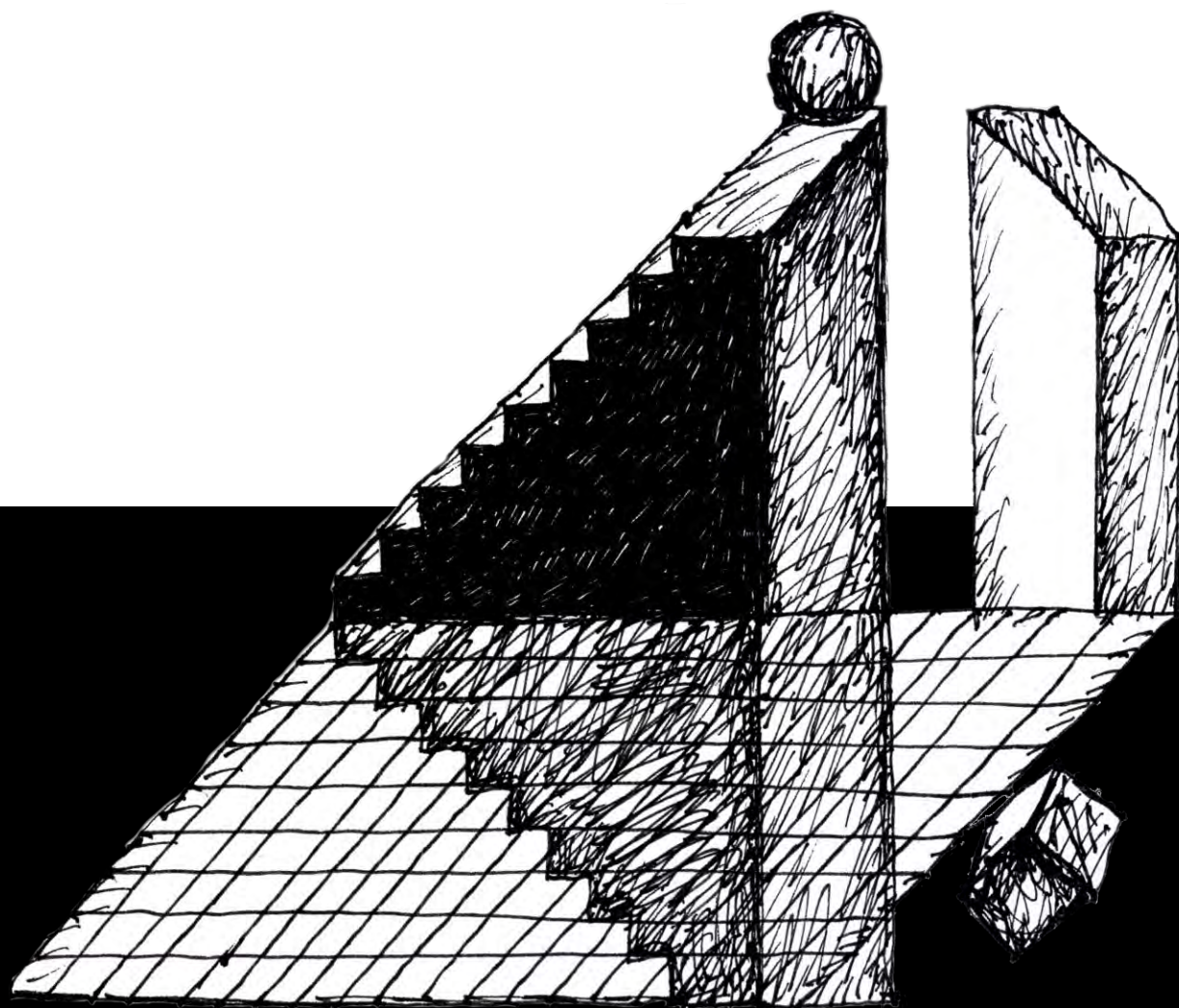












2

**2 Rok 3 Semestr/
Year 2 Semester 3**

Przedmiotem nauczania jest projektowanie architektoniczno-urbanistyczne architektury mieszkaniowej w zakresie kompozycji architektonicznej niewielkiego obiektu w określonych warunkach przestrzennych. Metoda projektowania na przykładzie domu jednorodzinnego z uwzględnieniem rozwiązań funkcjonalnych niewielkiego obiektu, podstaw rozwiązań technicznych, podstaw kształtowania zespołu domów jednorodzinnych, prezentacji i opracowania projektu, teoretycznego uzasadnienia koncepcji architektonicznej oraz opisu technicznego projektu.

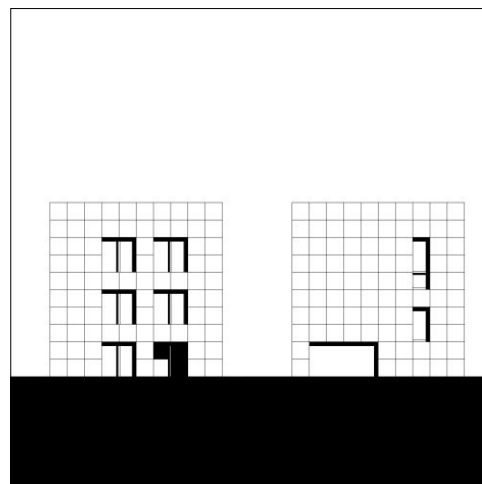
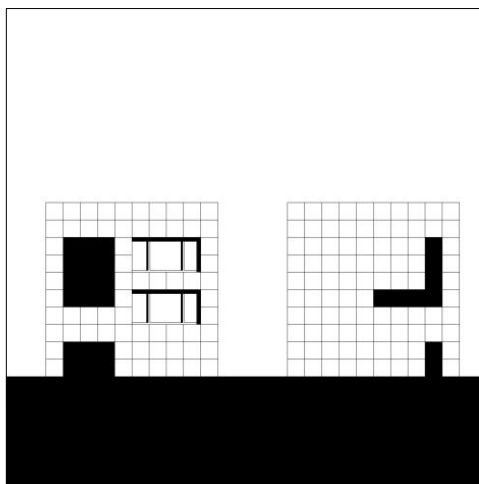
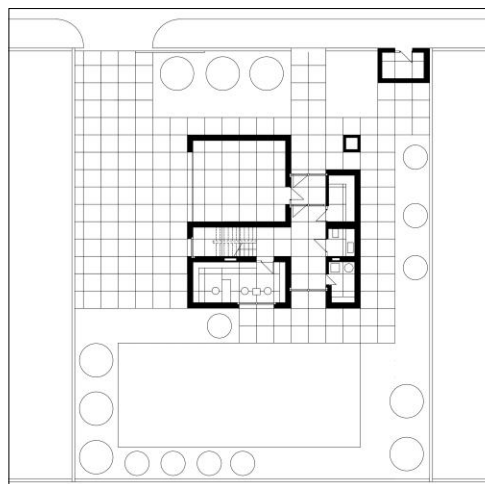
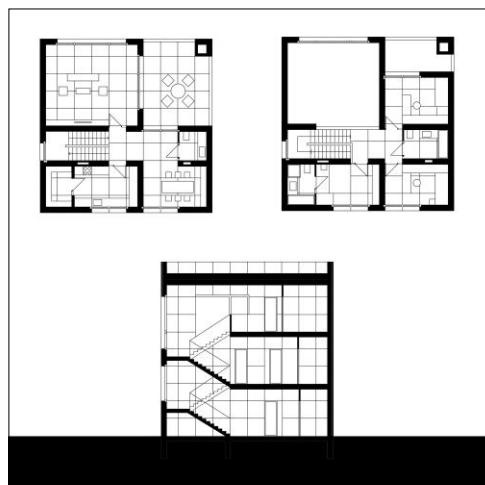
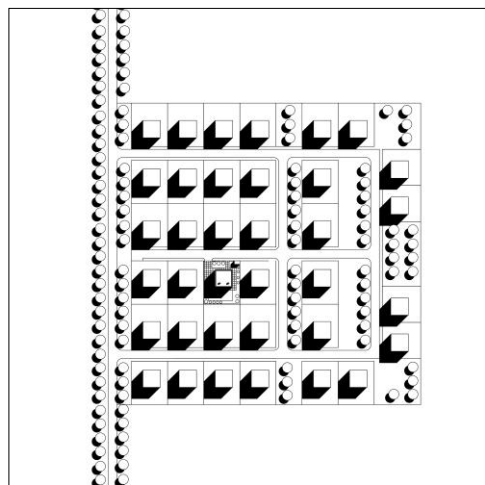
Należy zaprojektować dom jednorodzinny, wolnostojący, usytuowany na działce w teoretycznej lokalizacji. Położenie domu na działce wyznacza rodzaj przestrzennego modułu o wielkości 12.0x12.0x12.0 m, składającego się z elementów 1.2x1.2x1.2 m, określającego nieprzekraczalne granice zabudowy. Projektowany budynek może zajmować całą przestrzeń teoretycznego modułu bądź jego część; żaden element domu nie może przekraczać granicy tej przestrzeni. Zakres projektu obejmuje również koncepcję zagospodarowania terenu przedstawionego na podkładzie.

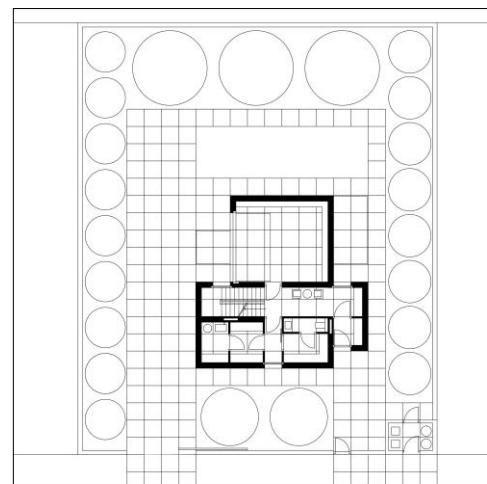
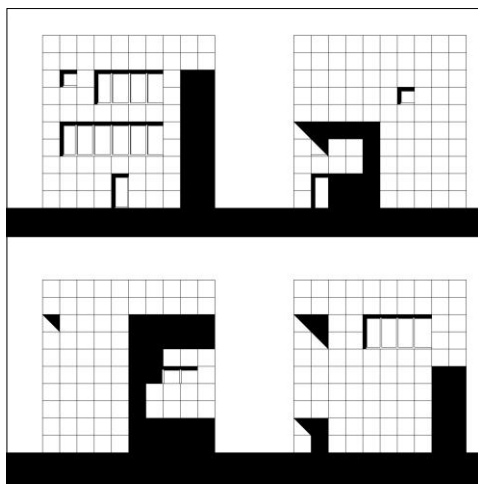
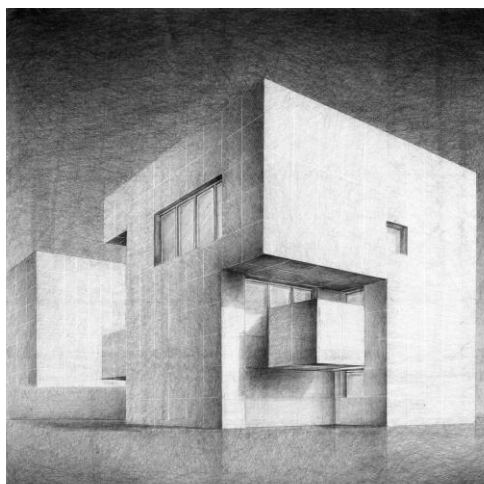
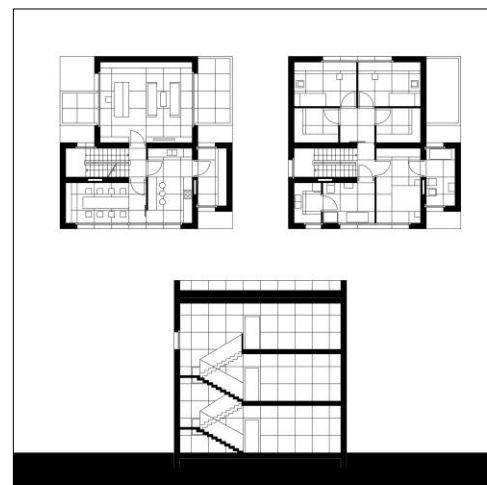
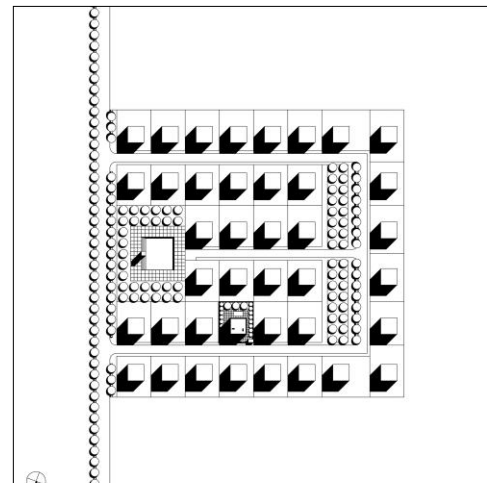
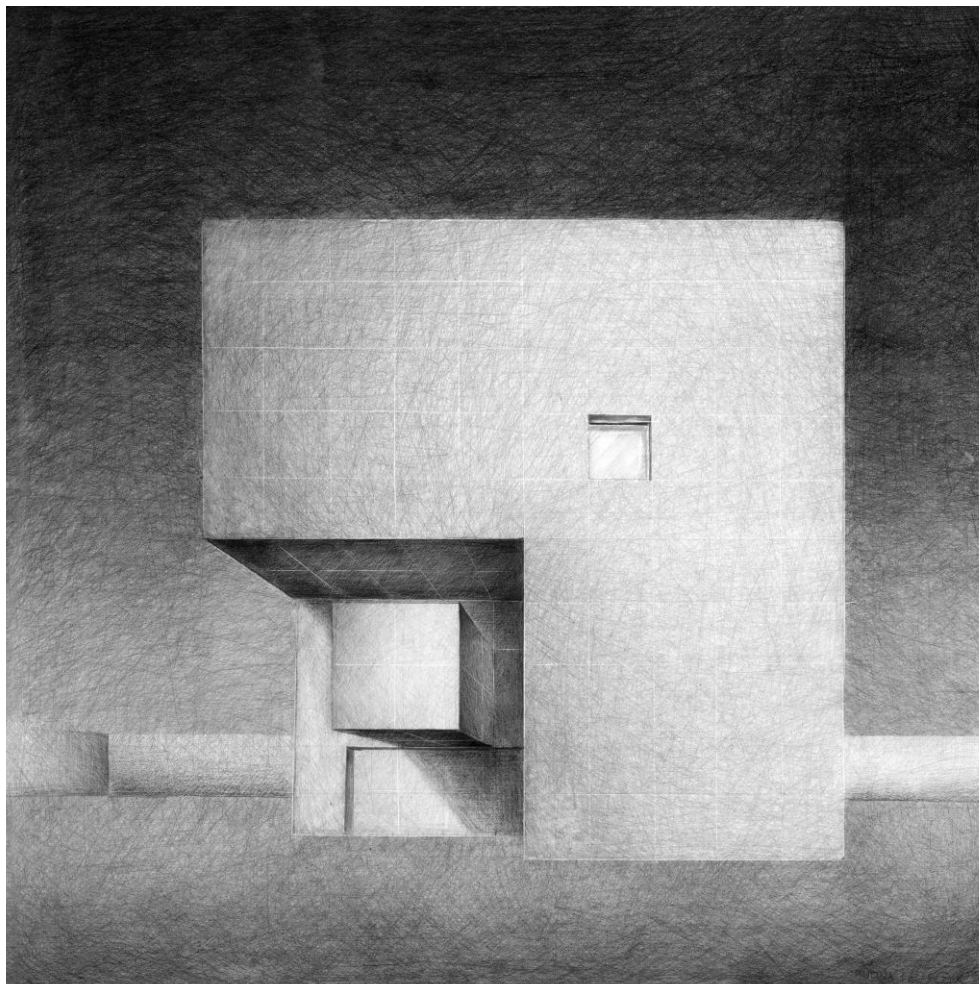
Projekt ma przedstawiać plan sytuacyjny z cieniami w skali 1:500. Plan winien zawierać wszystkie elementy zawarte na dostarczonym podkładzie; a ponadto elementy planu wszystkich działek objętych zakresem opracowania. W zakresie planu sytuacyjnego należy przedstawić propozycję projektu urbanistycznego zespołu mieszkaniowego. Plany wszystkich kondygnacji domu w skali 1:50. Plan przyziemia winien obejmować ogród z elementami małej architektury i zieleni (wysokiej i niskiej); szczegółowość opracowania stosowna do skali 1:50, dotyczy to także niżej wymienionych rysunków. Na planach należy rysować siatki modularne. Opracowanie należy uzupełnić o charakterystyczny przekrój pionowy, skala 1:50. Detal – przekrój pionowy przez budynek w skali 1:20 należy pokazać na oddzielnej planszy Elewacje, skala 1:50. Rysunek perspektywiczny winien prezentować ideę projektu. Należy uwzględnić najbliższe otoczenie budynku (zieleni, małą architekturę, sąsiednią zabudowę). Rysunek aksonometryczny z siatką modularną, skala 1:50. Projekt można uzupełnić dowolną planszą ilustrującą jego idee.

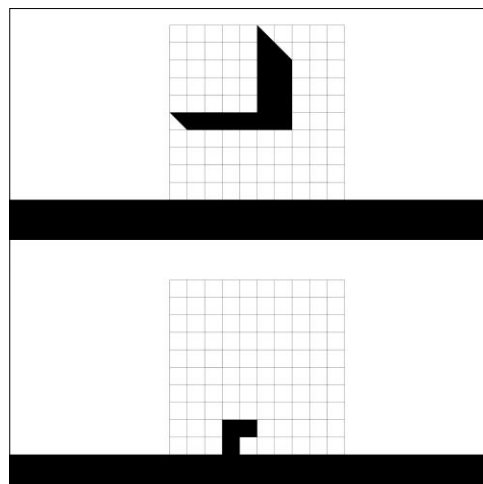
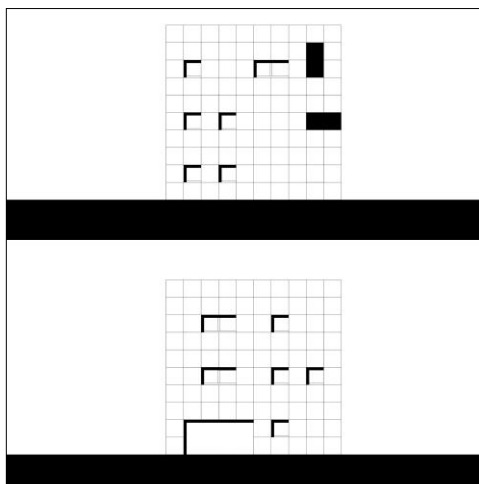
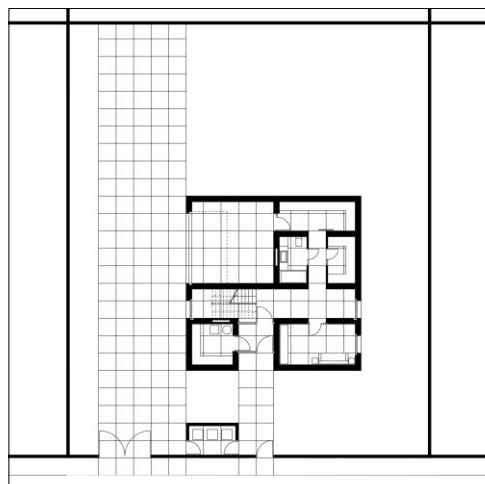
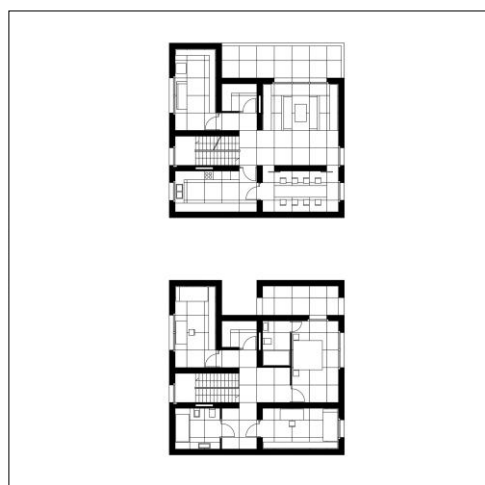
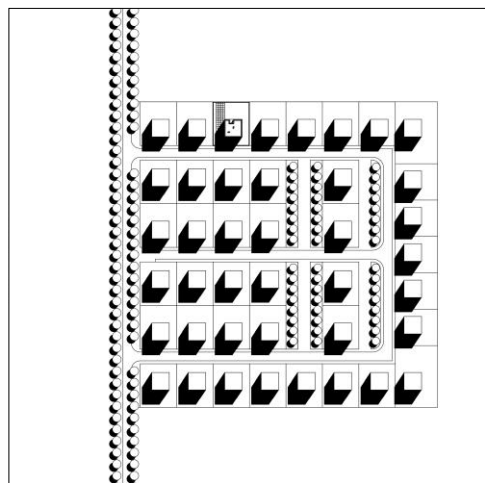
The course introduces architectural and urban design of housing in the form of an architectural composition of a small structure in certain spatial conditions. The design method is exemplified by a single family house including functional solutions of a small structure, technical solutions basics, the basics of single-family housing complex development, design presentation and development, theoretical justification of an architectural concept and a technical description of a design.

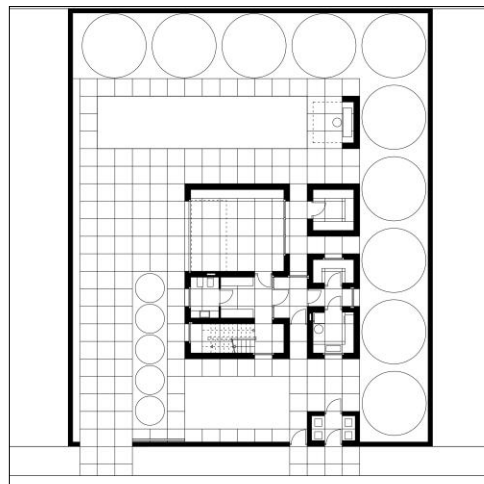
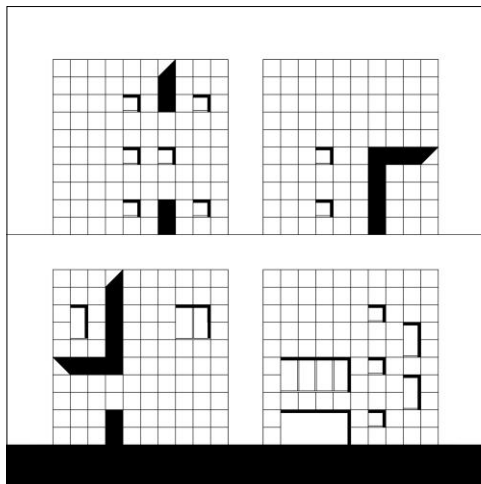
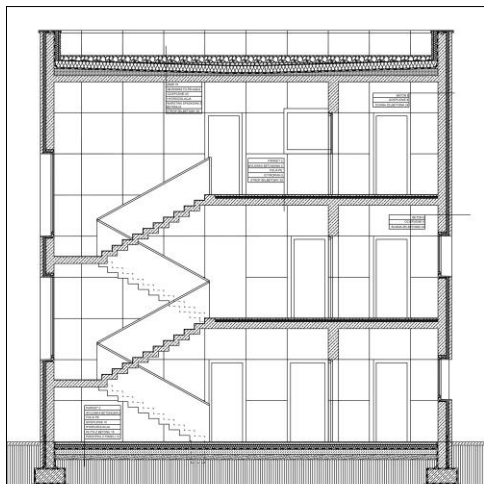
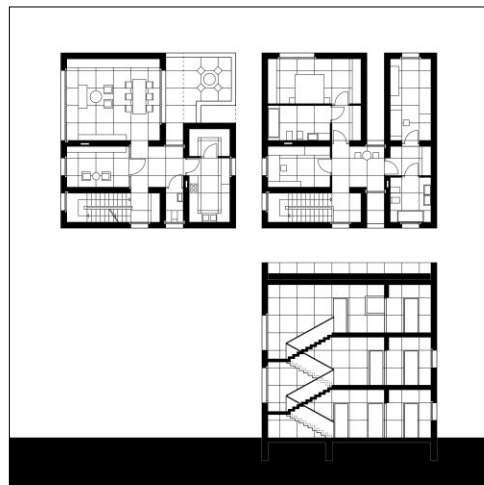
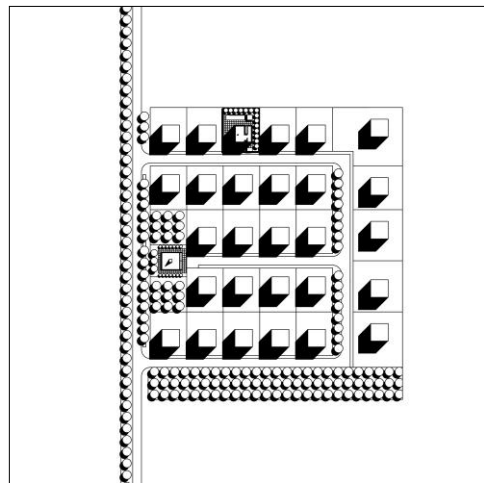
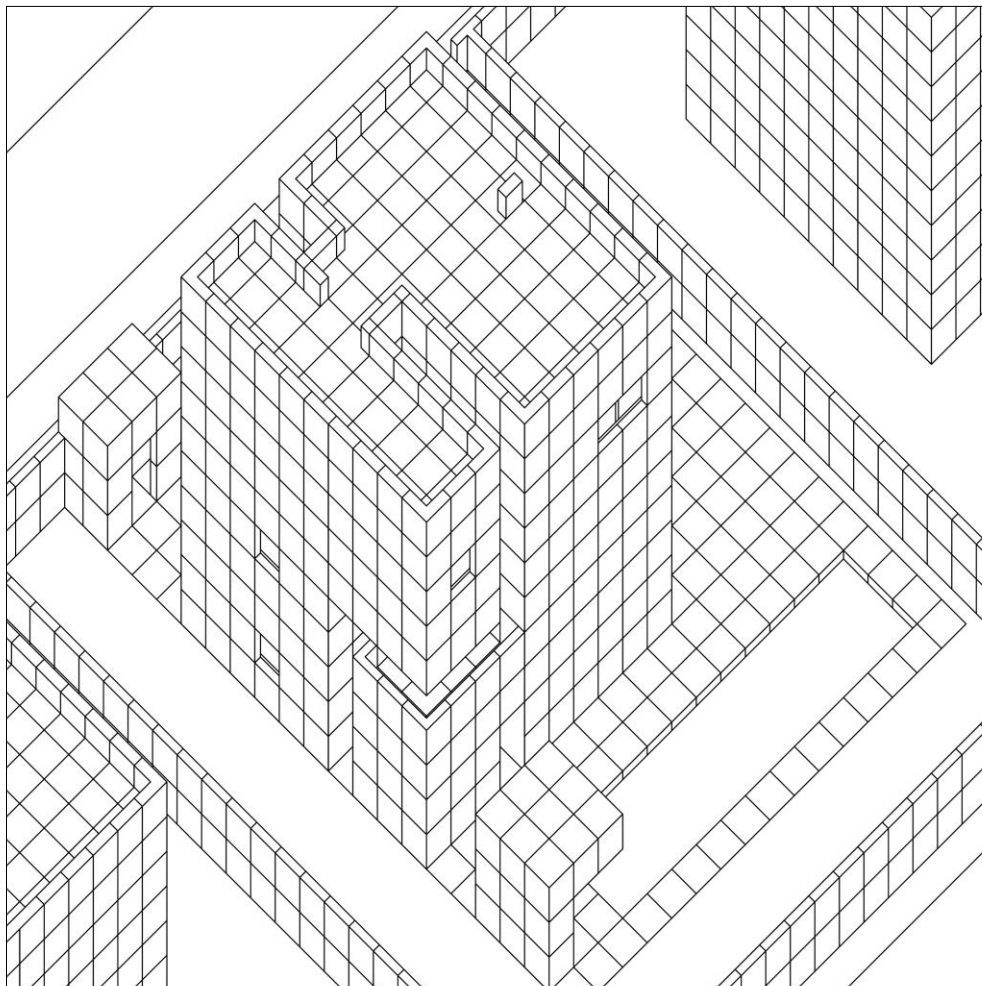
Students are required to design a single-family, detached house situated on a plot in a theoretical location. The location of the house on a plot is determined by the type of a 12.0x12.0x12.0 m spatial module consisting of 1.2x1.2x1.2 m elements, determining the maximum building volume. The designed building can occupy the entire space of the theoretical module or a part of it; no element of the house can exceed the limit of this space. The scope of the design also includes site development plan presented in the design outline.

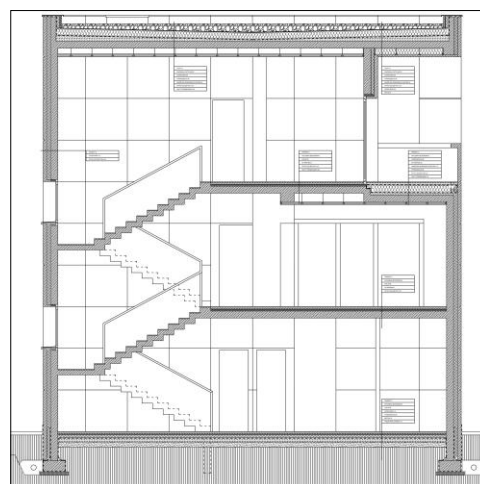
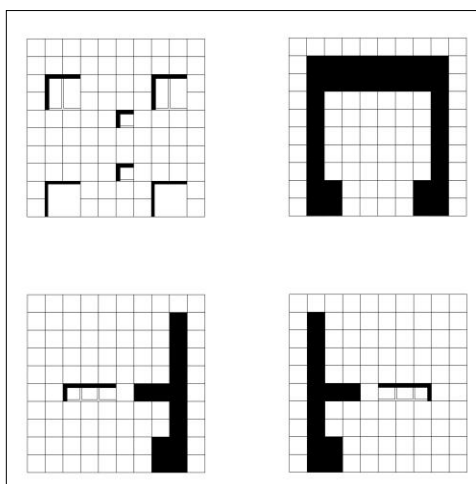
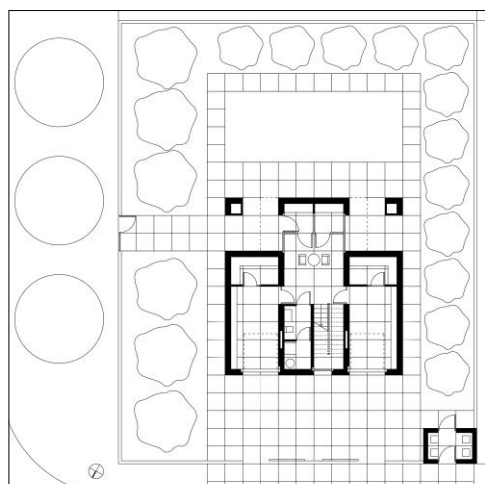
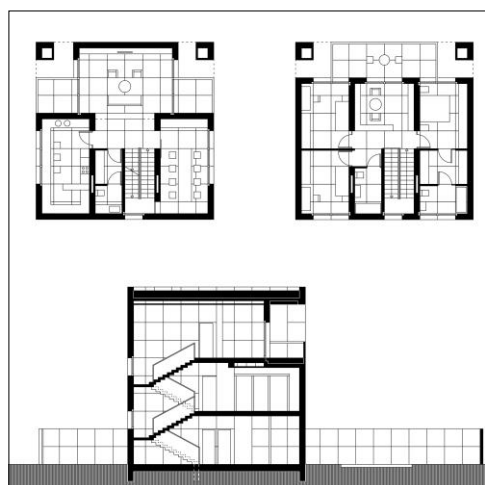
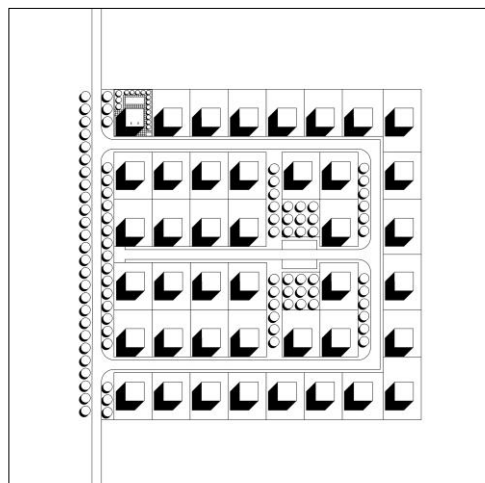
The design should present a site plan with shadows in a 1:500 scale. The plan should contain all the elements included on the submitted design outline; and additionally elements of the plan of all the plots covered by the scope of the development. As part of the site plan students must present a design proposal of an urban housing complex. The plans of all the storeys of a house in a 1:50 scale. The ground floor plan should include a garden with small architecture elements and green (high and low); the detail of the development appropriate to the 1:50 scale, this also applies to the undermentioned drawings. Modular grids should be drawn on the plans. The development must be completed with a distinctive vertical section, 1:50 scale. Detail – a vertical section of the building in a 1:20 scale must be presented on a separate board. Elevations, 1:50 scale. A perspective drawing should present the design concept. Consideration should be given to the immediate surroundings of the building (green, small architecture, neighbouring buildings). An axonometric drawing with a modular grid, 1:50 scale. The design can be completed with a board illustrating its idea of one's choice.

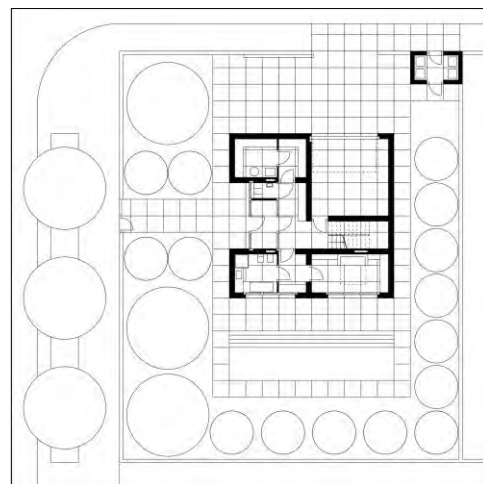
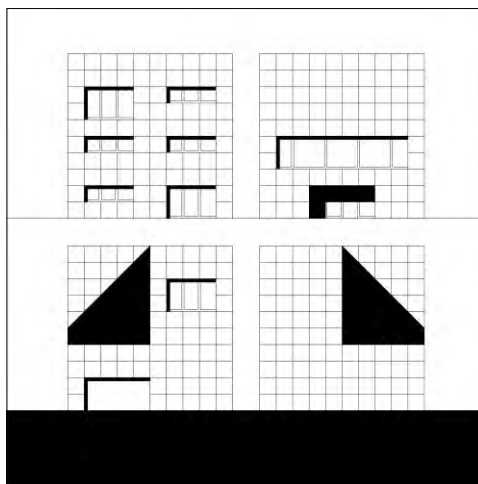
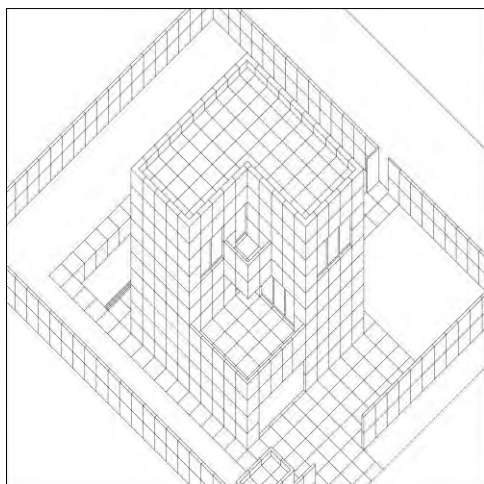
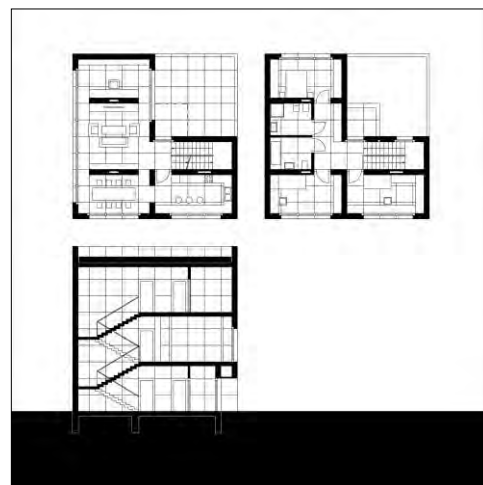
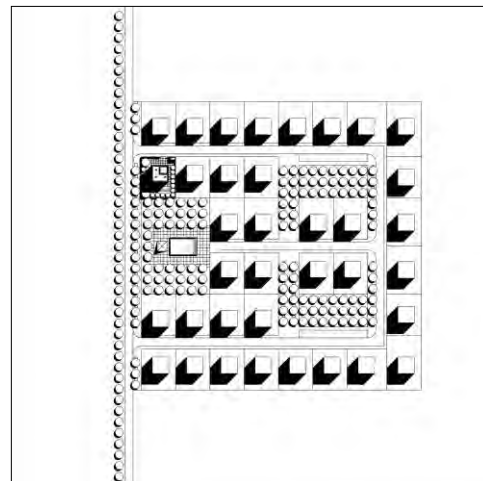


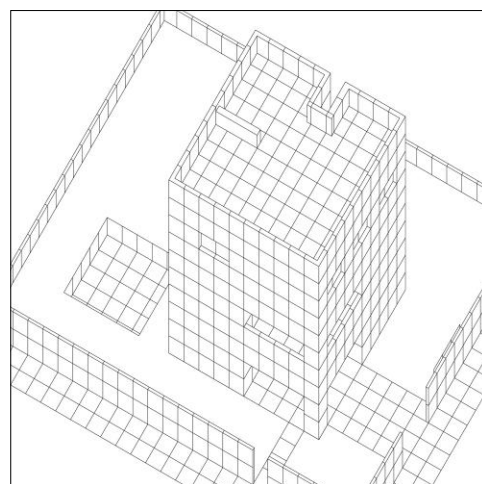
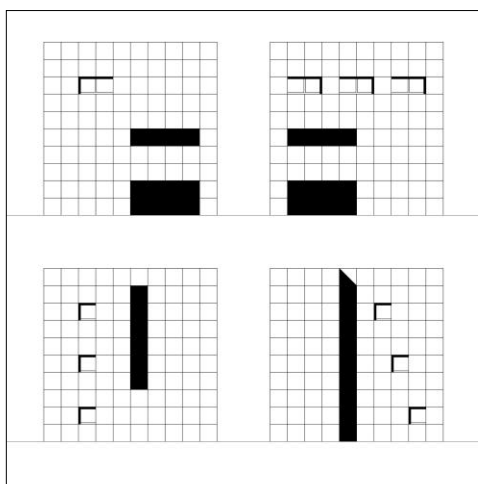
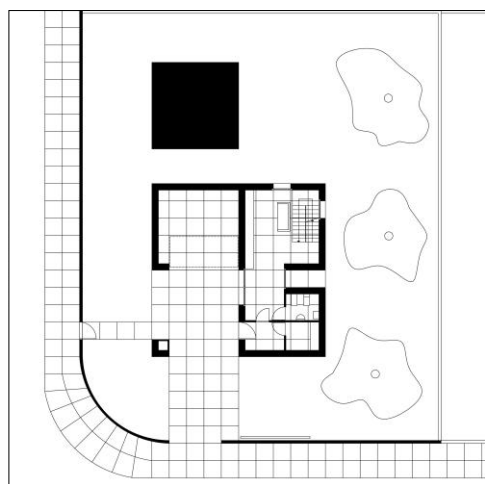
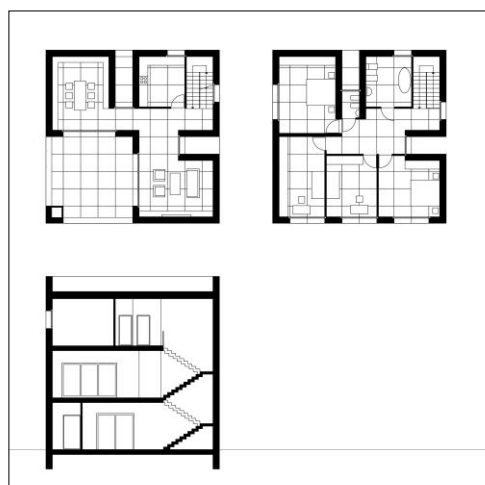
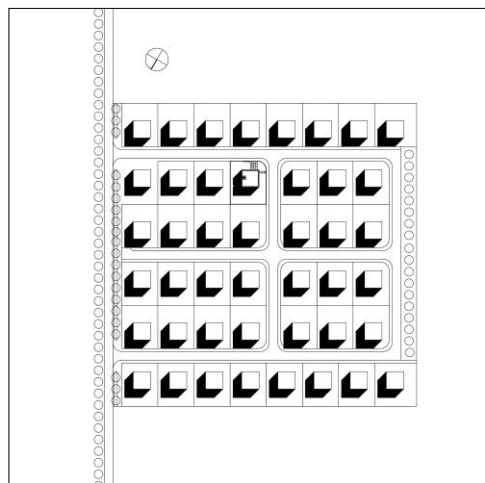


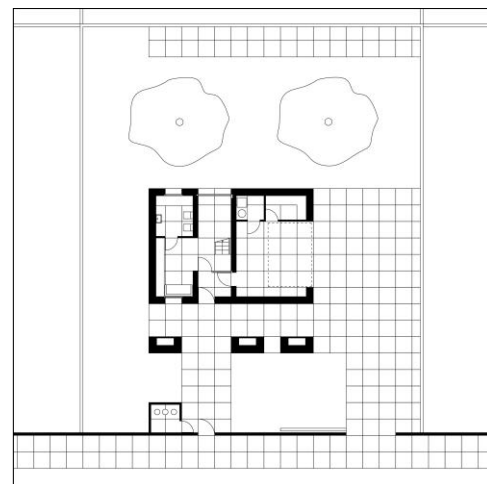
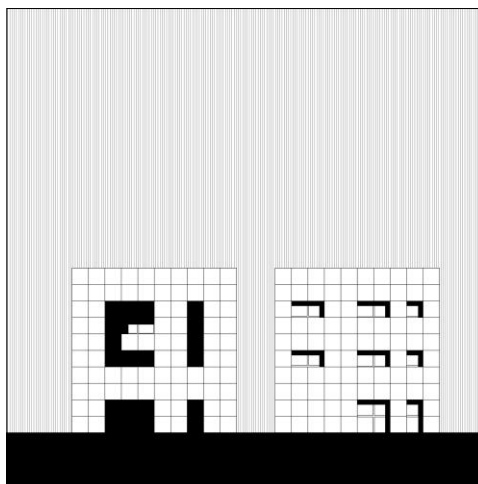
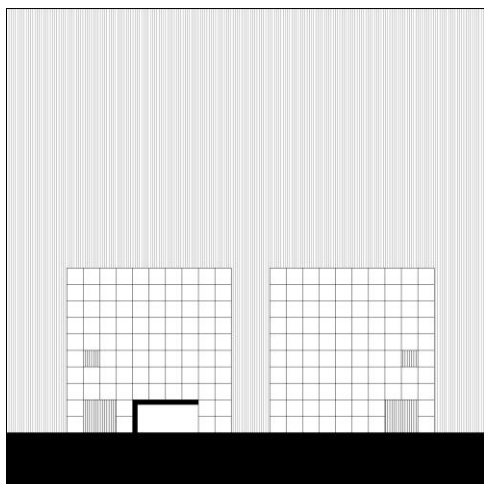
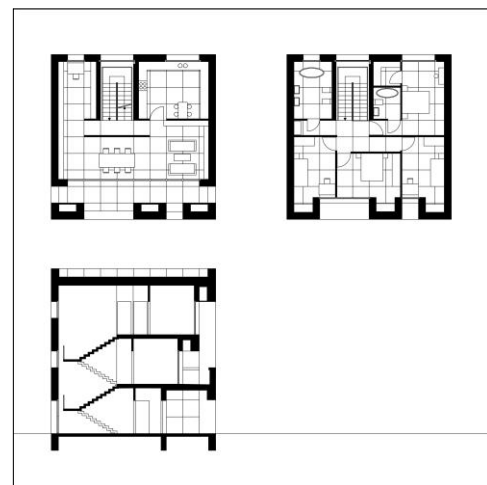
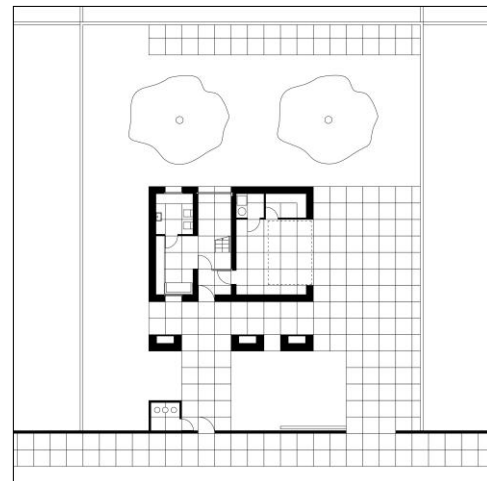
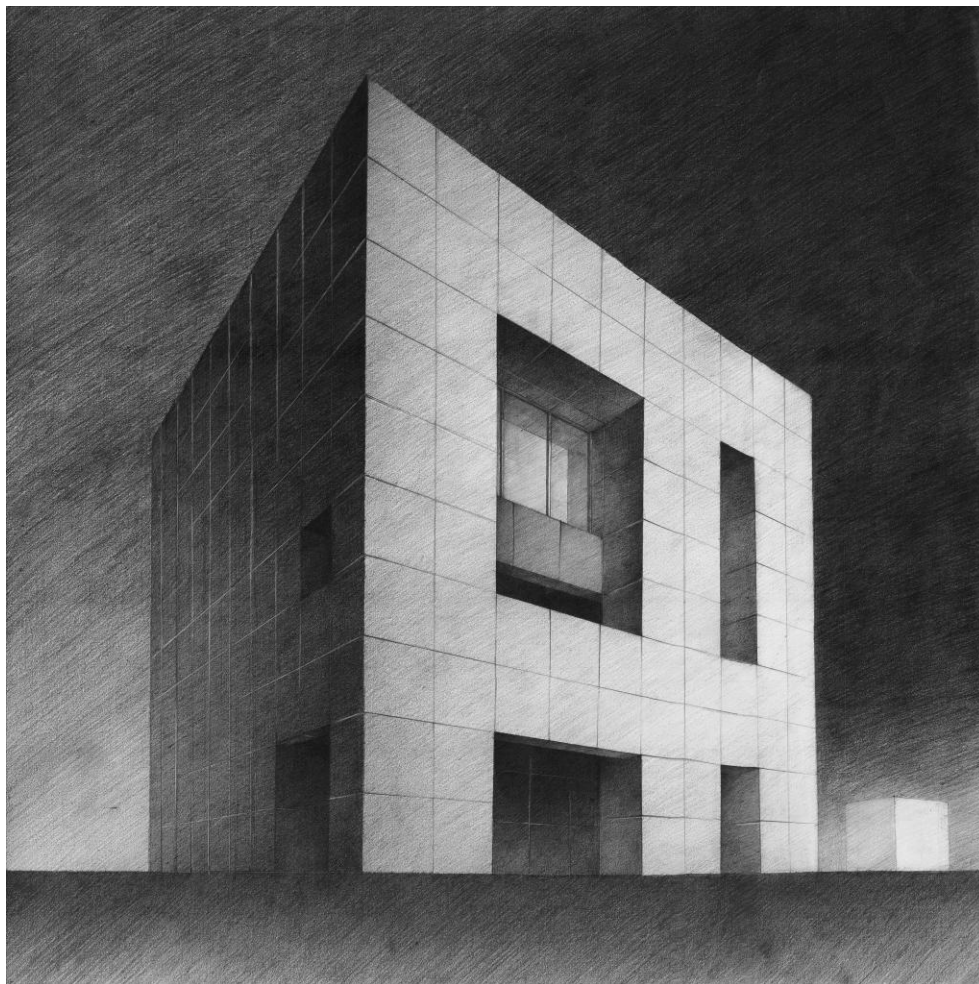


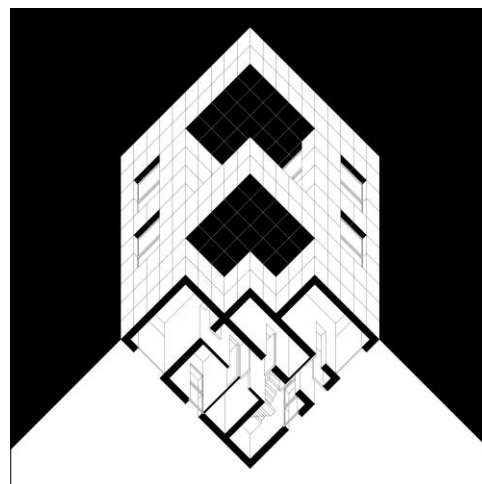
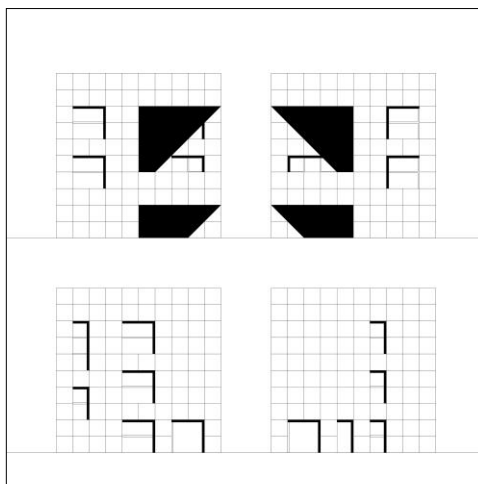
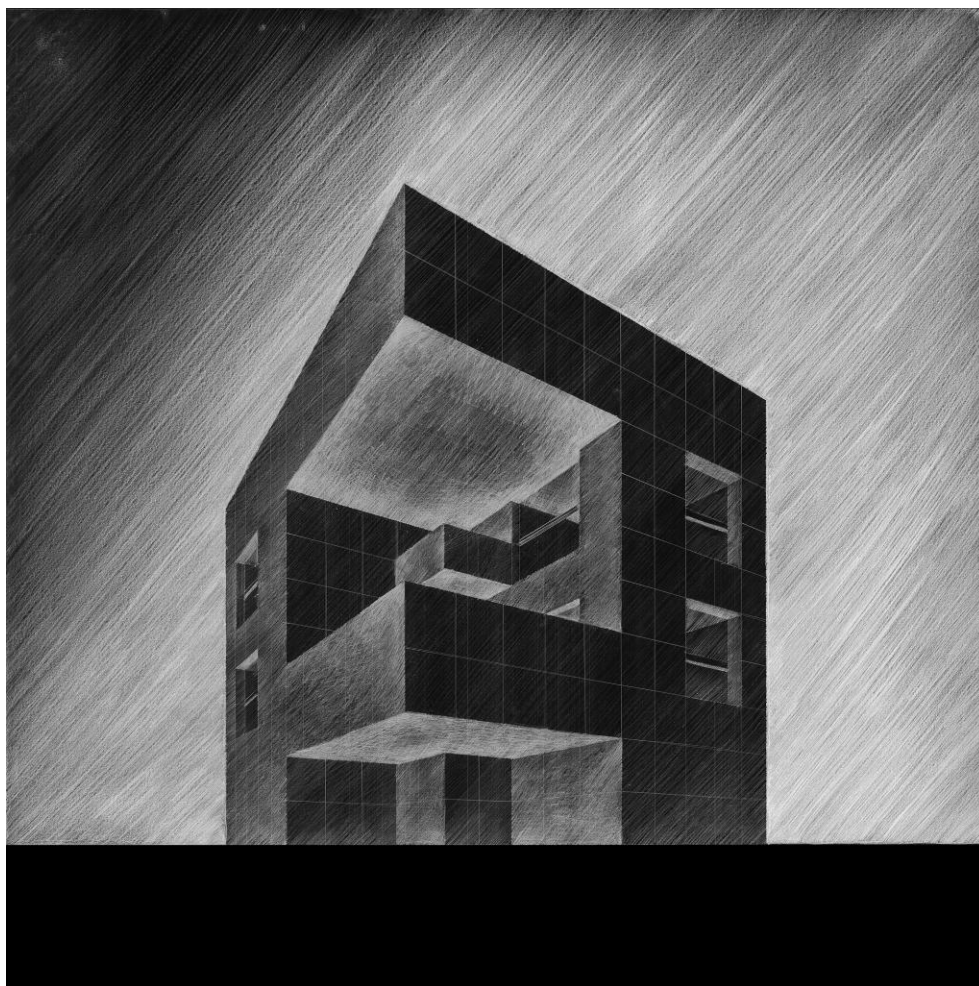
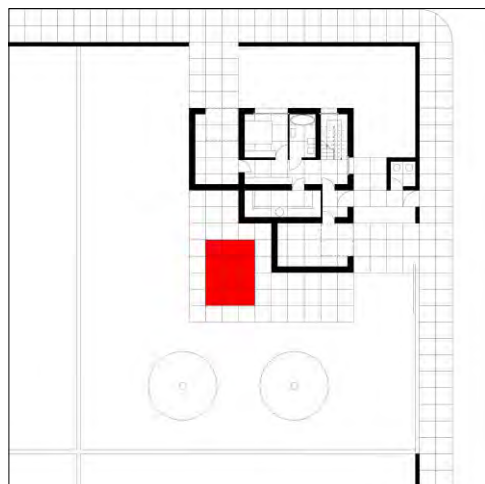
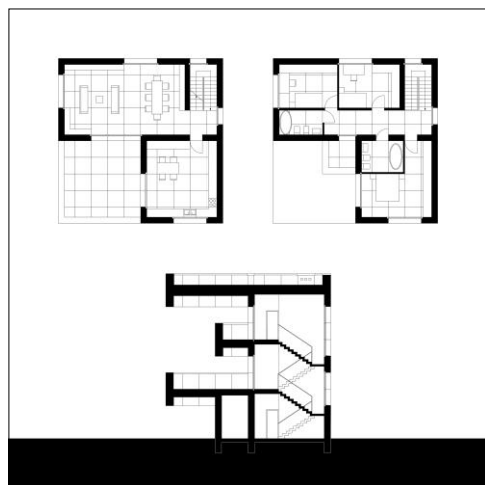
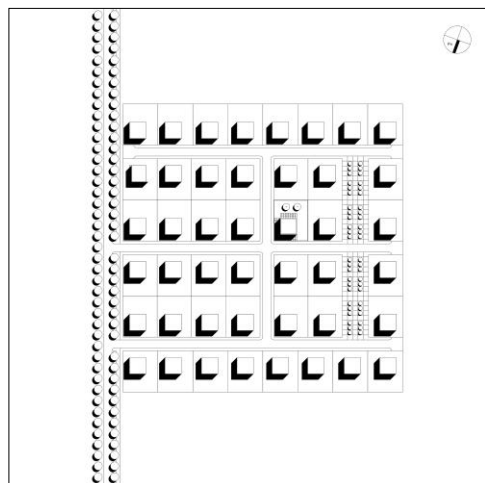


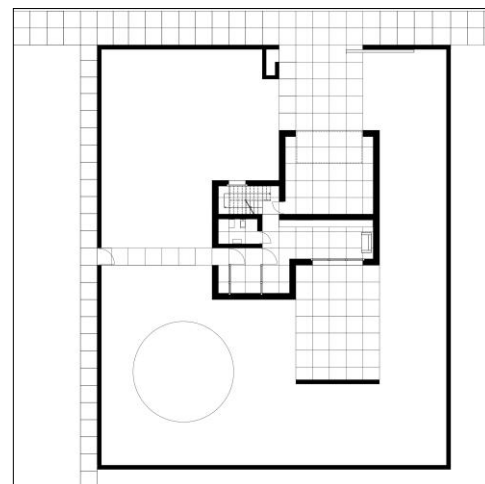
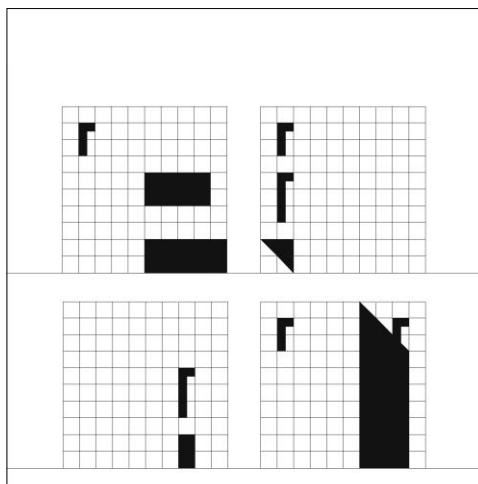
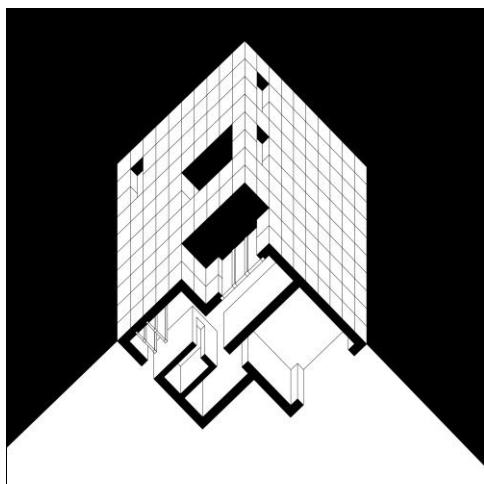
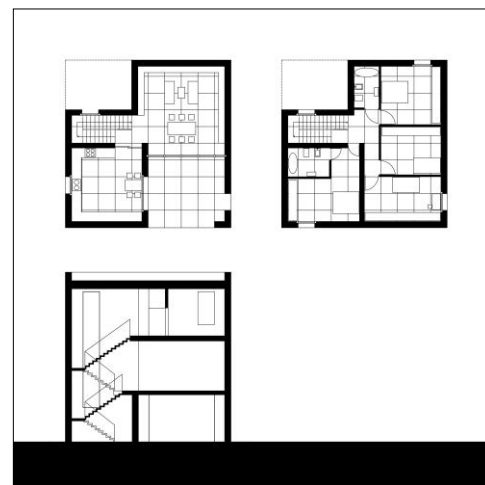
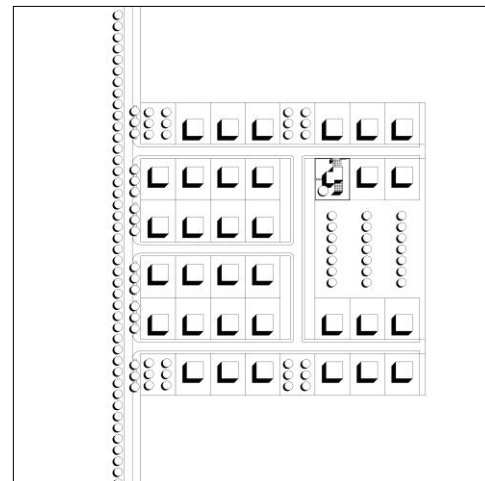


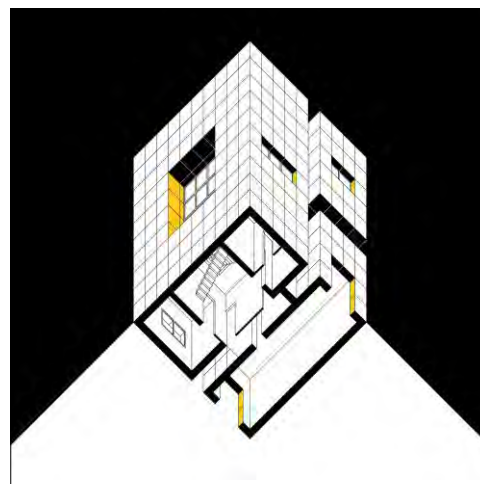
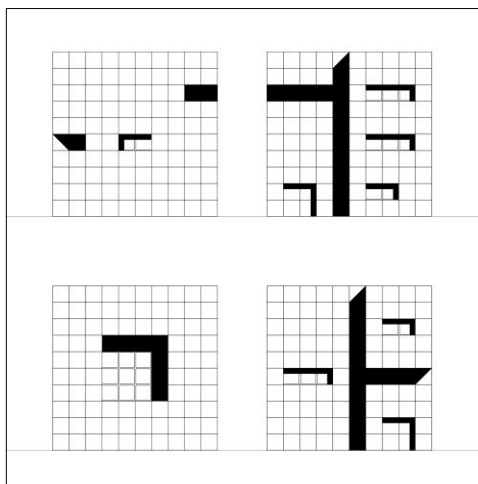
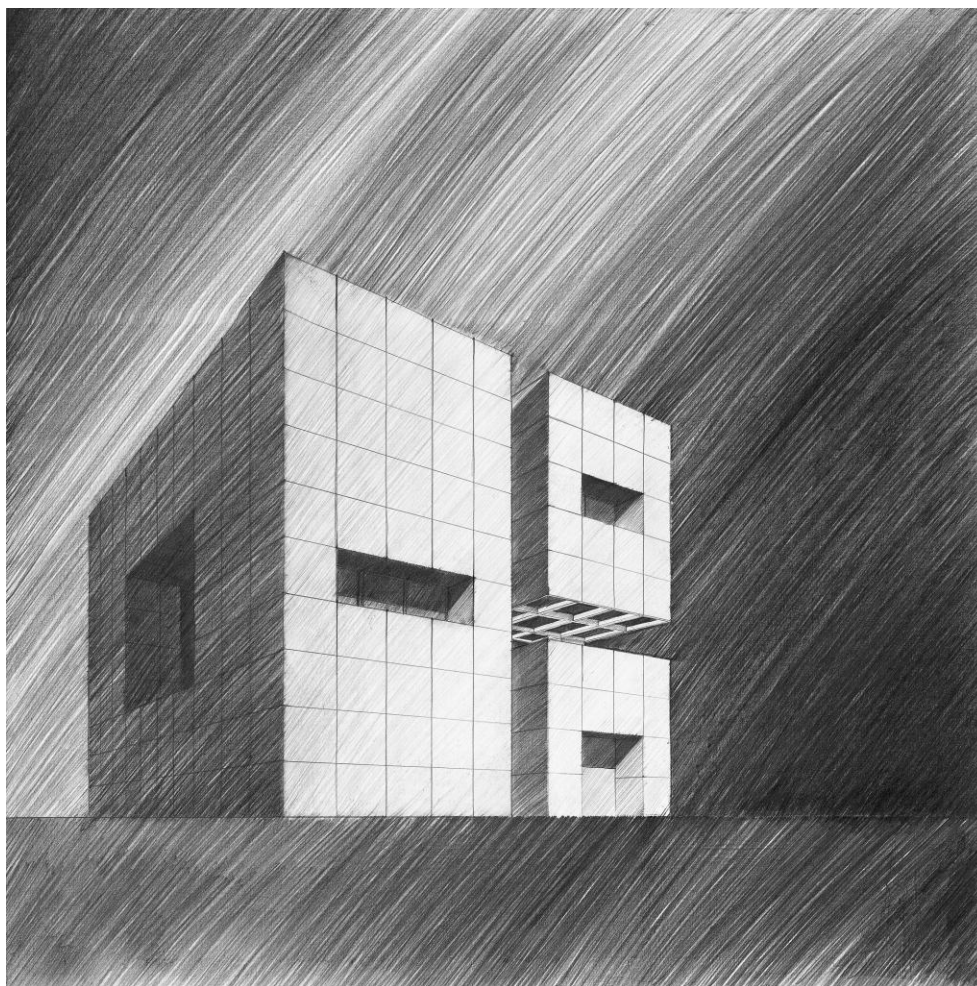
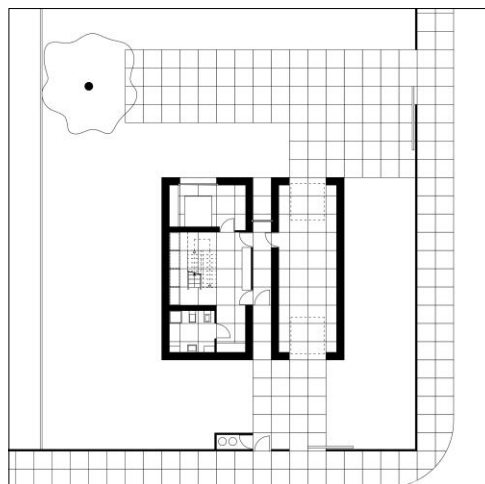
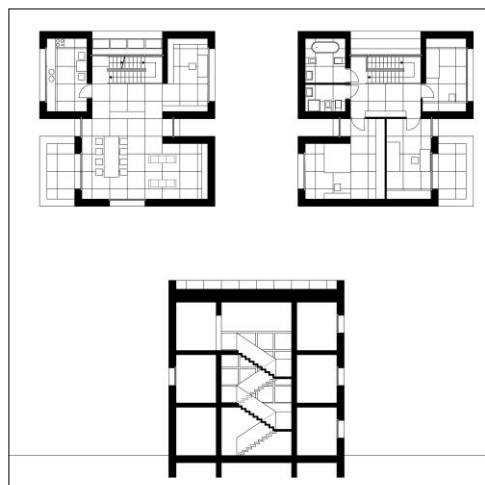
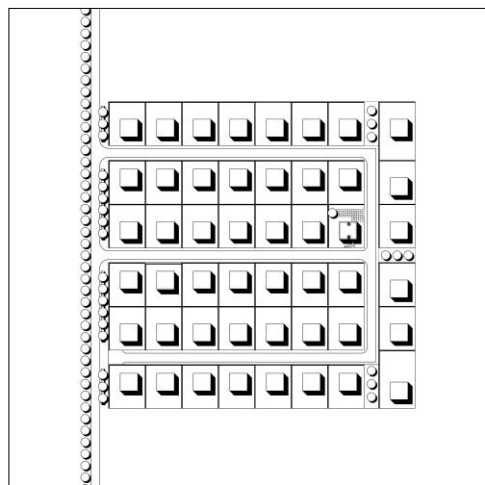


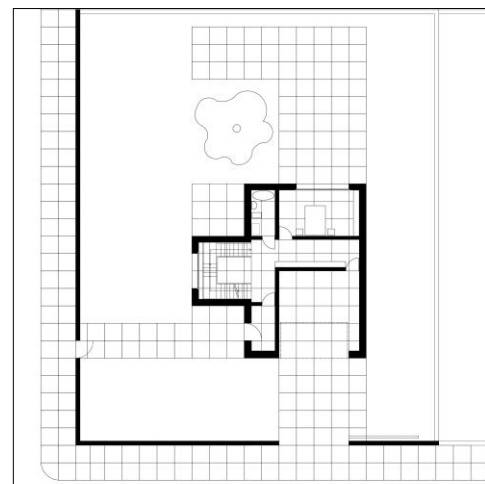
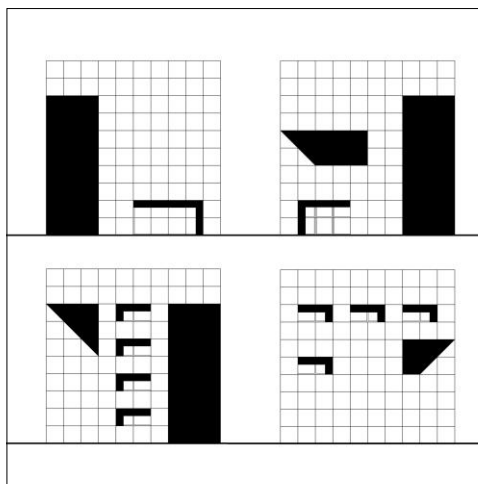
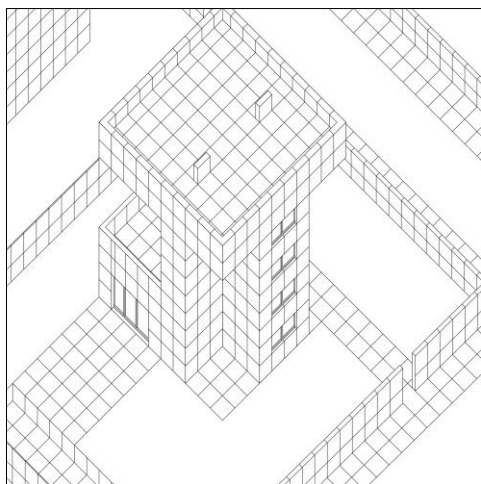
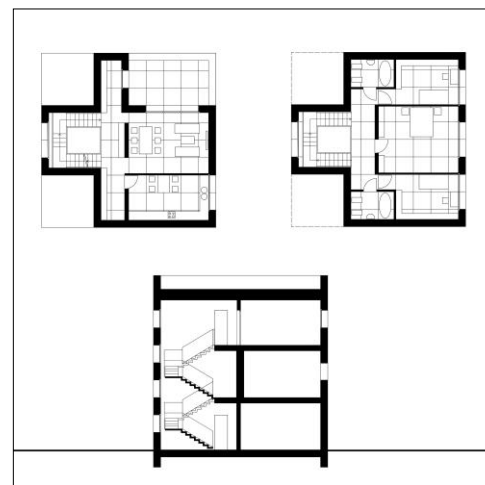
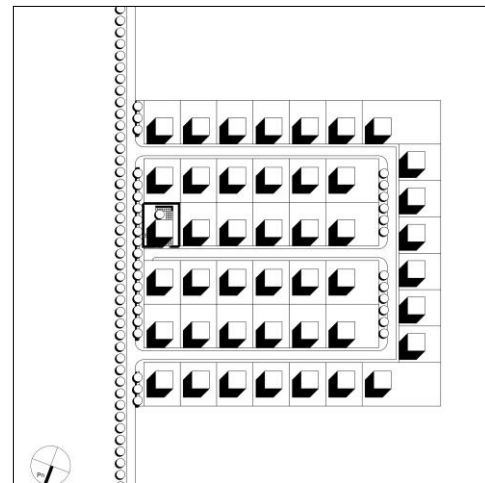
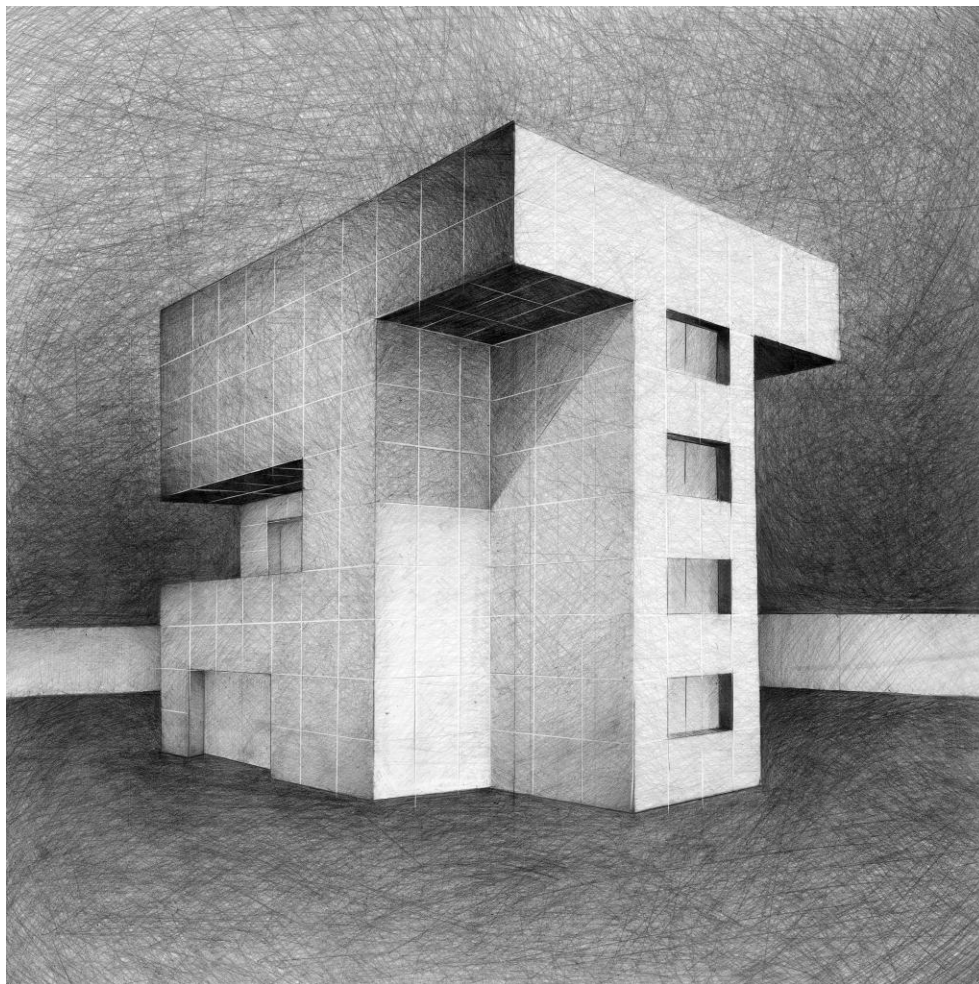


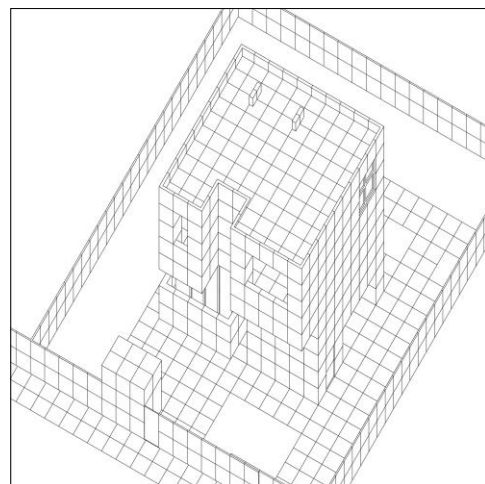
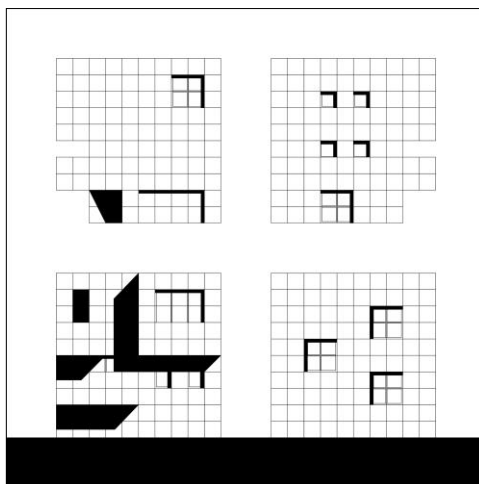
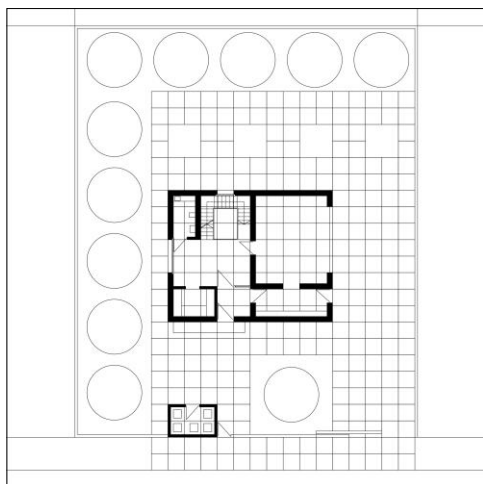
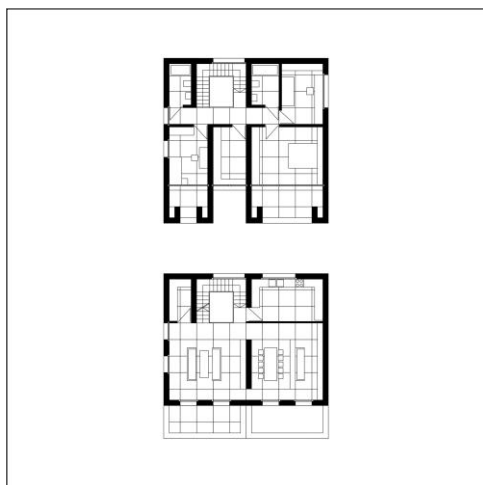
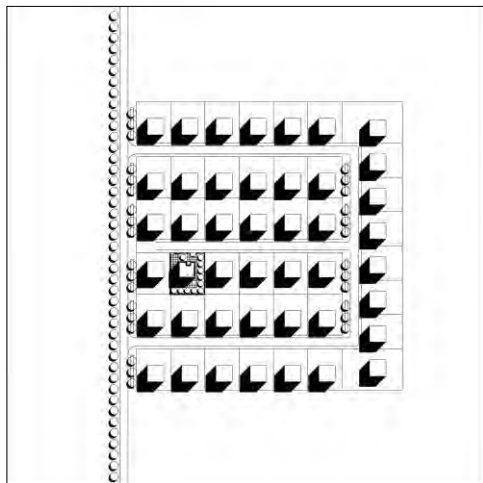


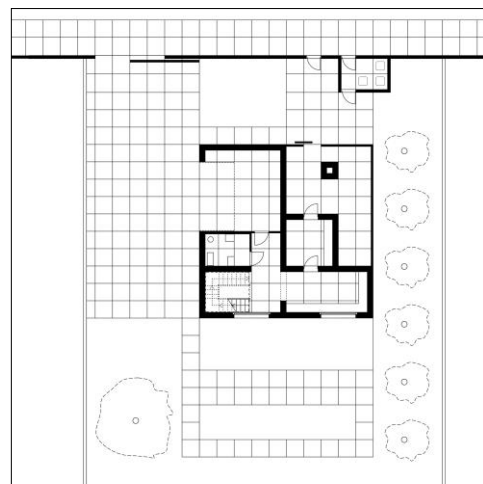
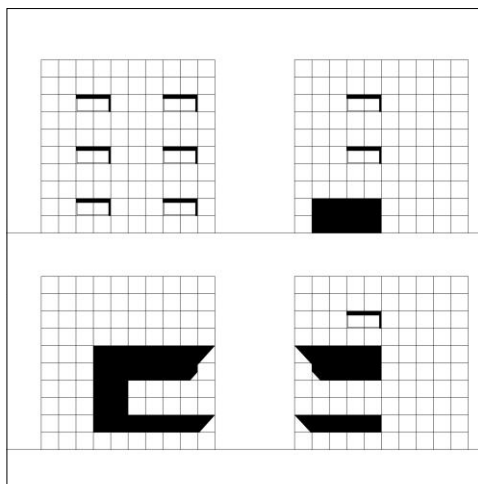
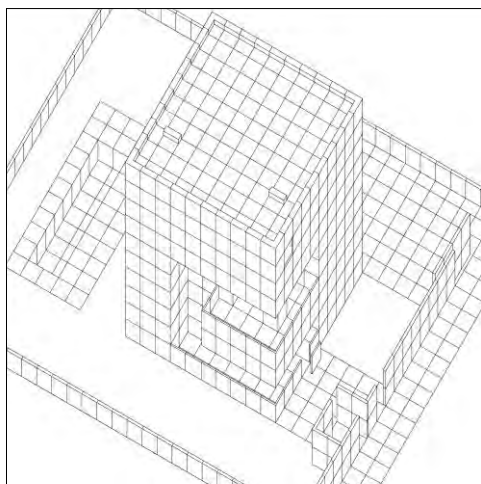
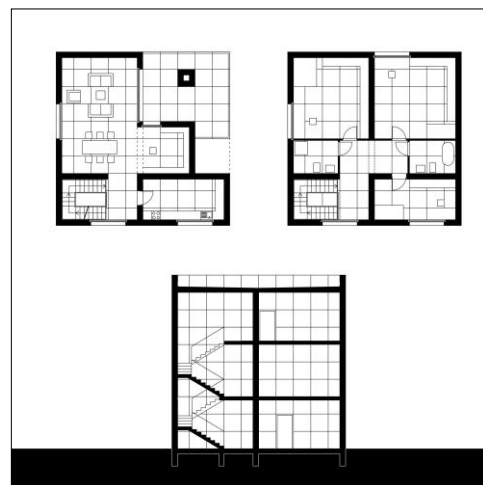
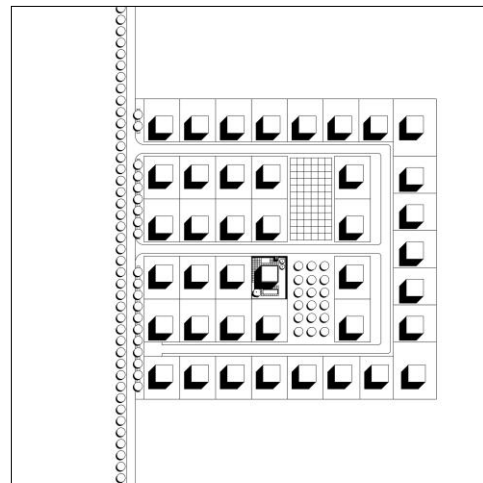


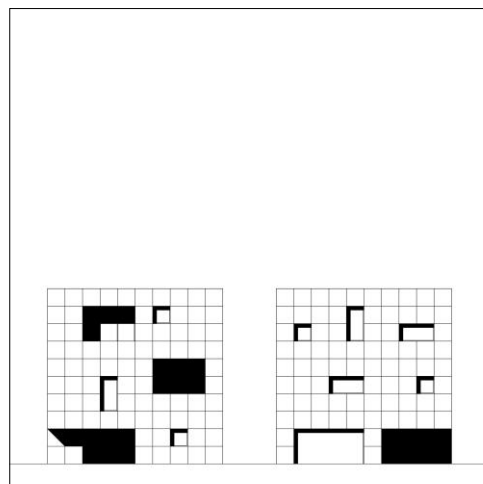
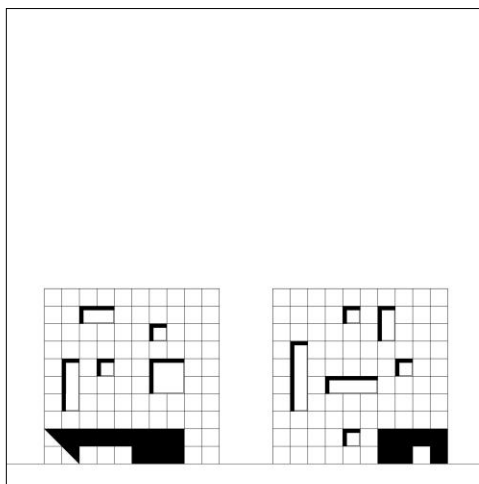
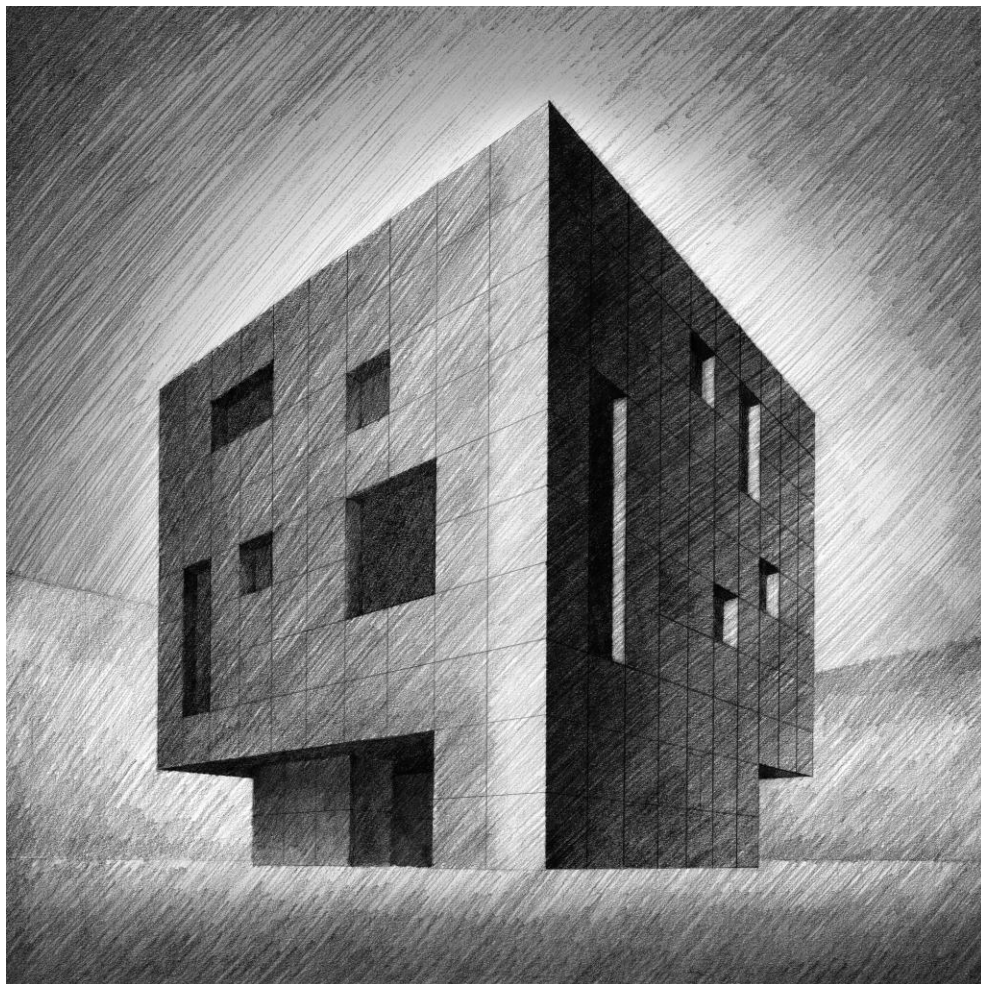
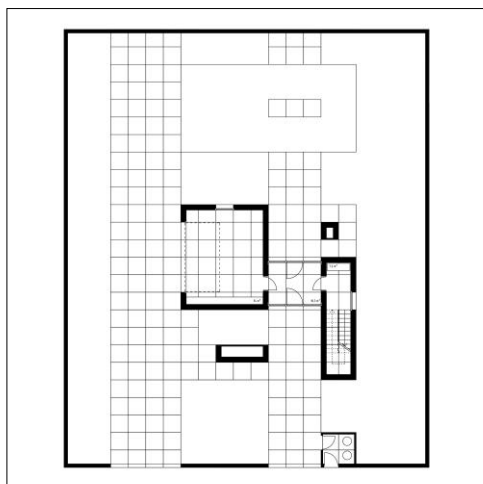
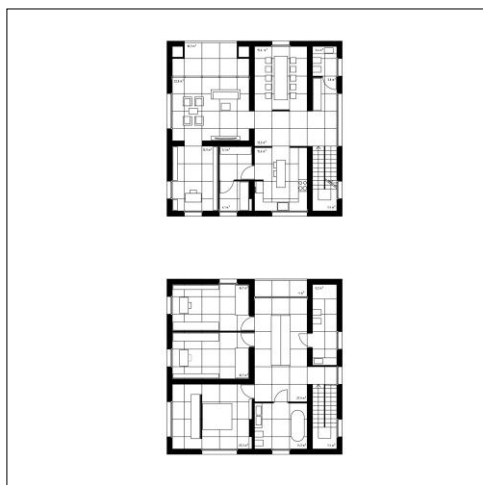
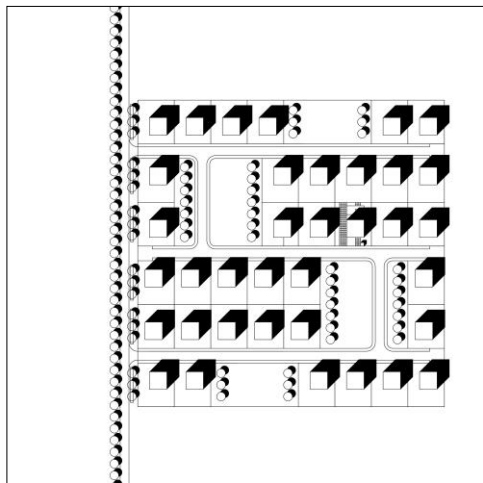


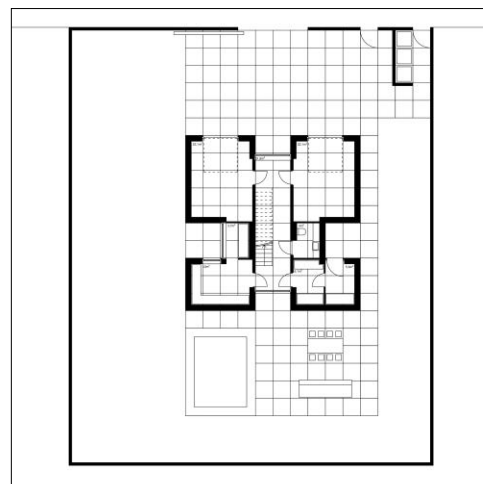
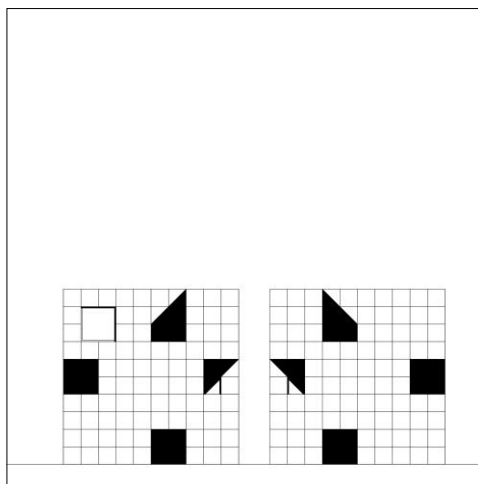
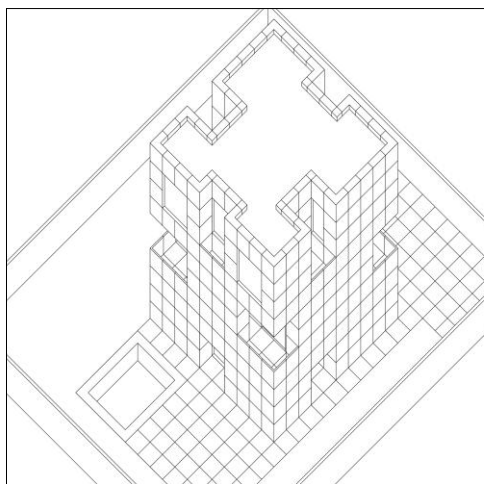
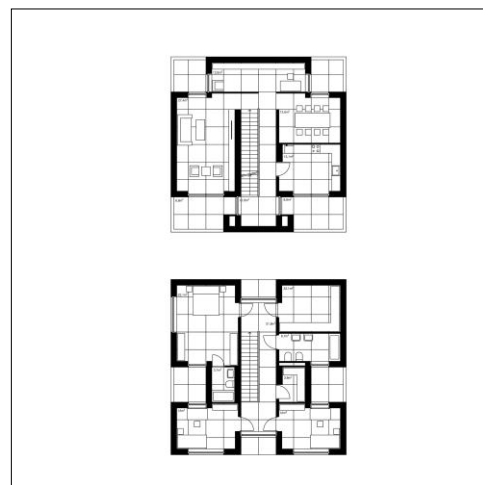
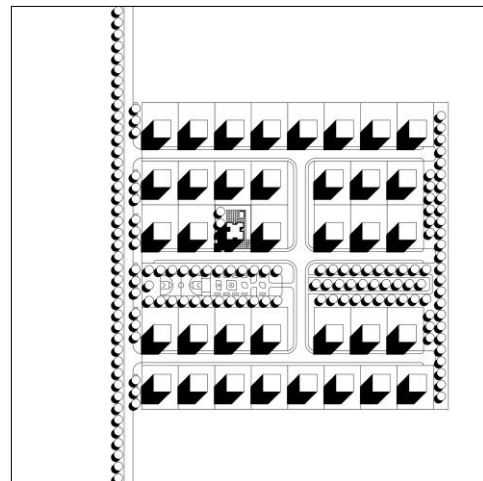
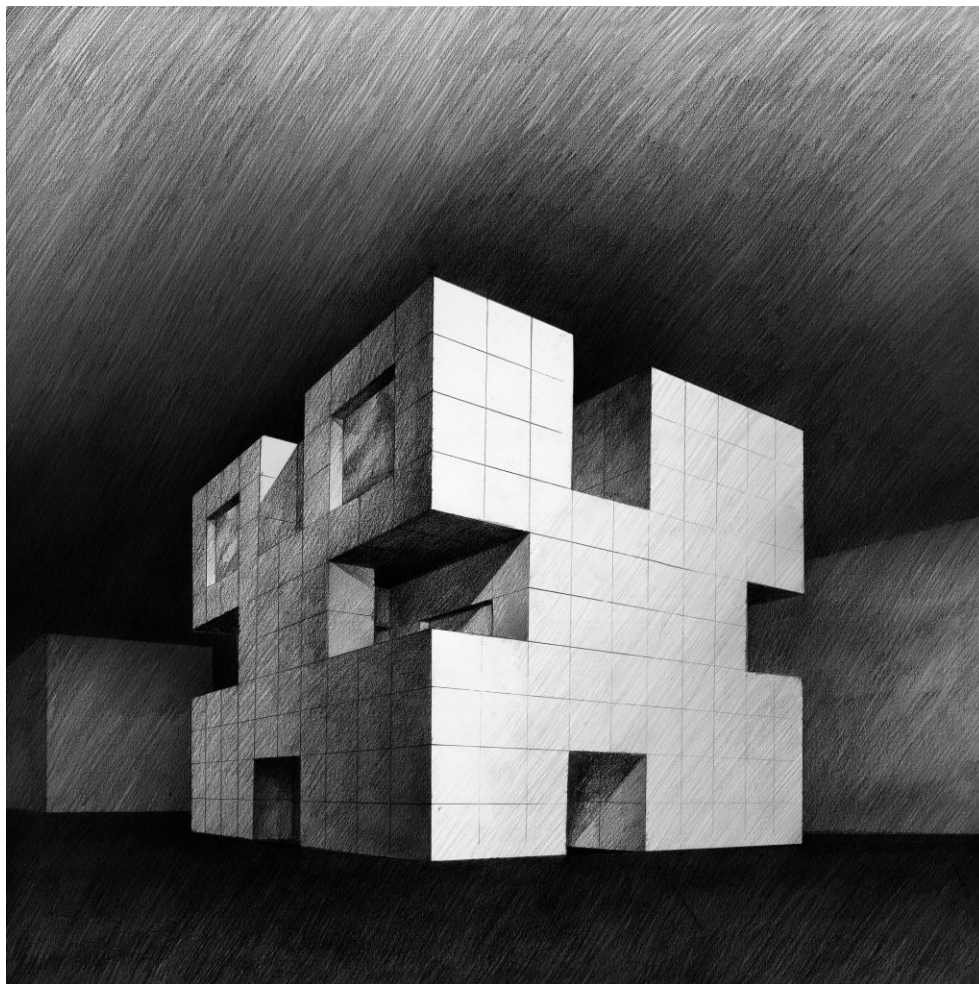


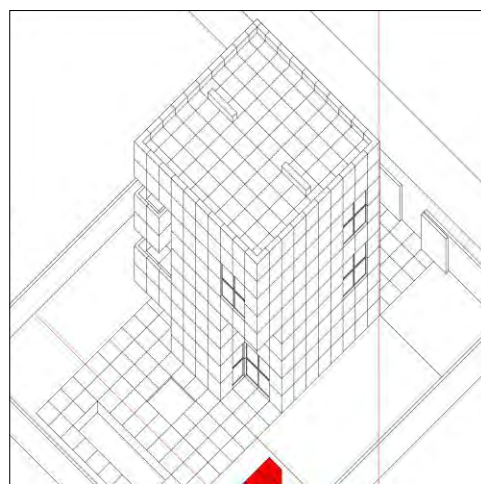
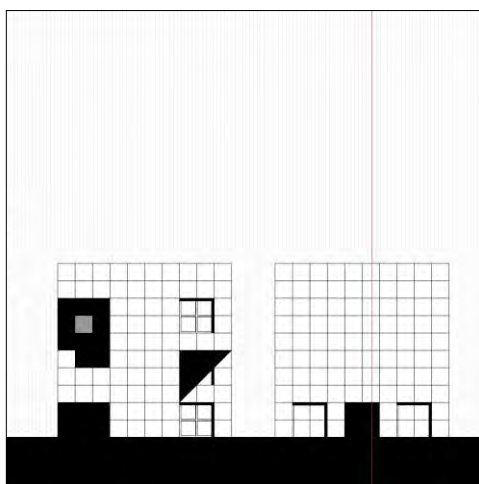
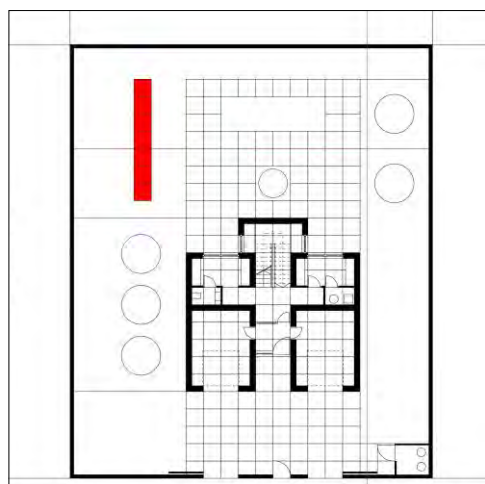
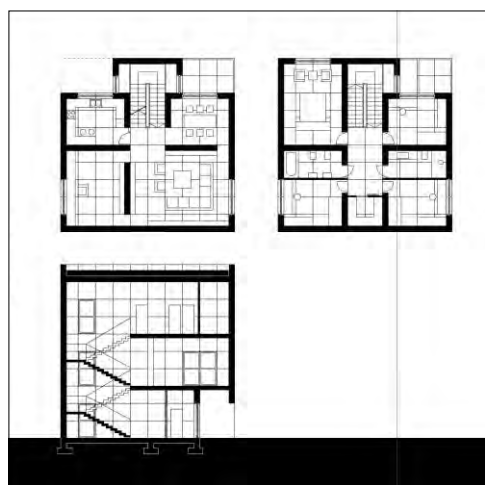
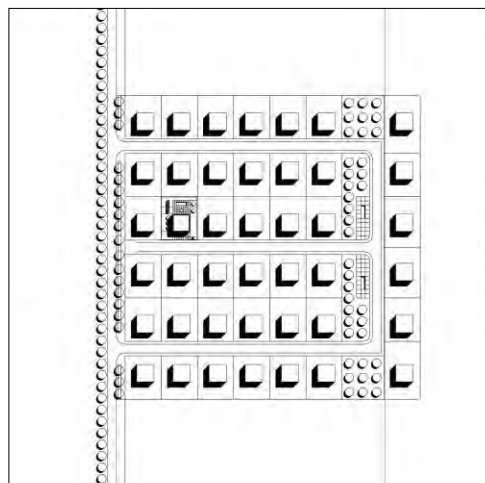


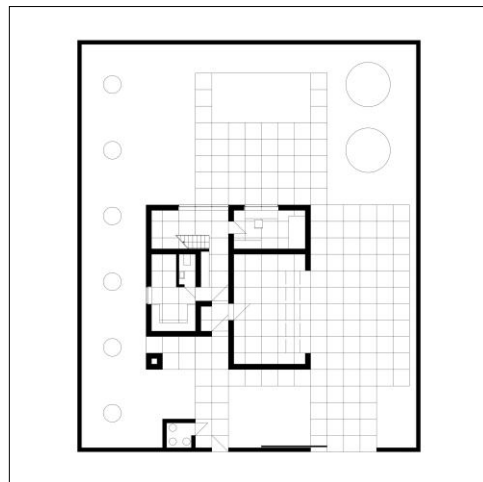
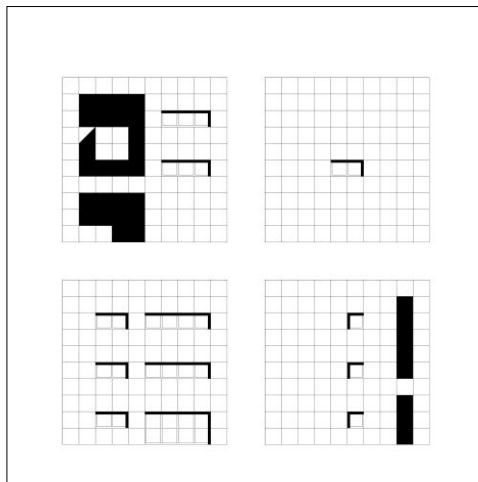
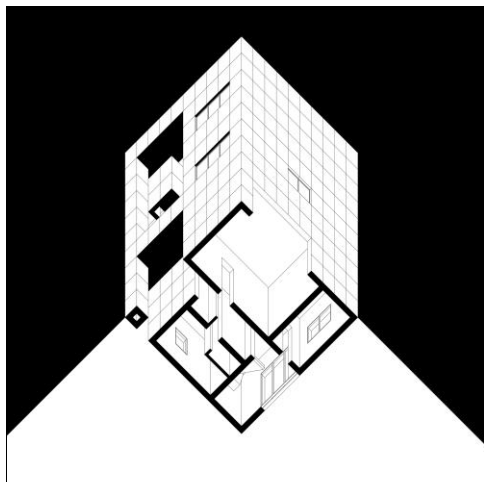
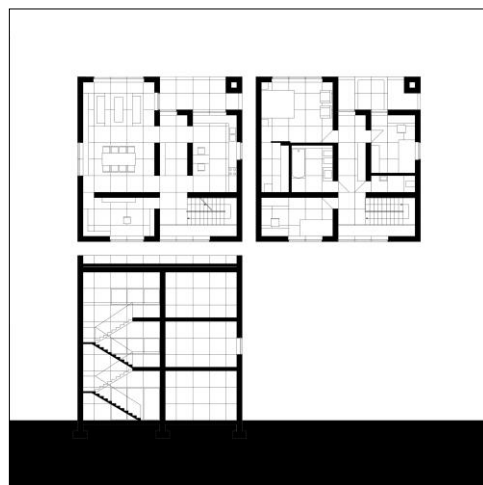
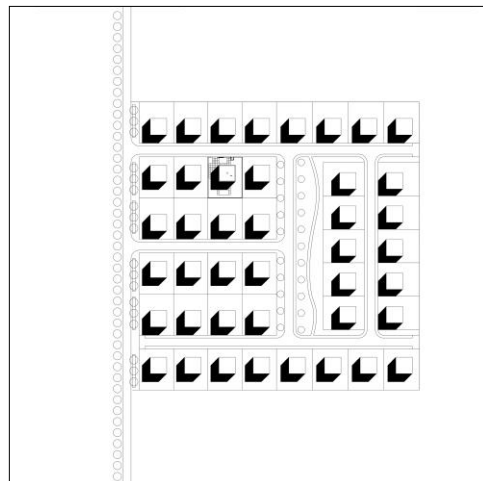


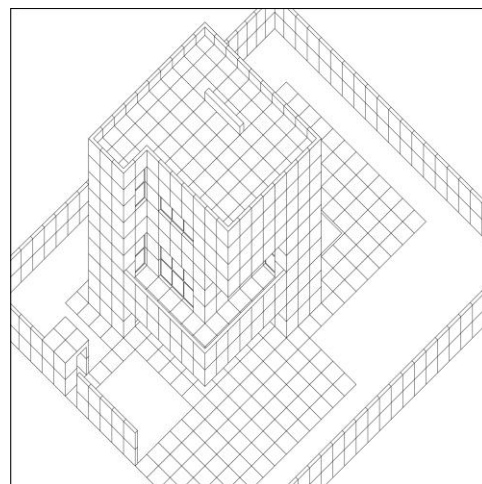
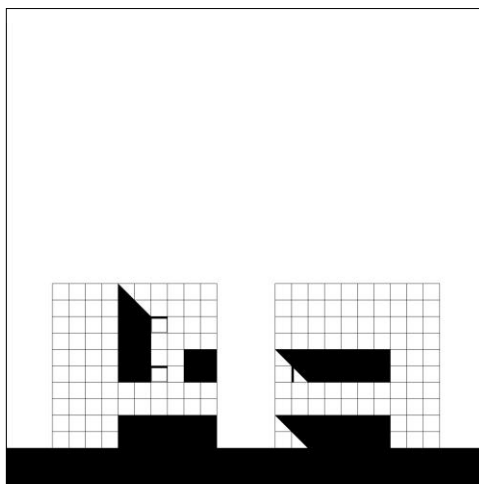
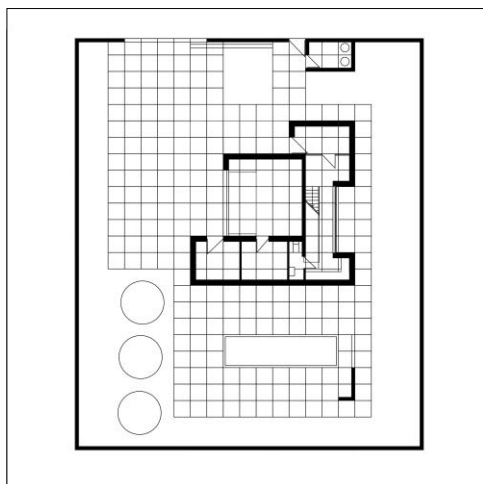
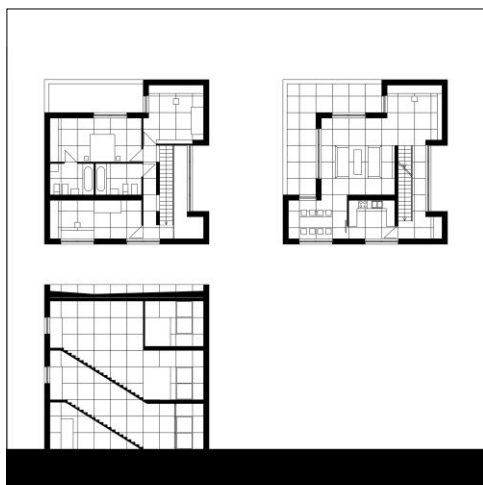
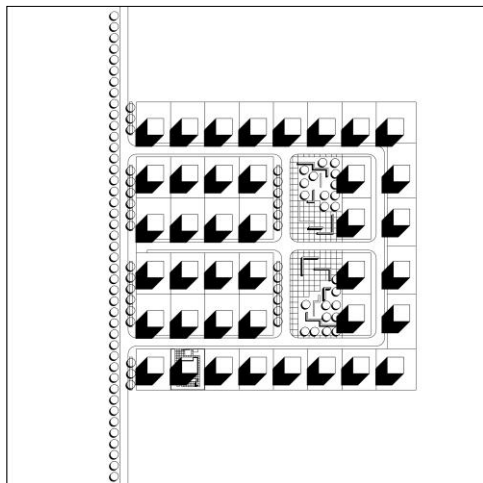


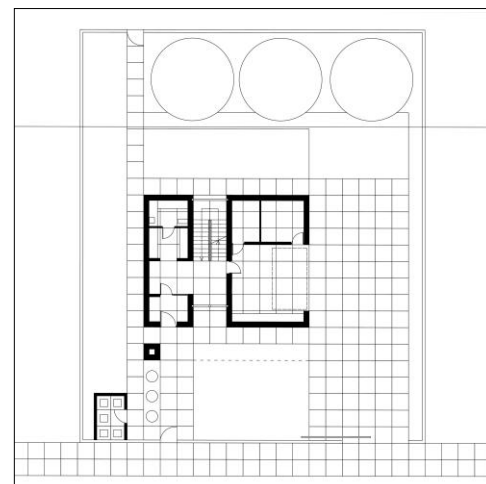
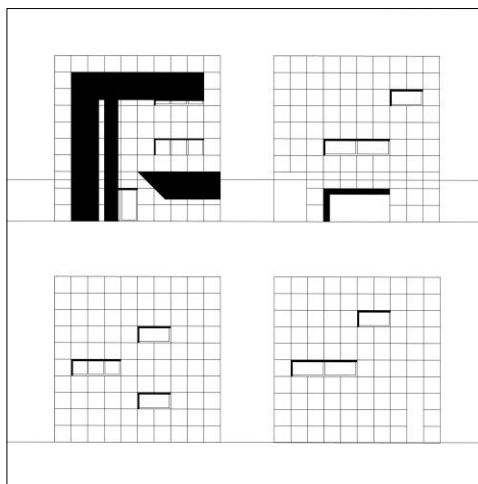
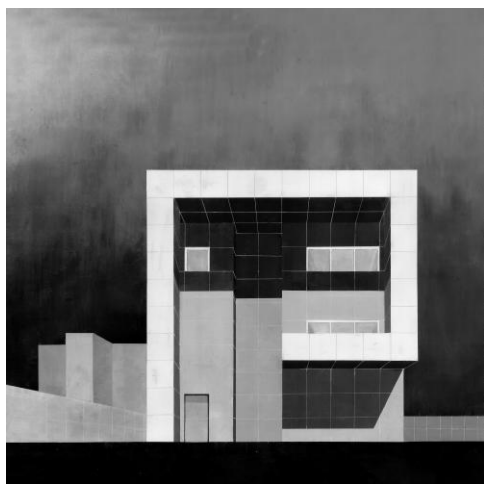
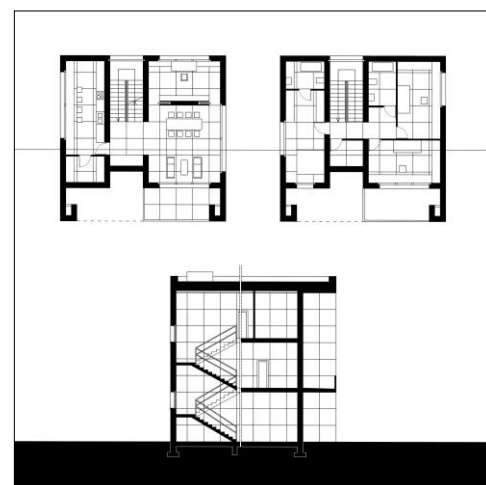
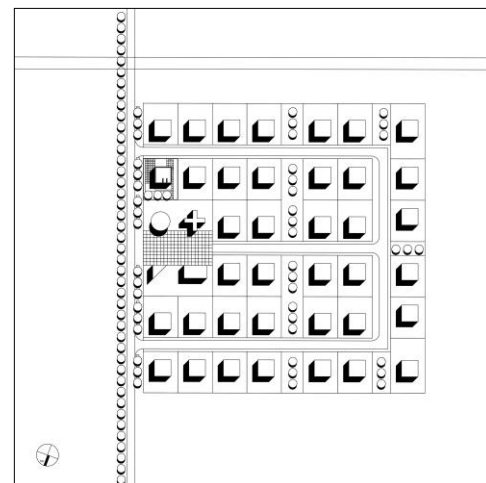
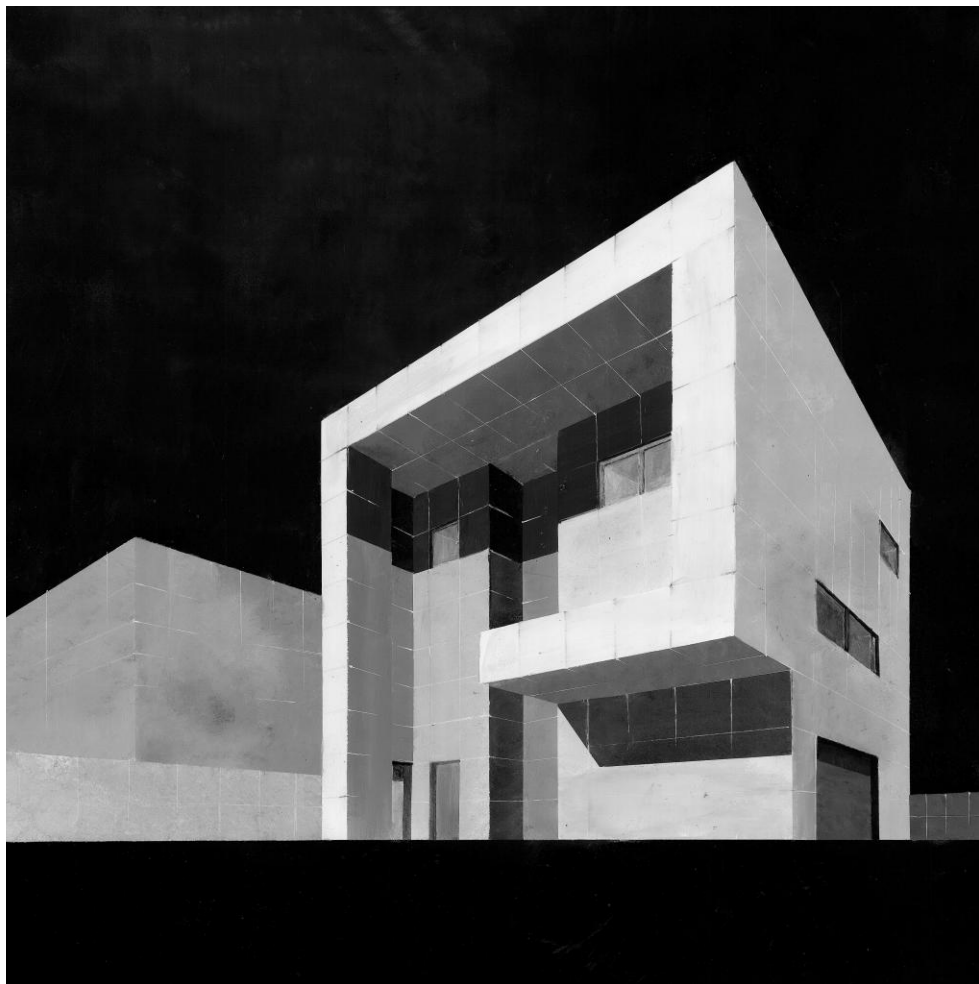


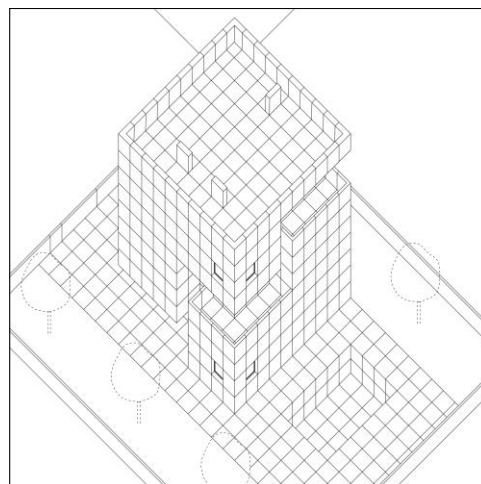
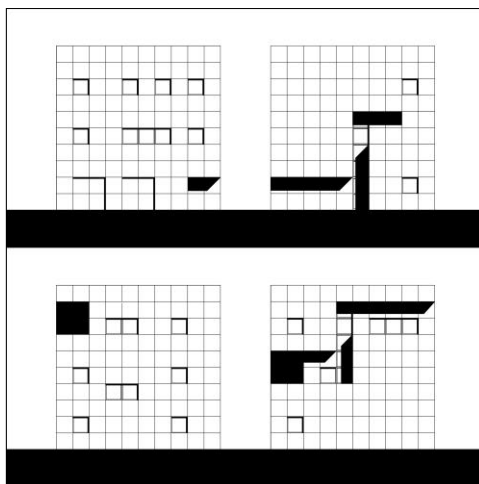
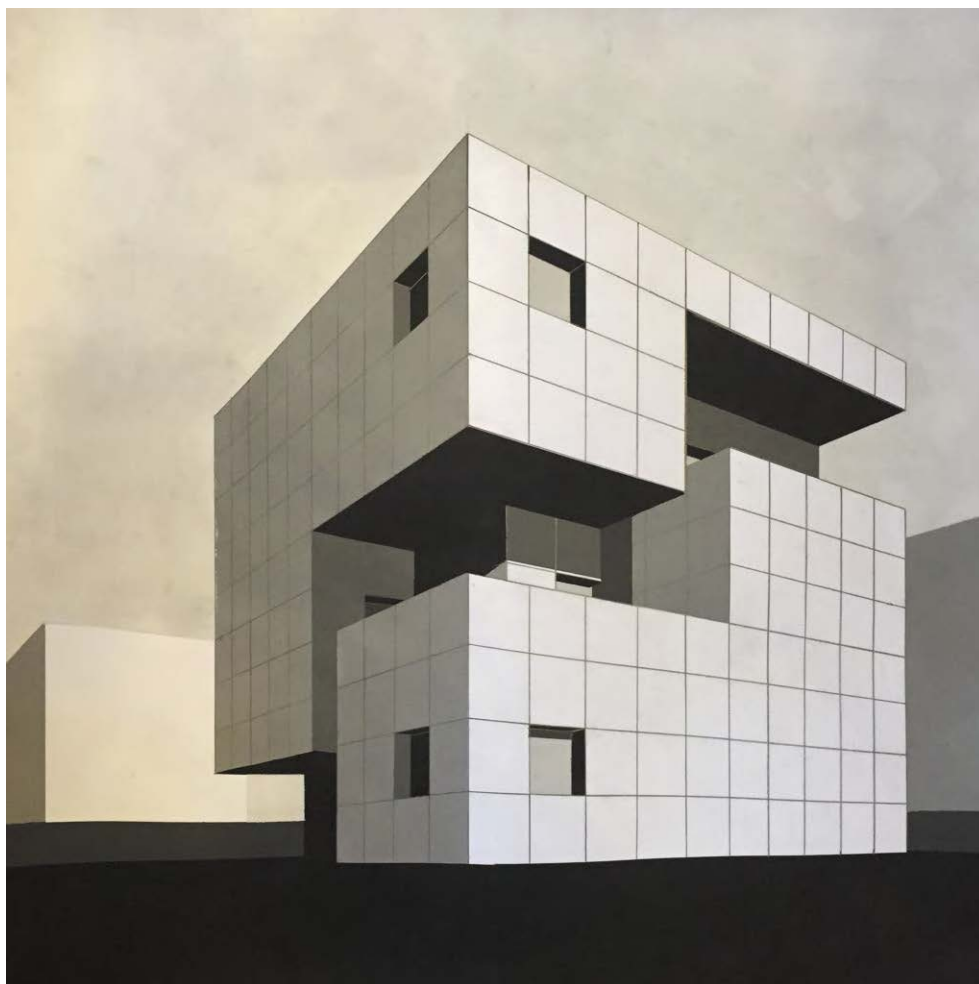
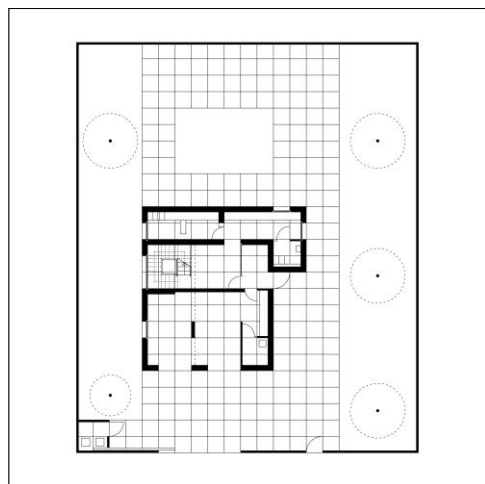
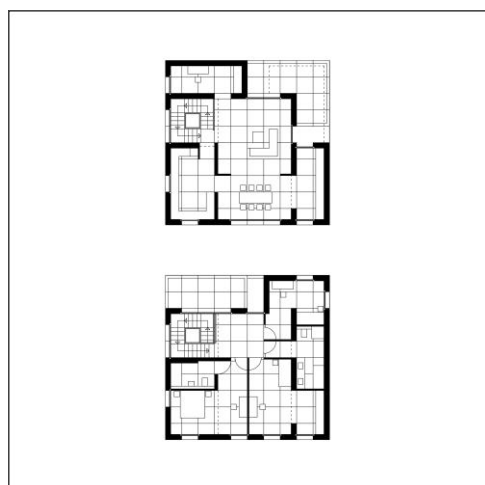
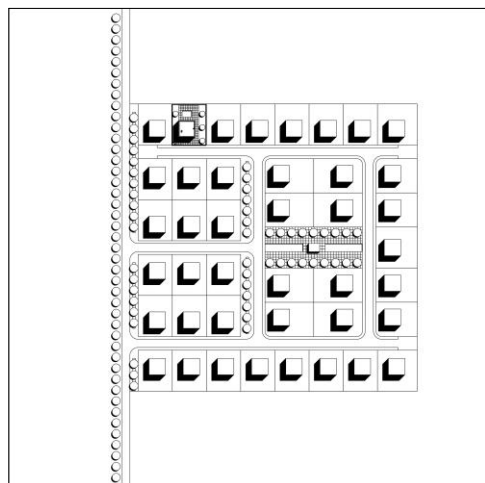


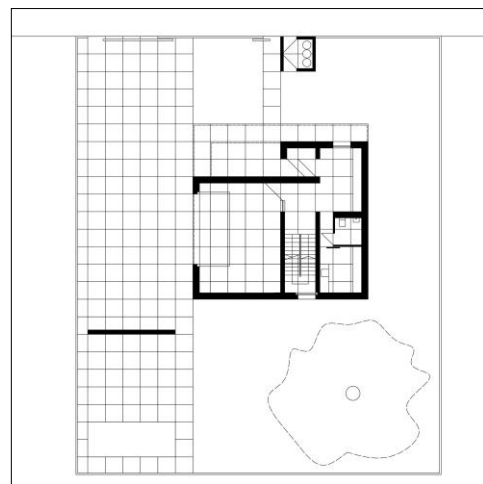
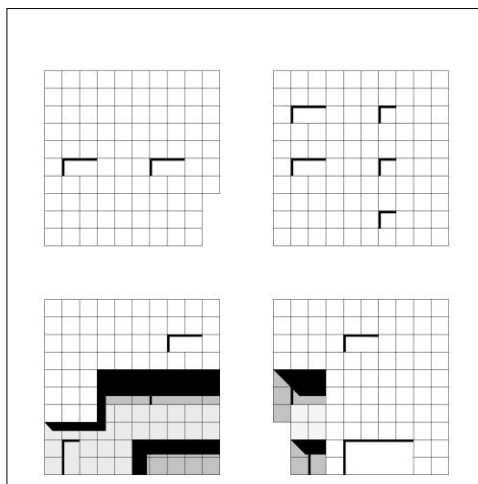
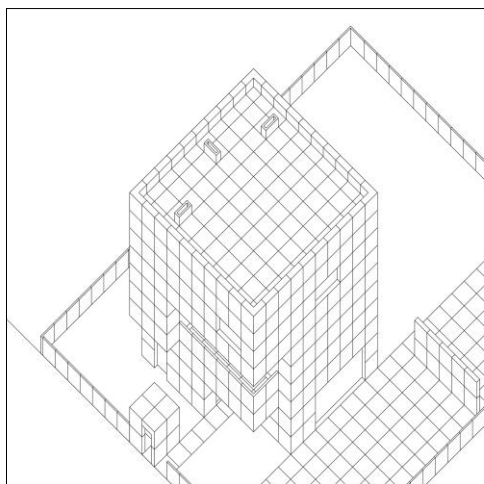
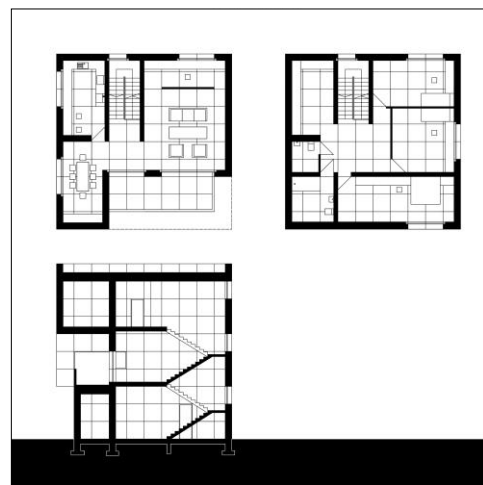
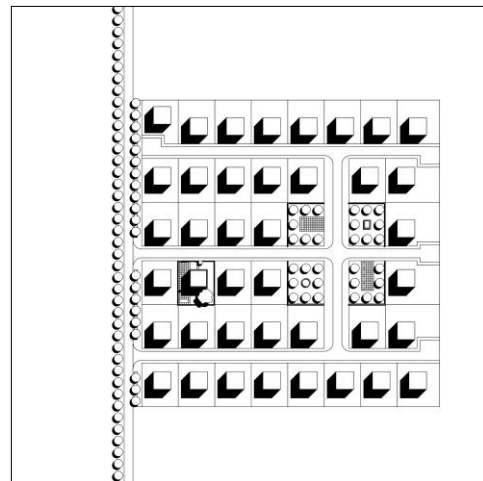


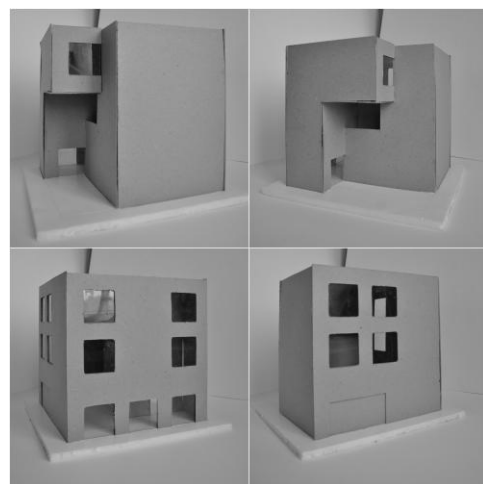
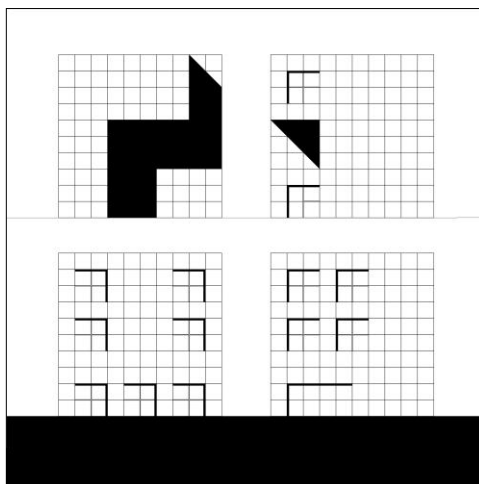
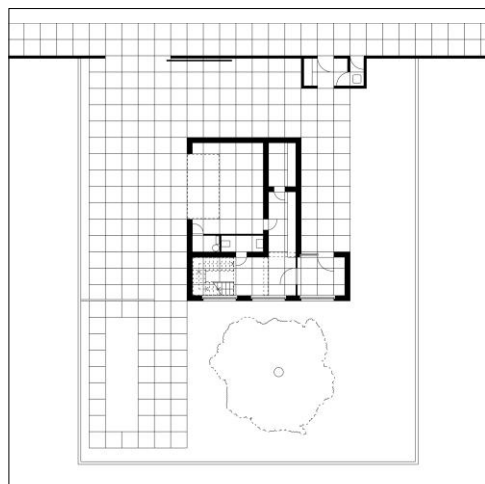
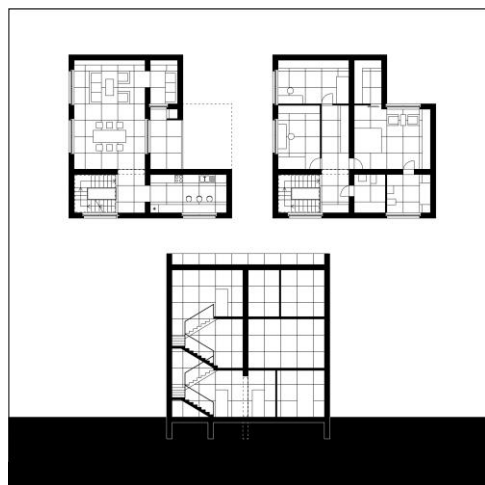
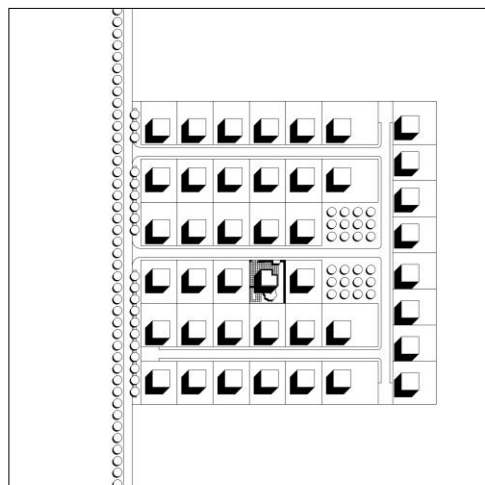


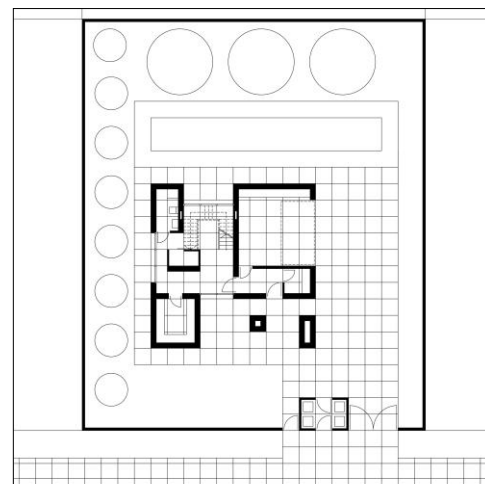
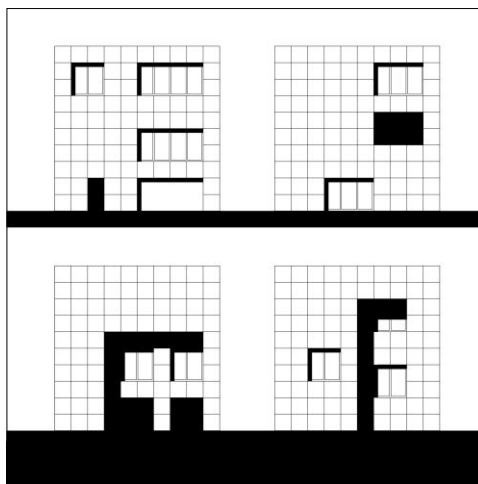
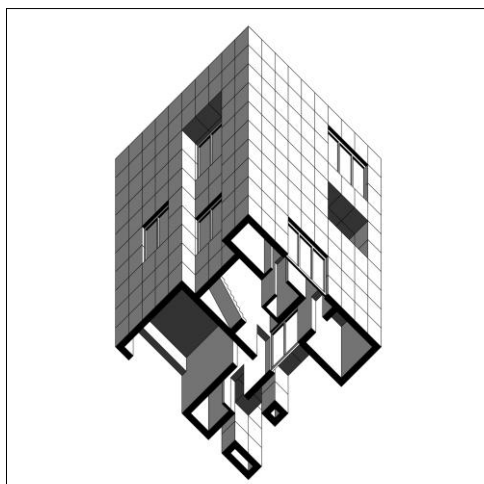
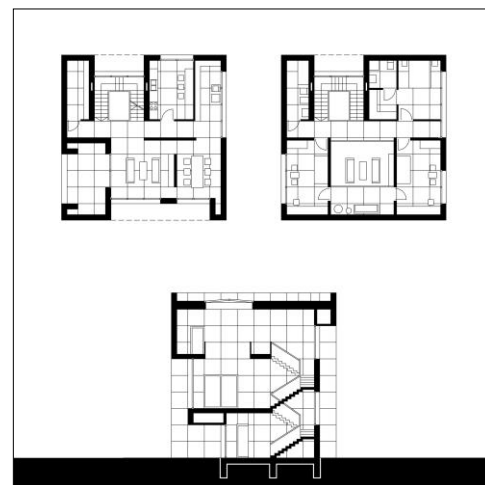
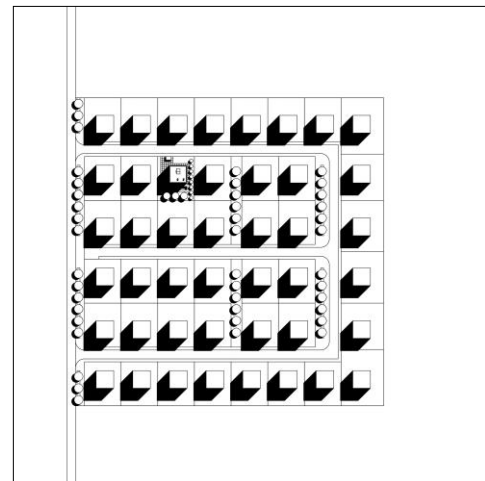
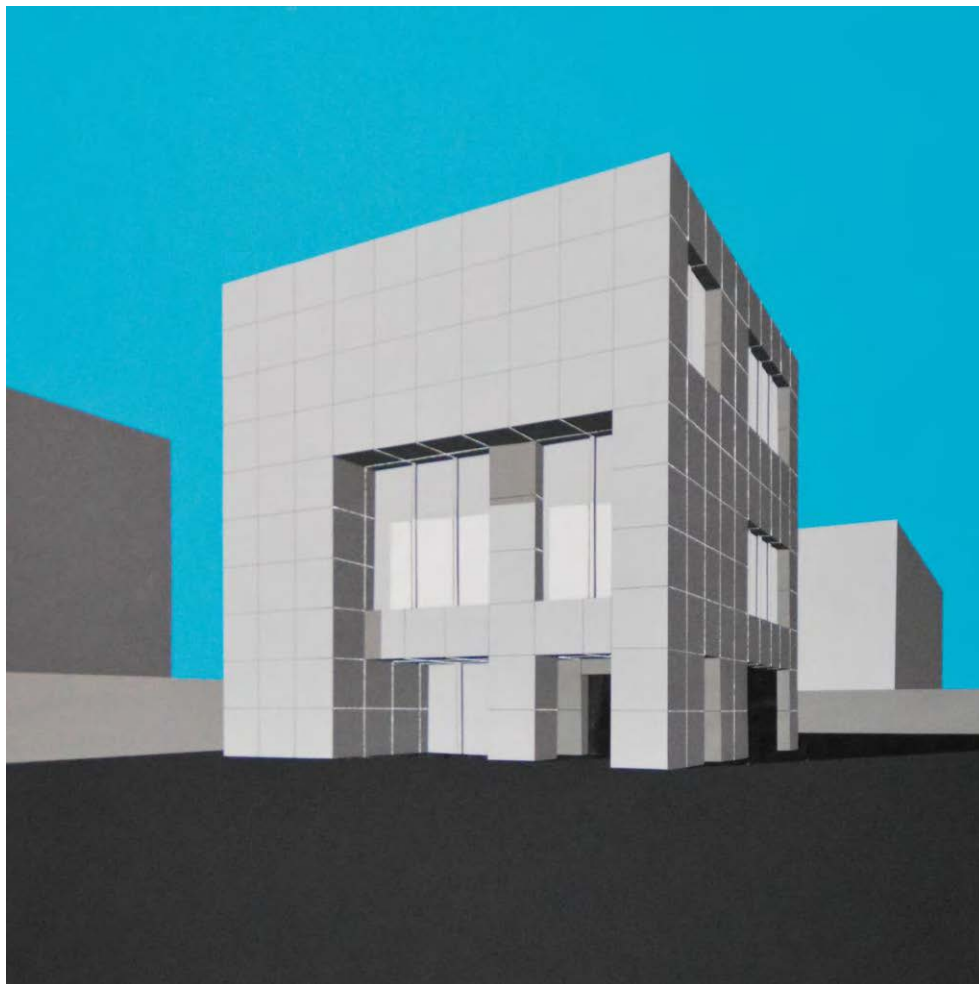


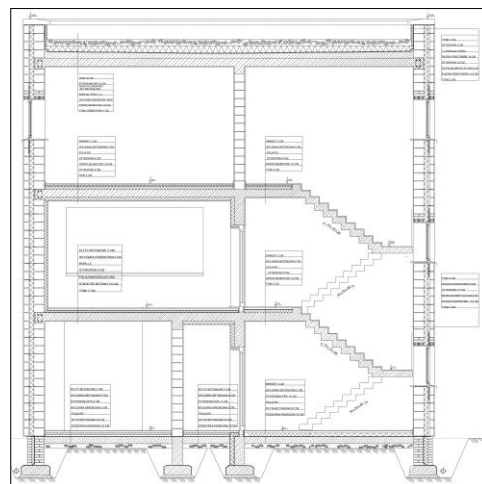
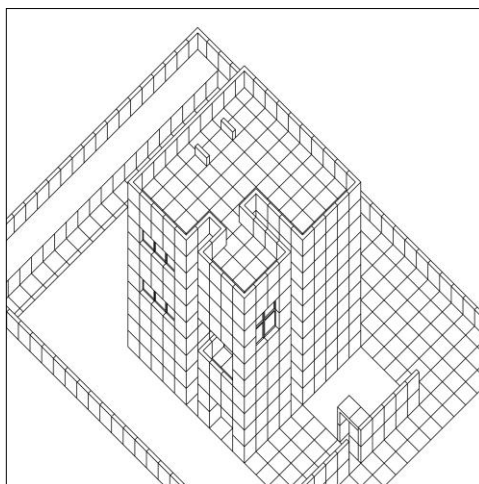
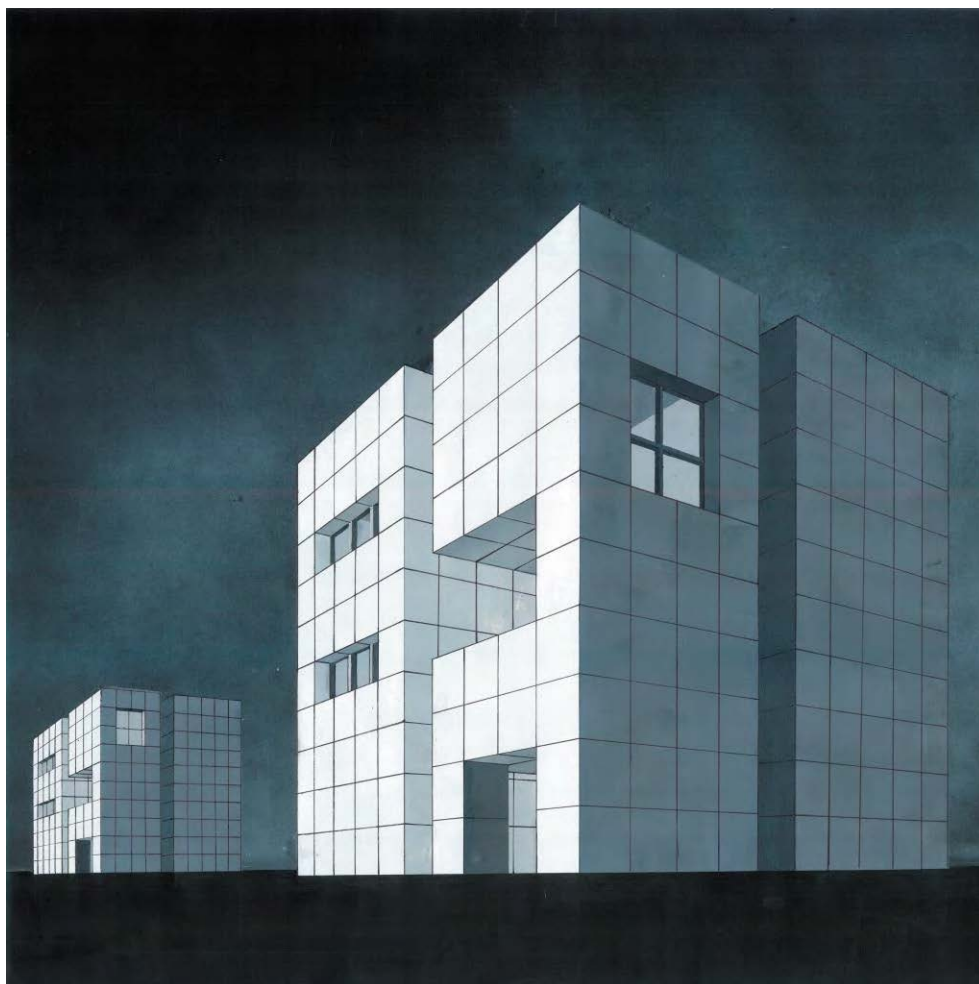
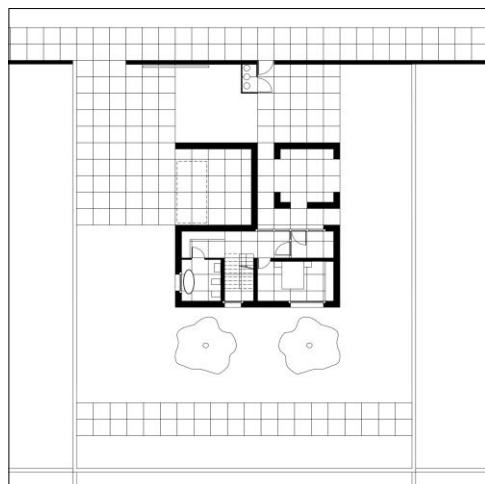
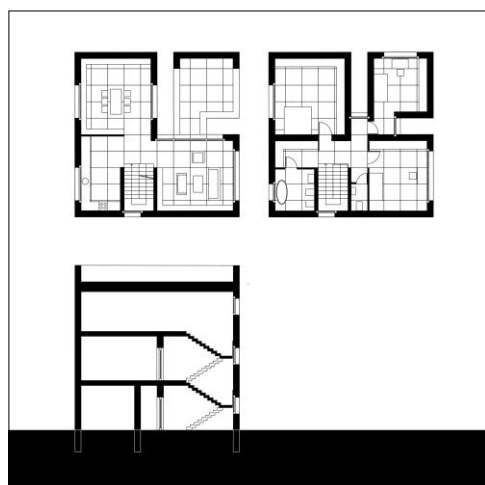
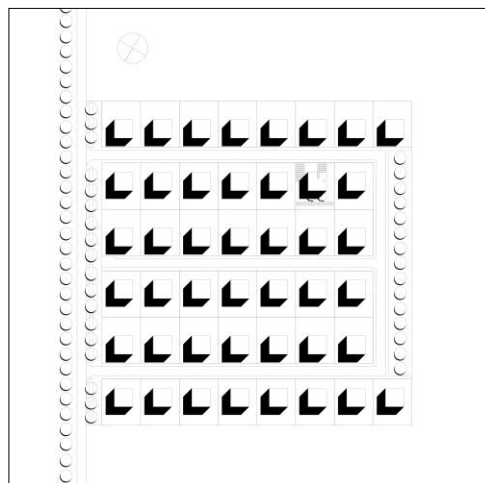


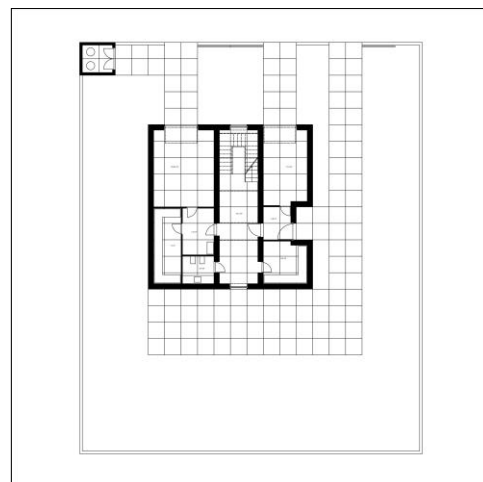
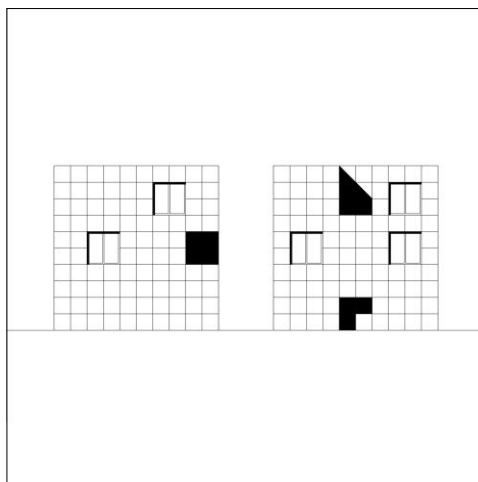
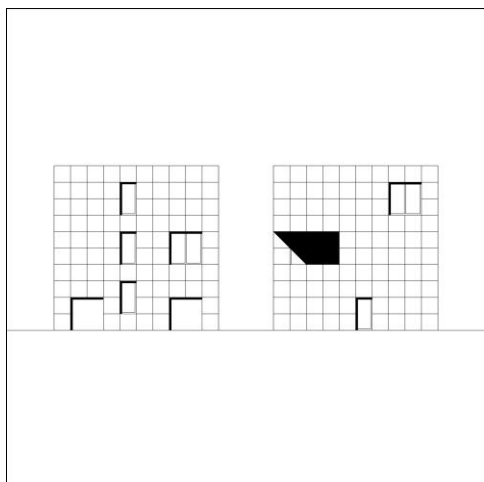
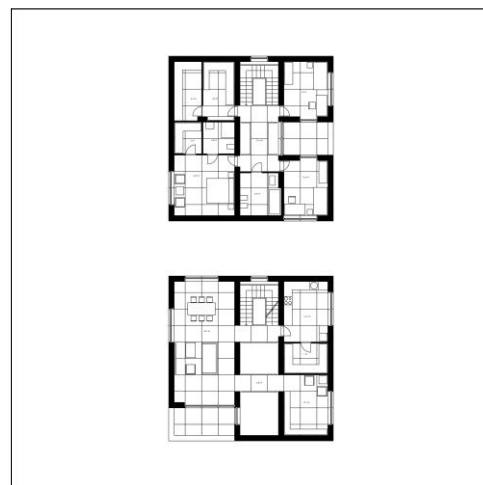
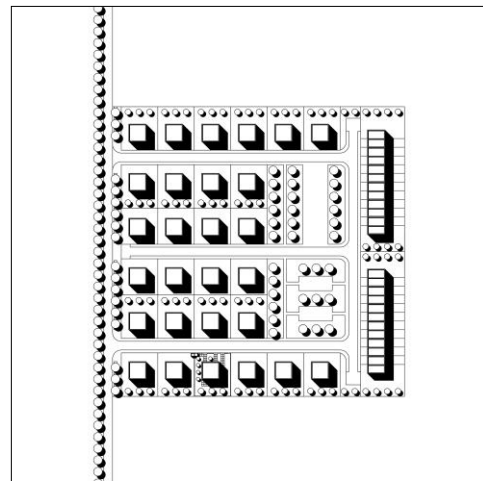


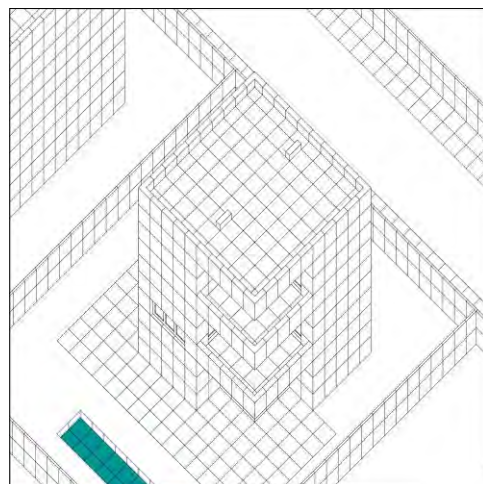
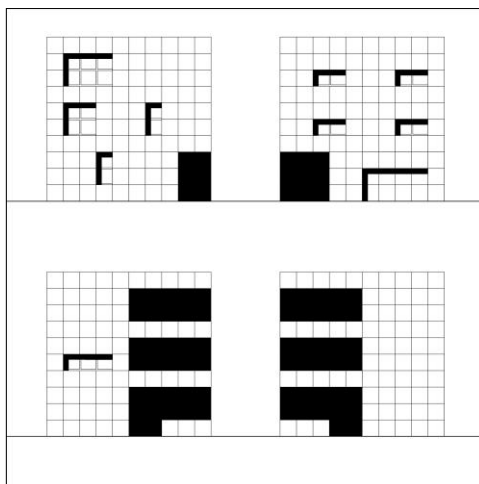
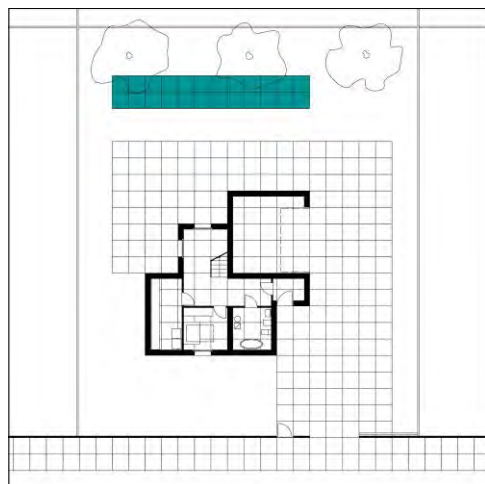
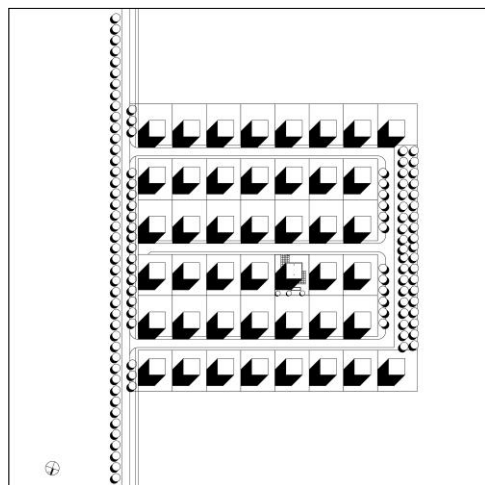


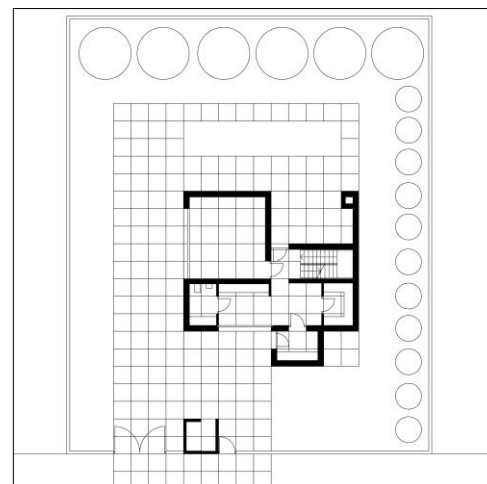
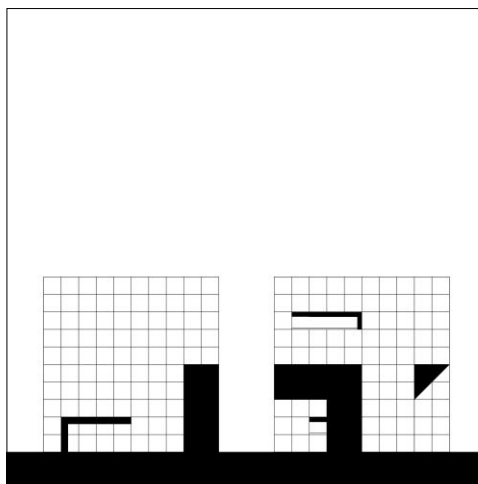
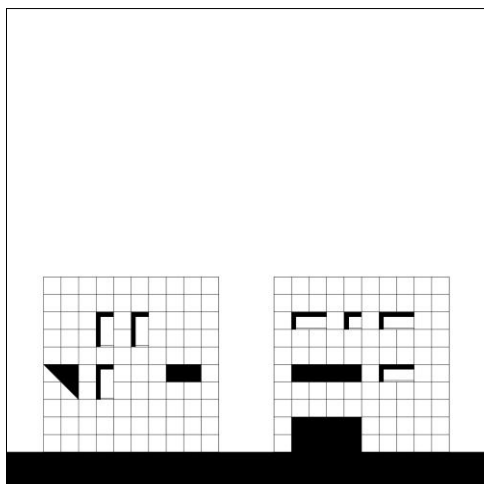
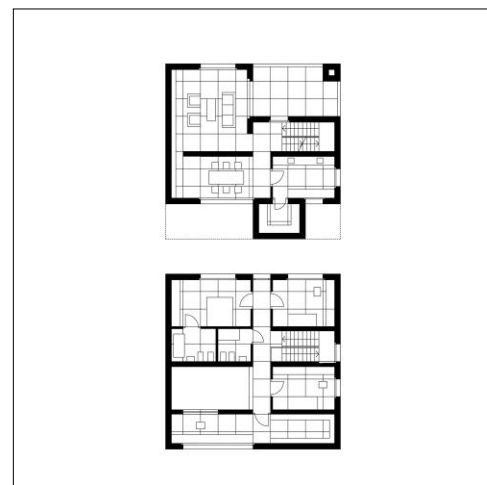
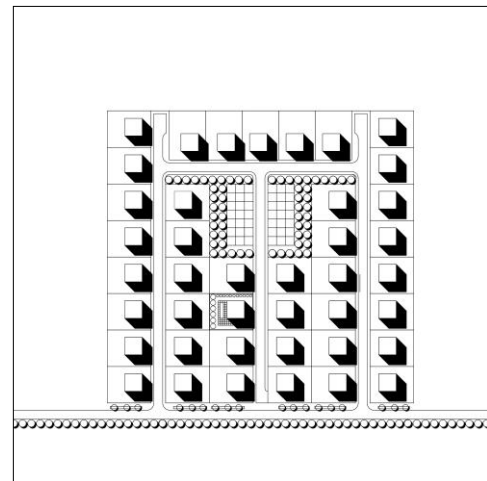
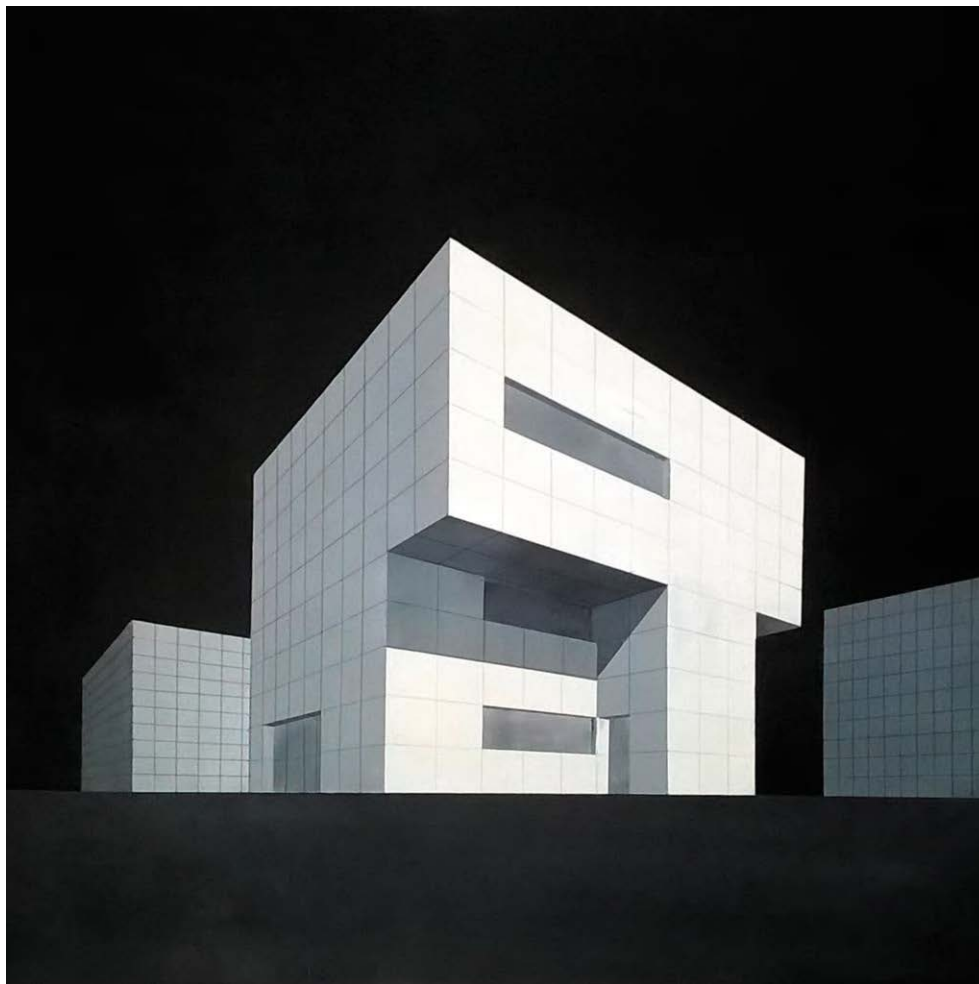












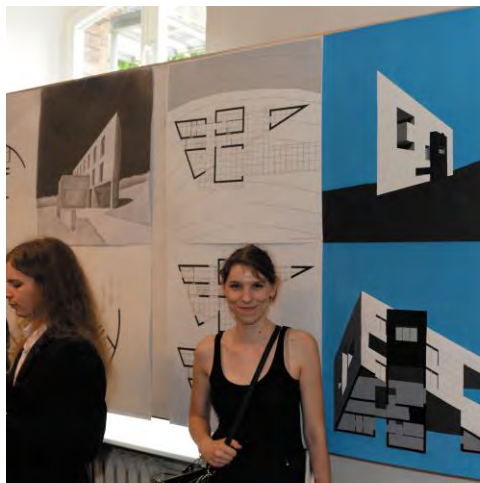


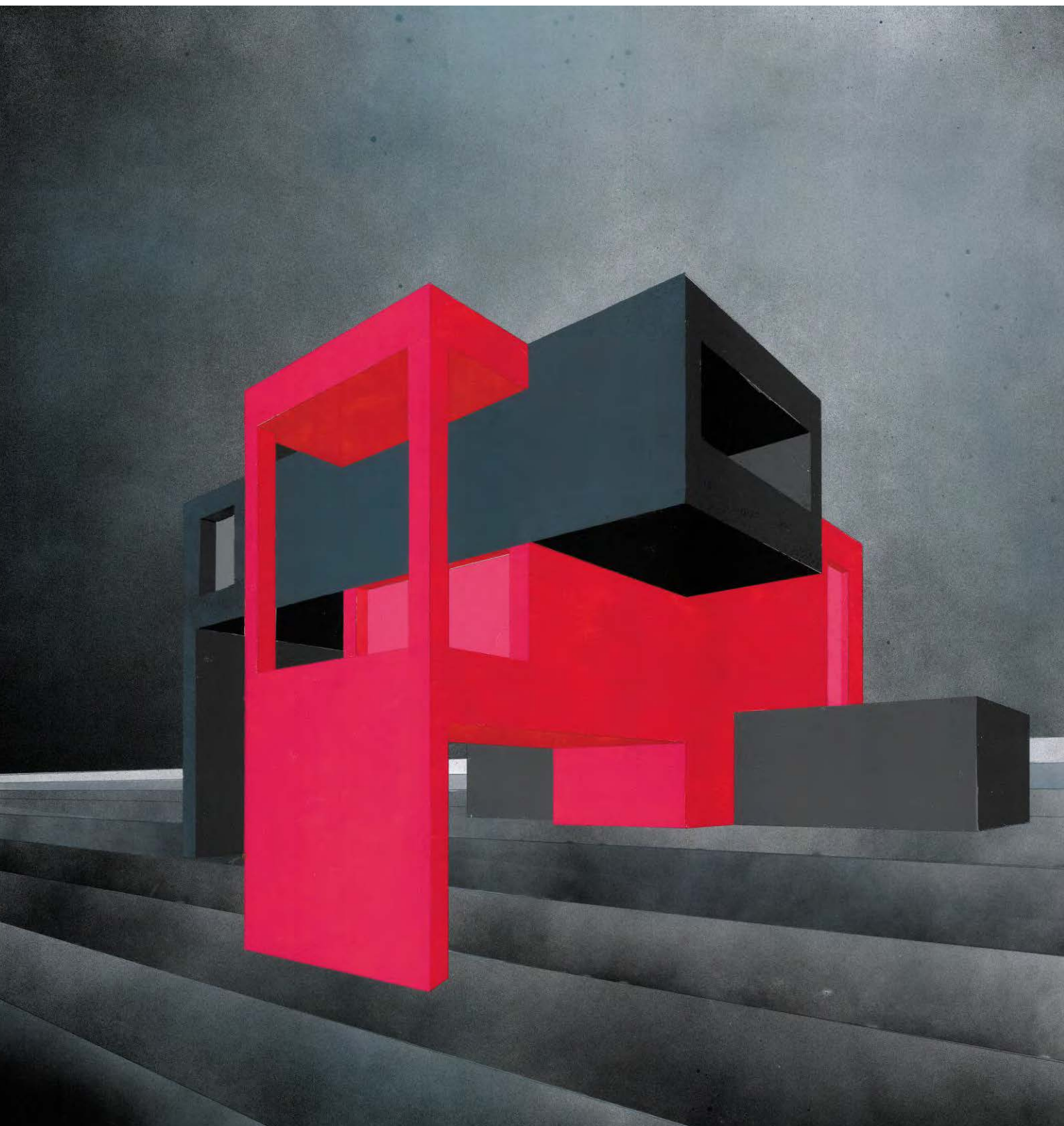
3

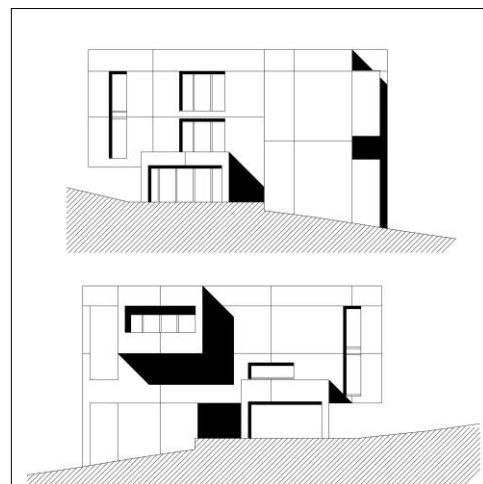
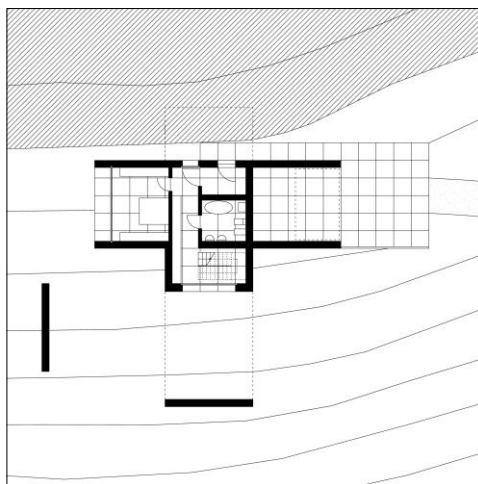
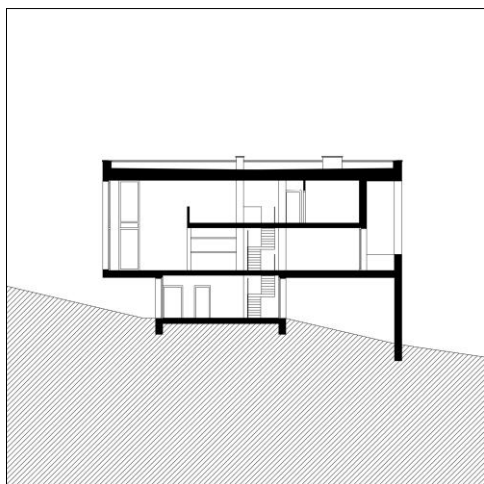
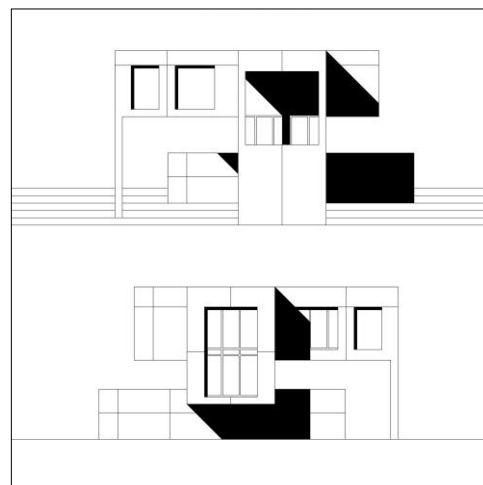
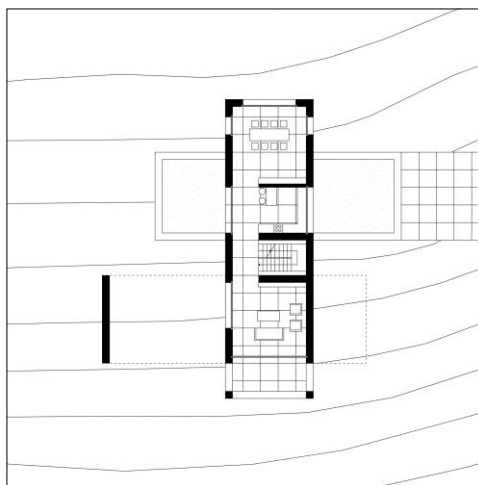
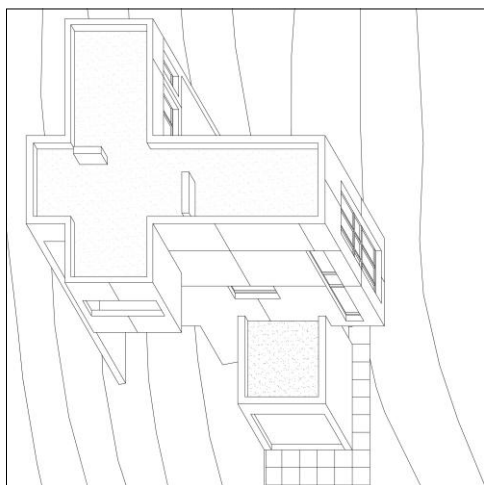
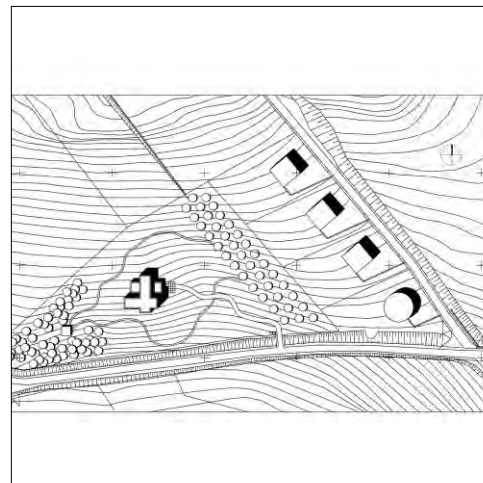
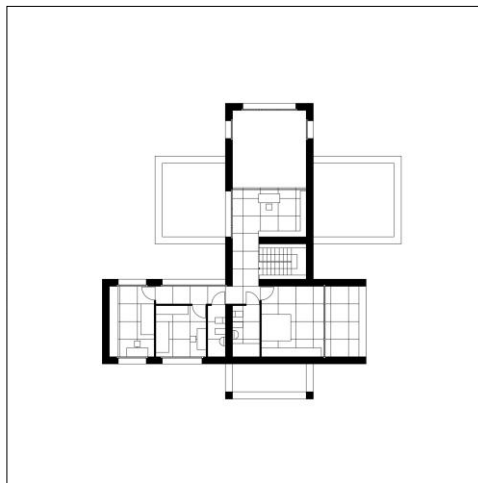
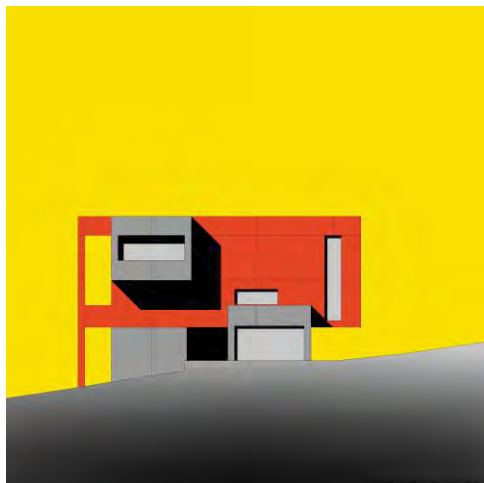
Konkurs/Competition

XV edycja konkursu dla studentów 2 roku 4 semestru roku akad. 2014/2015
Gra brył – Architektura betonowa – Dom w krajobrazie
The fifteenth edition of the competition for students in Semester 4 of Year 2 in 2014/15
Play of Solids – Concrete Architecture – House in Landscape
Współorganizatorem konkursu i fundatorem nagród jest Stowarzyszenie Producentów Cementu/
Co-organizer and sponsor of the contest prize is the Polish Cement Association

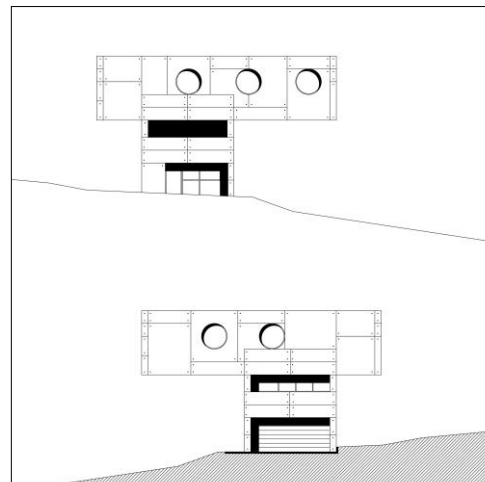
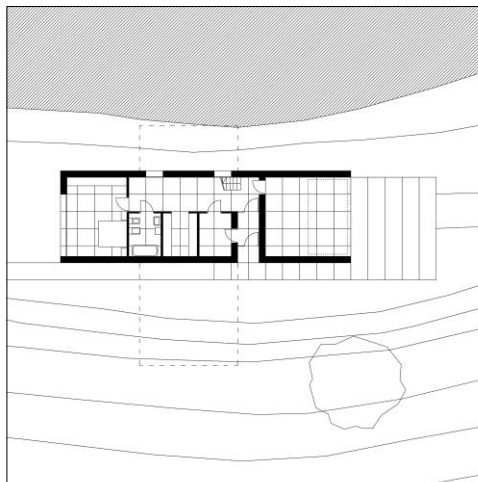
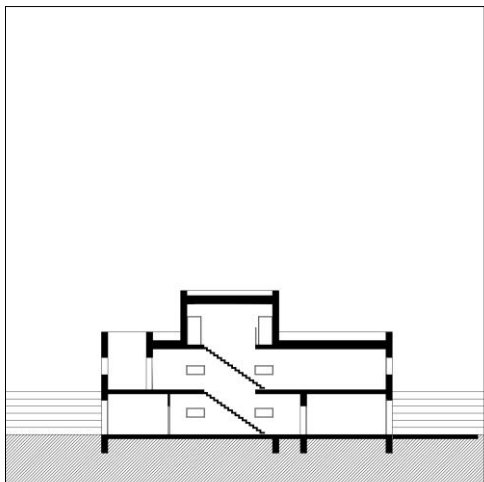
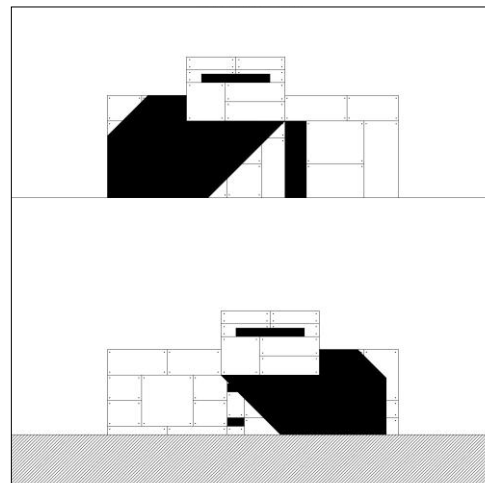
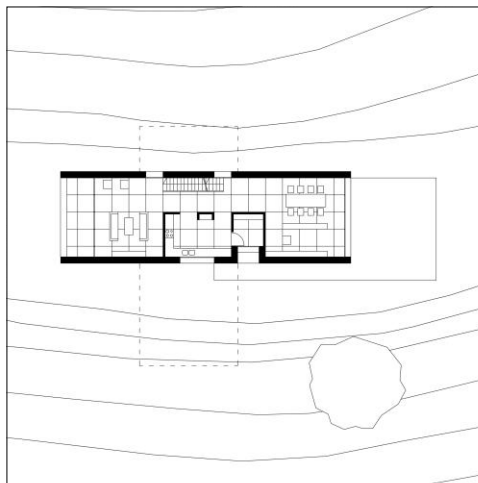
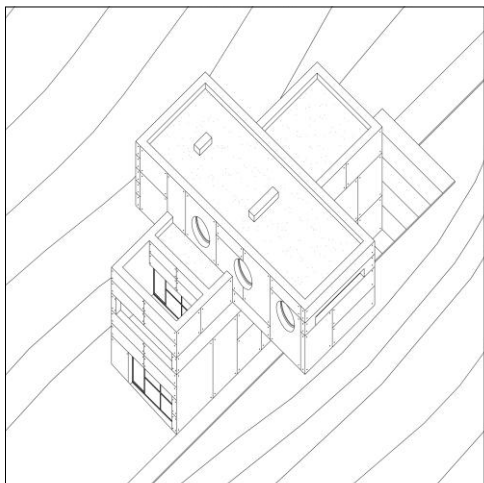
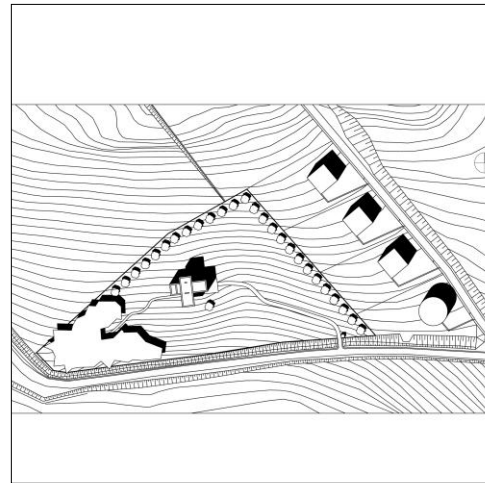
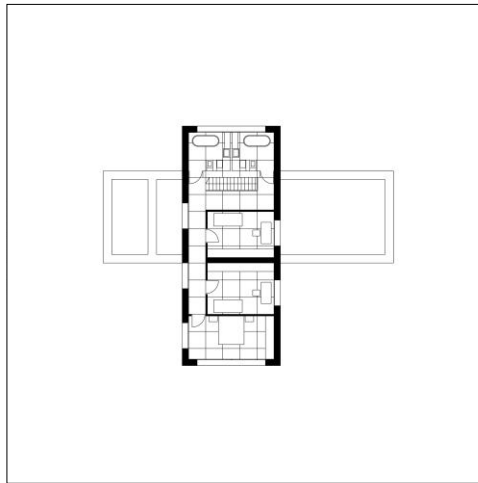
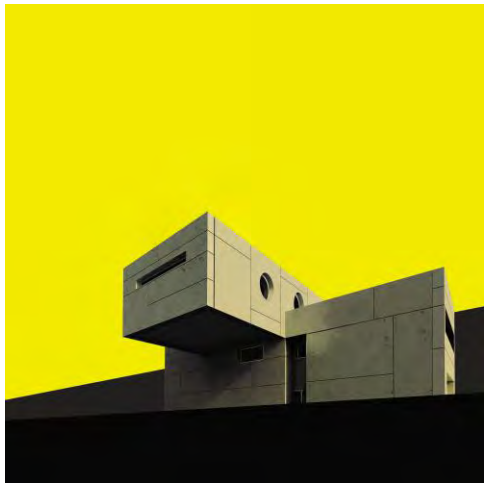
67



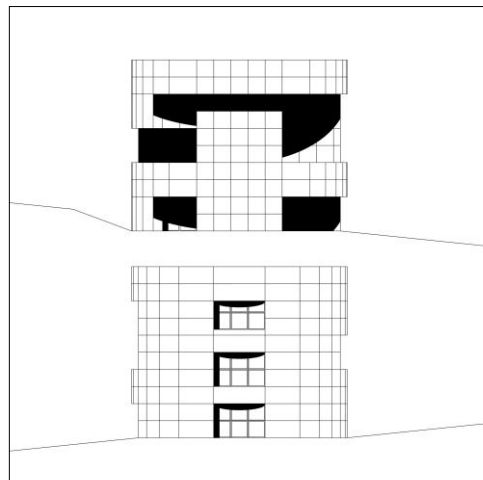
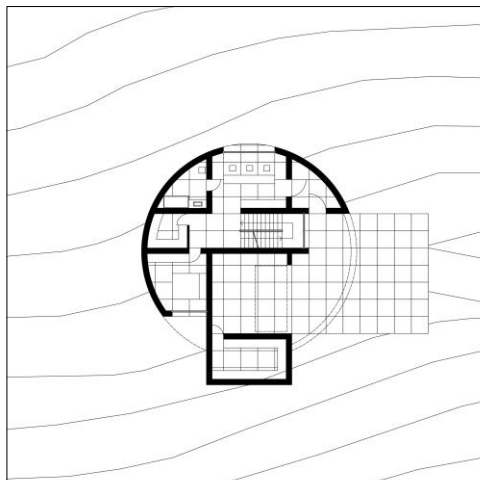
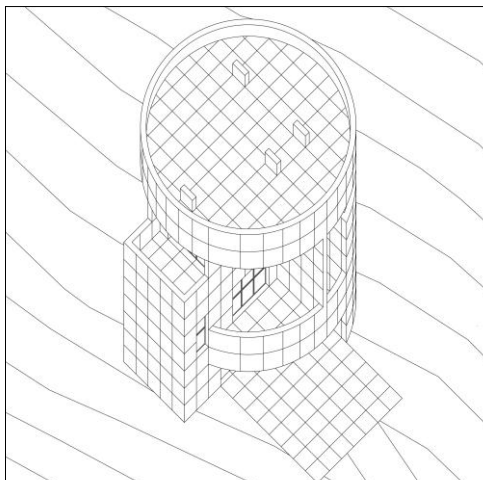
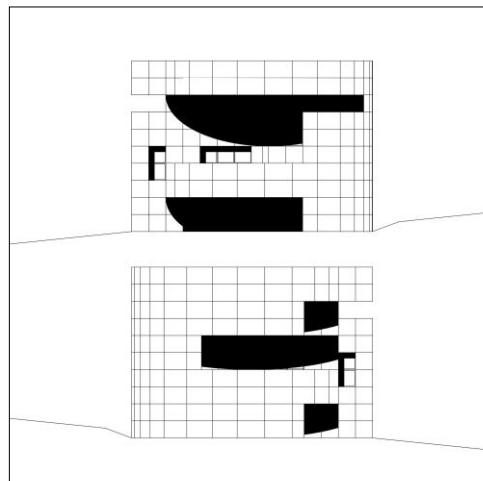
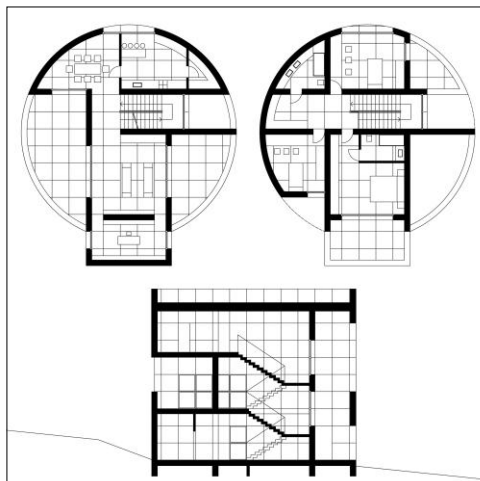
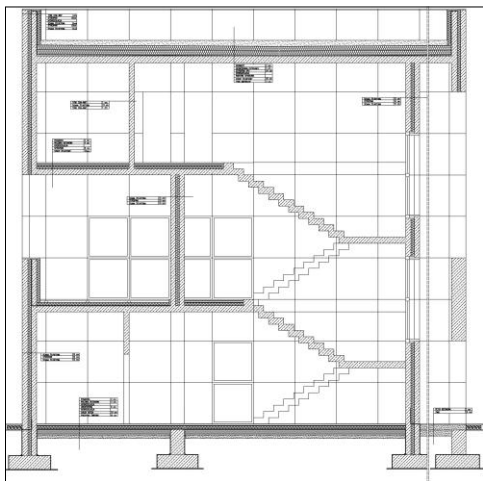
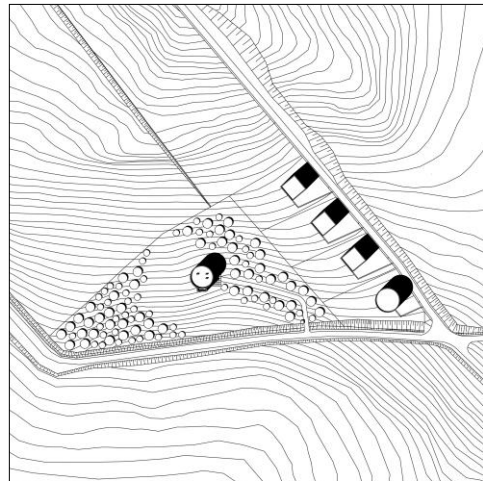




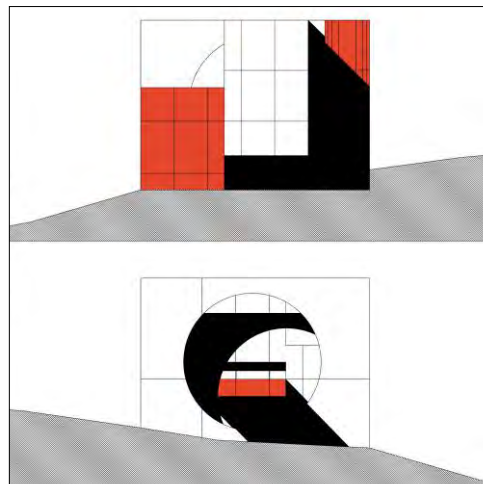
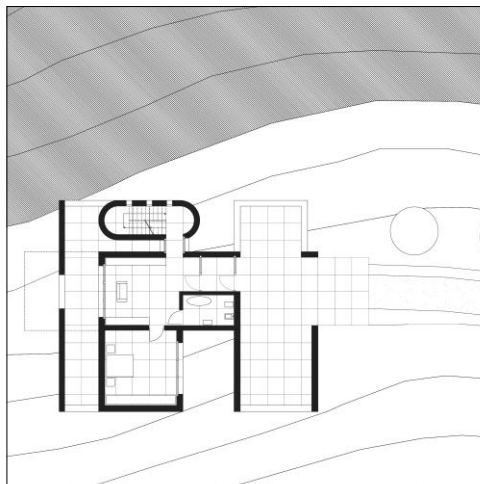
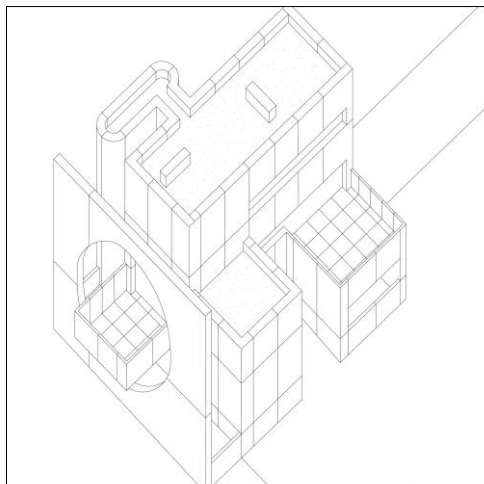
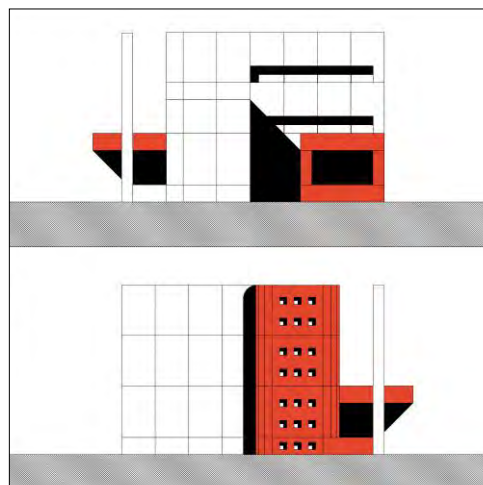
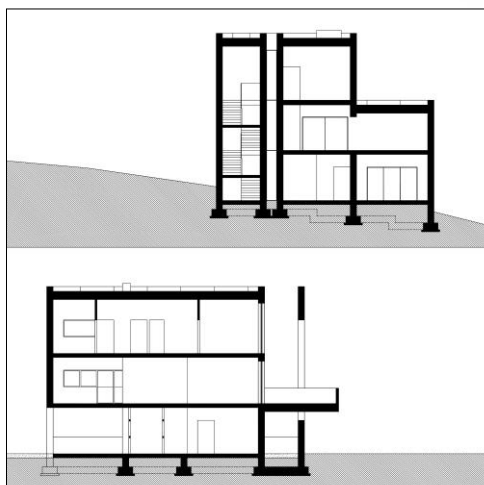
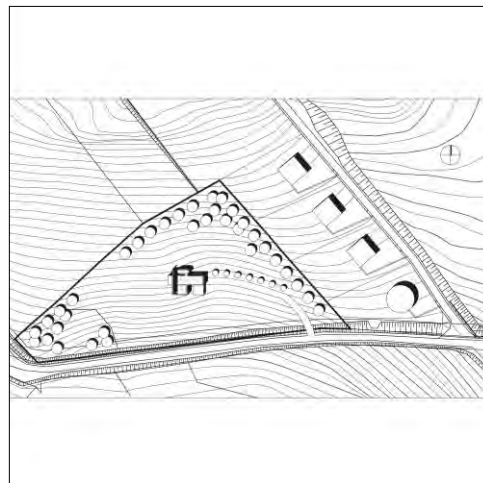
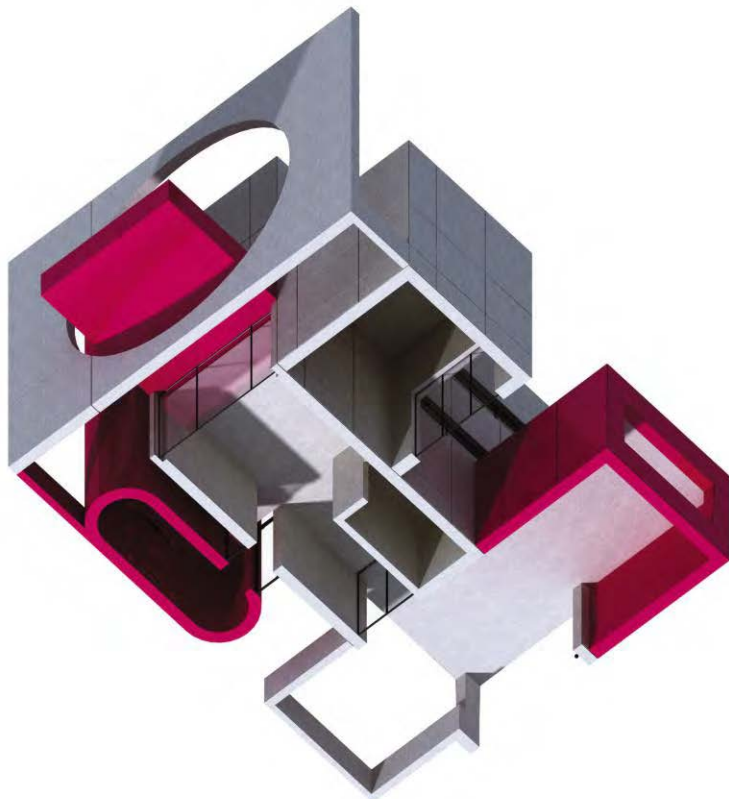




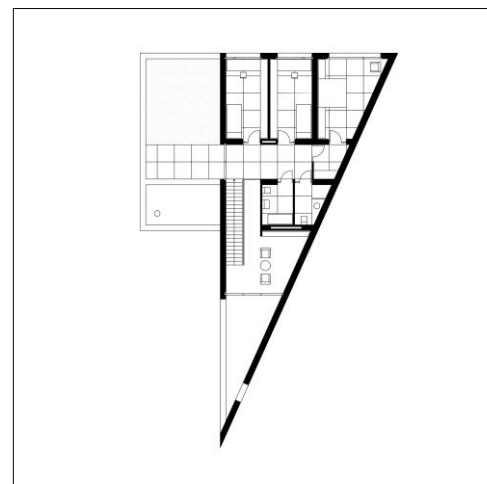
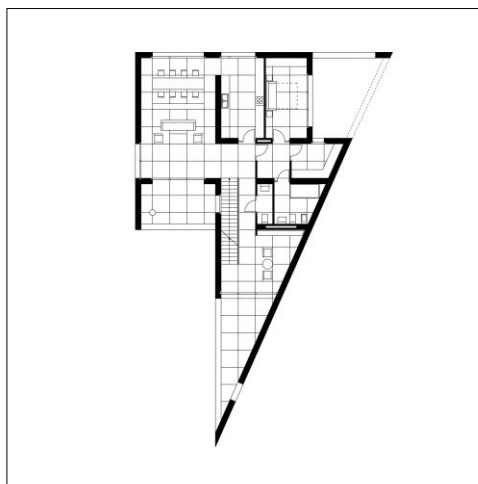
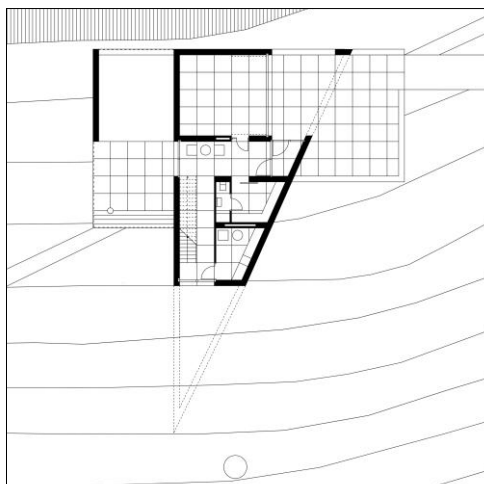
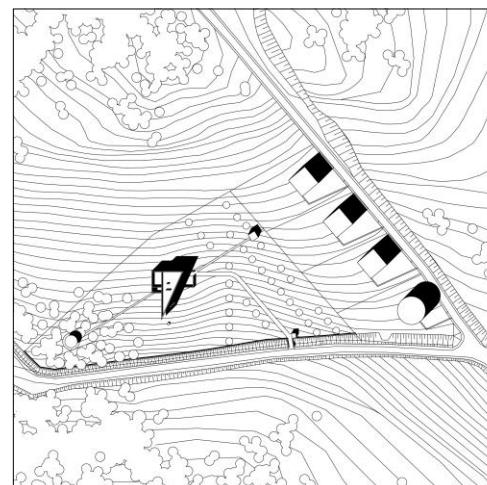
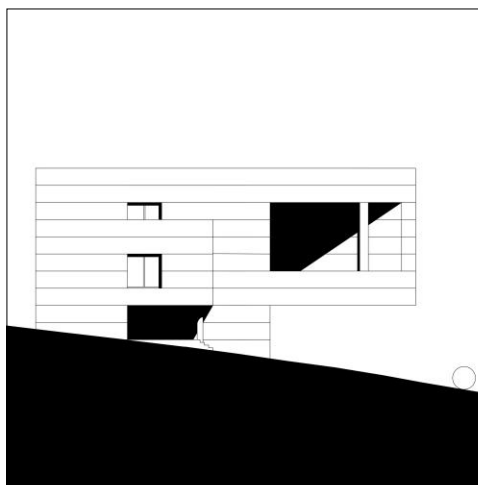
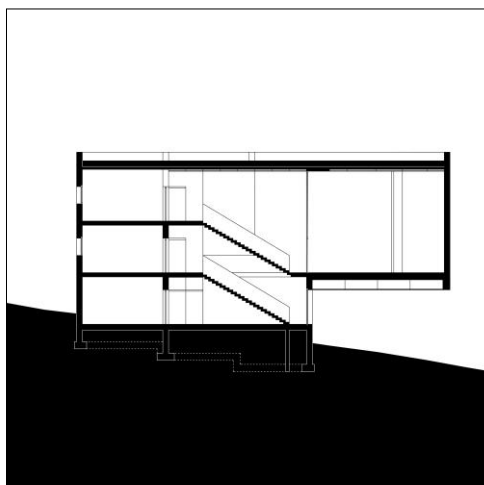




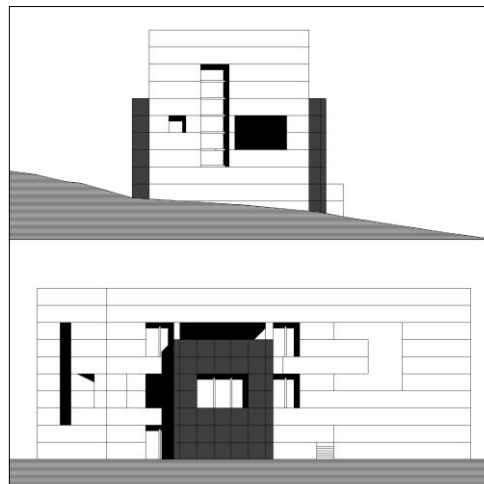
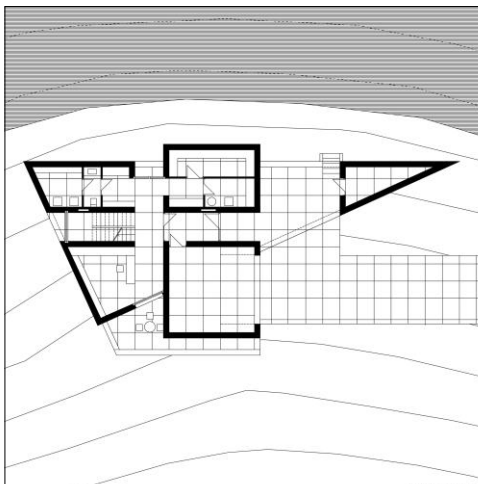
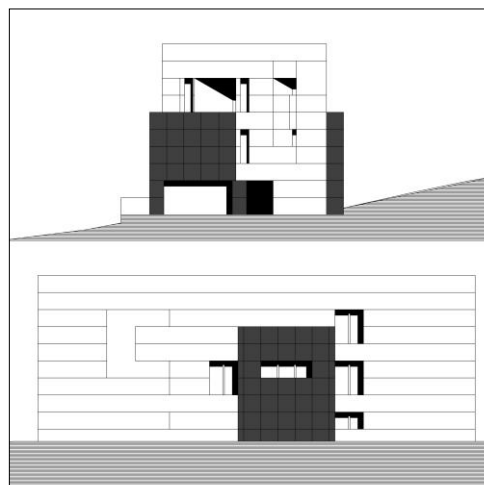
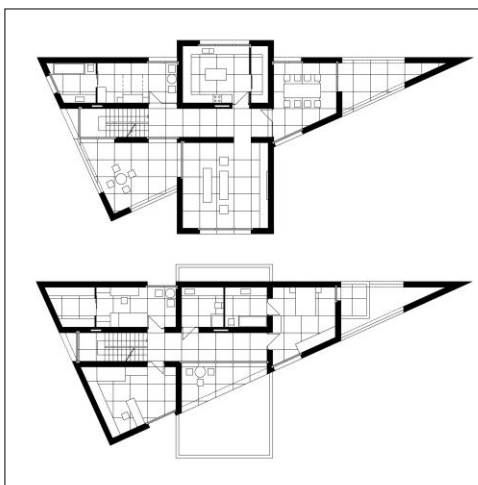
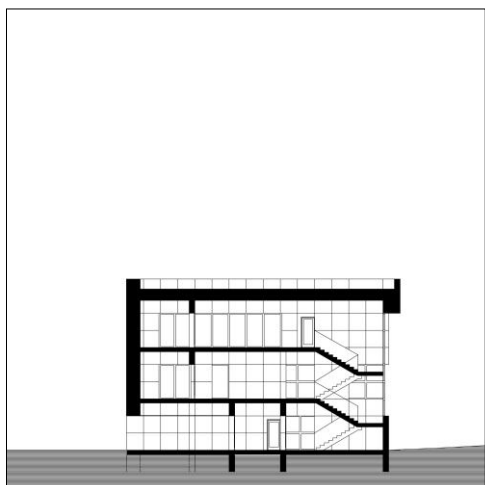
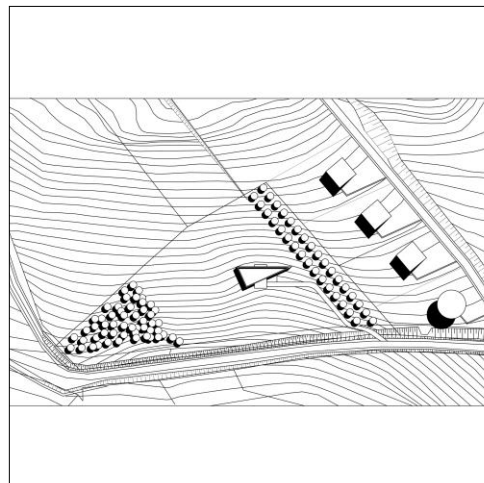
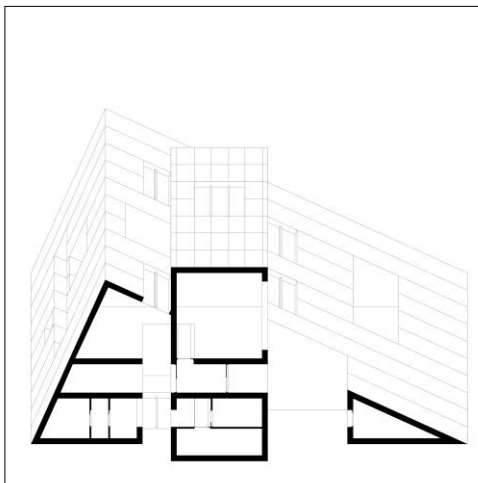




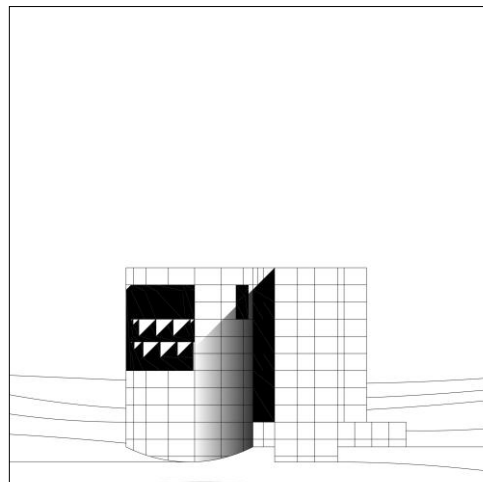
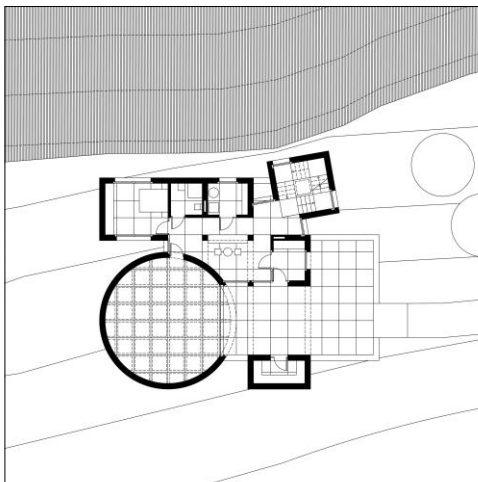
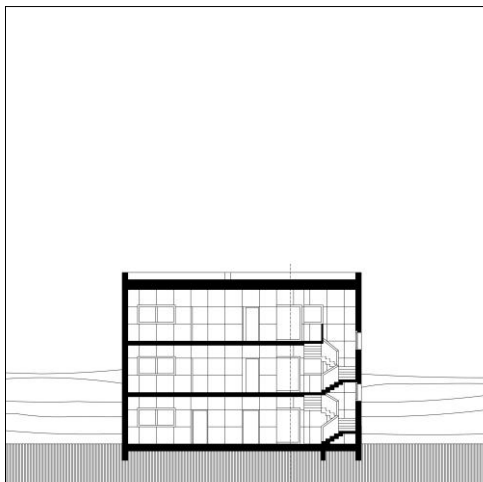
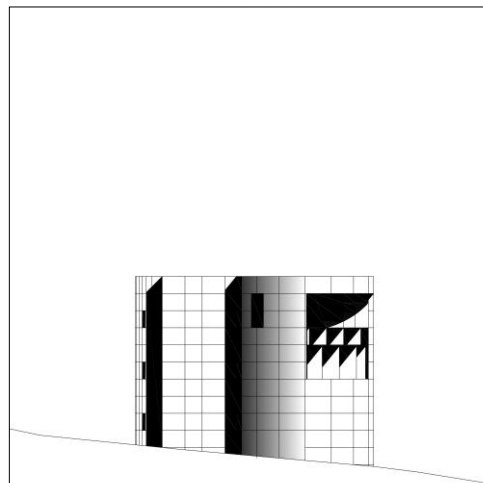
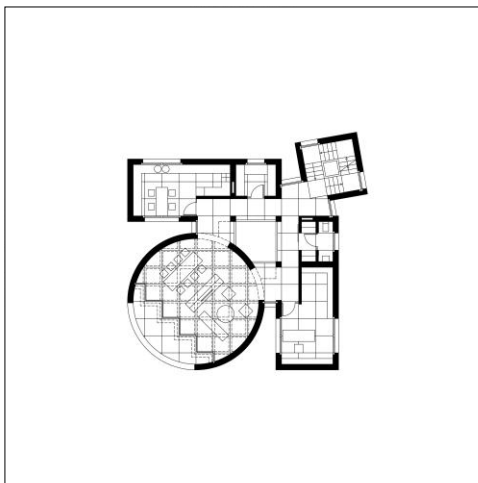
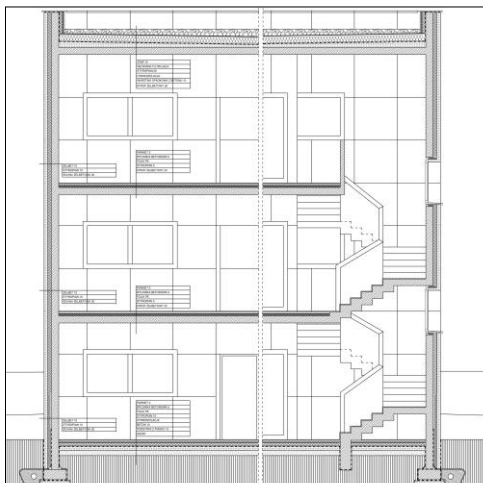
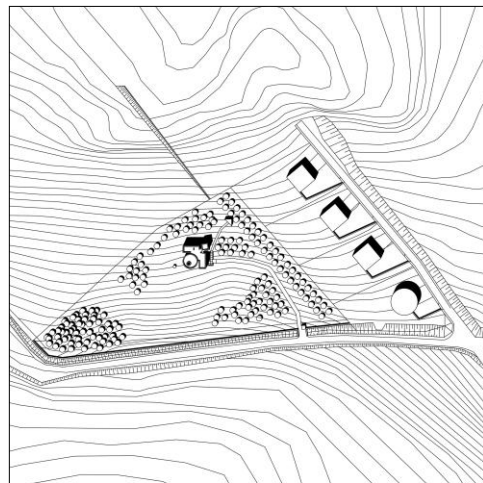
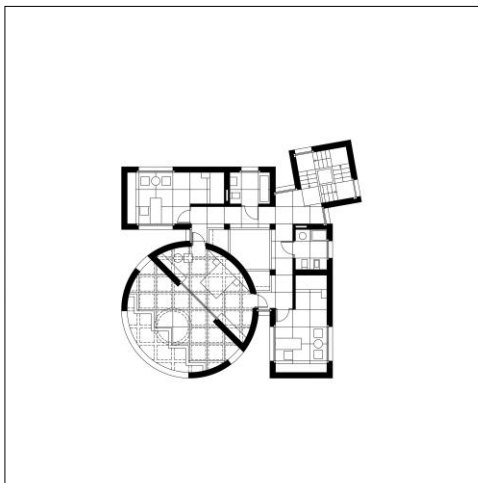
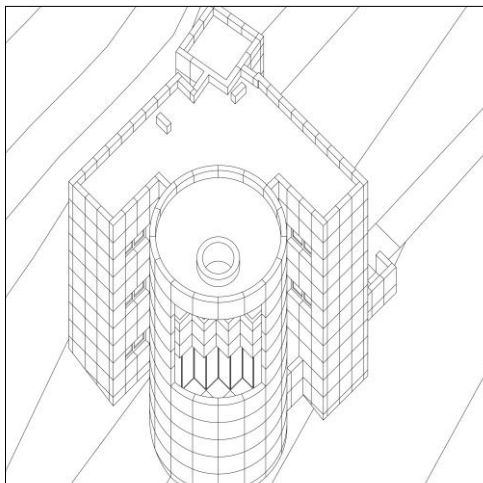


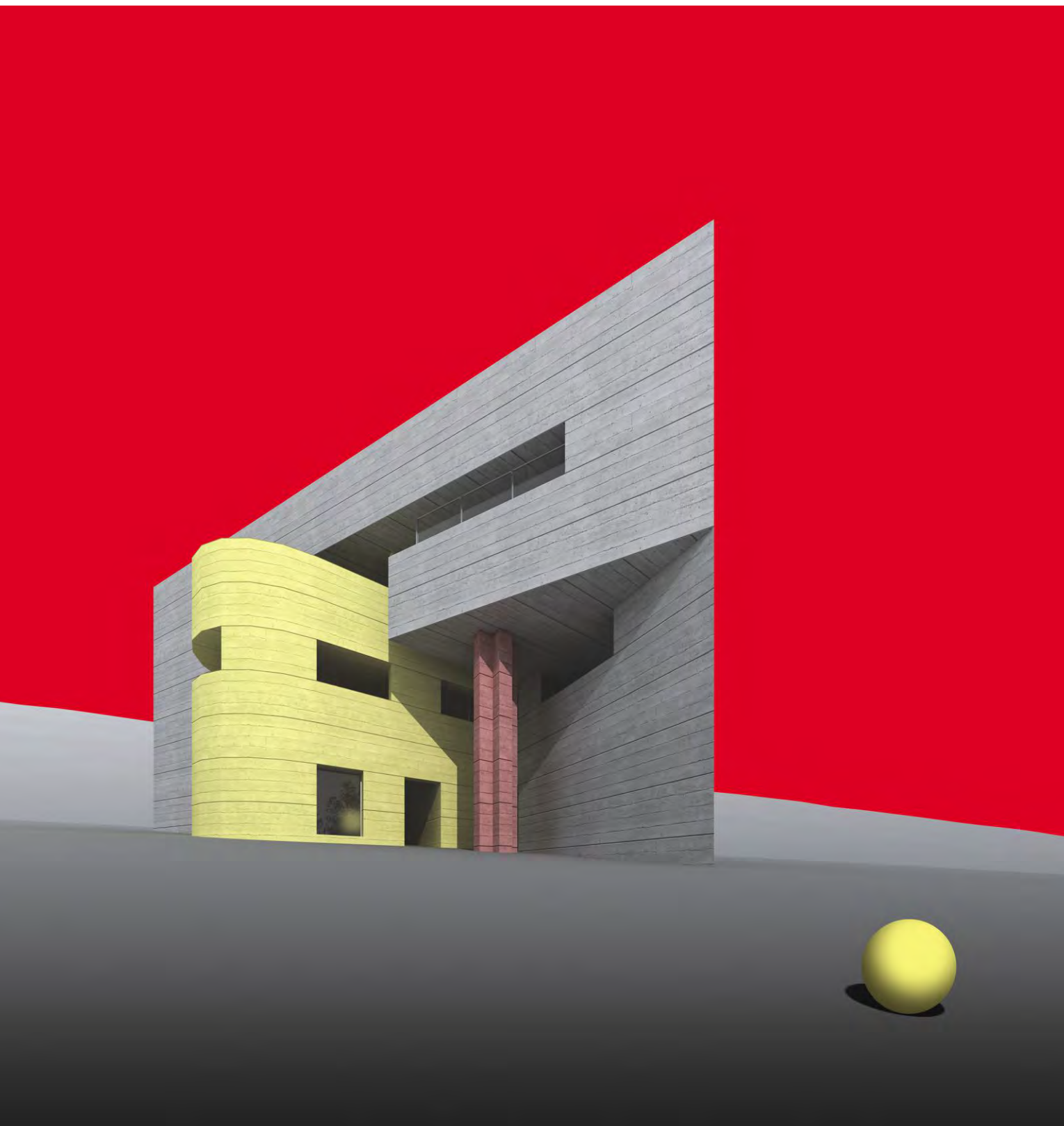


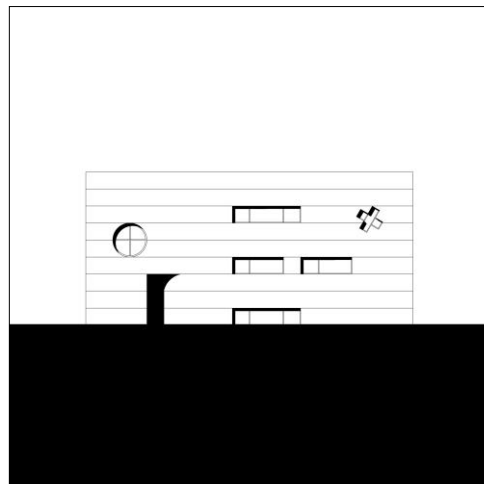
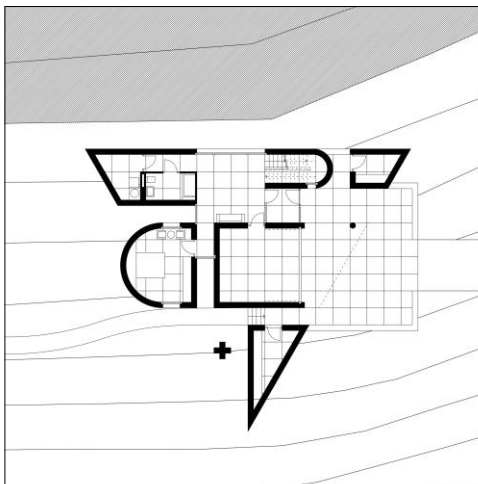
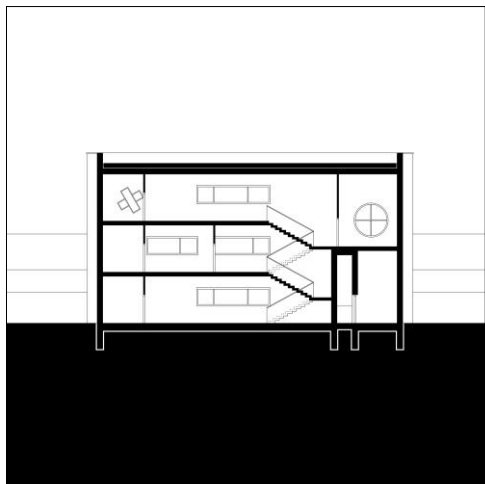
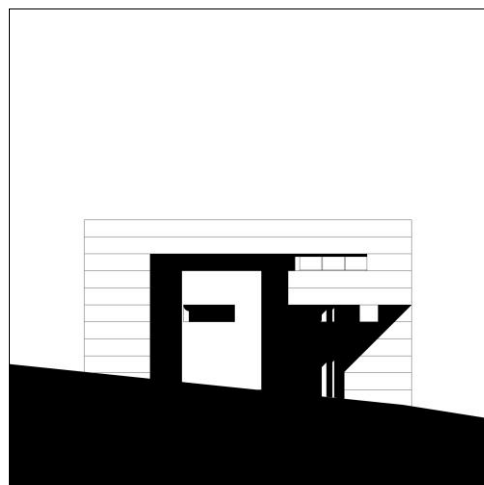
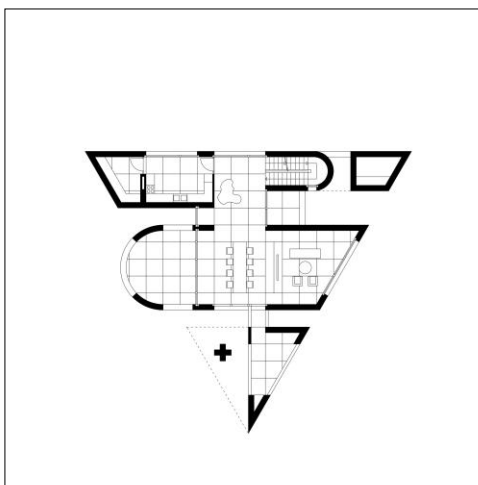
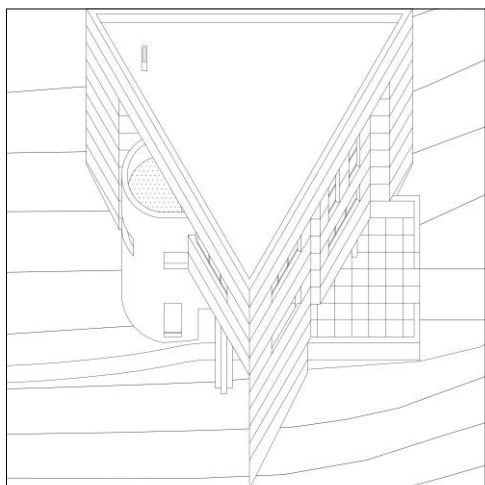
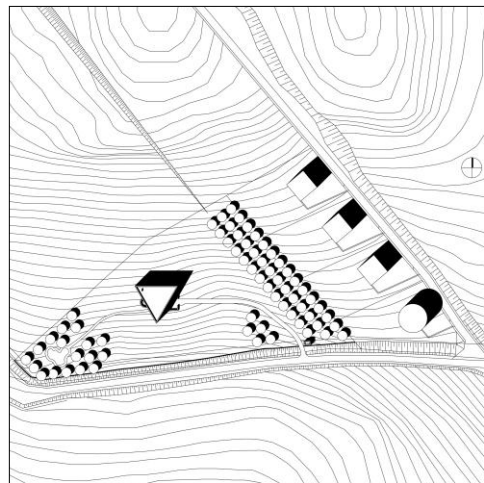
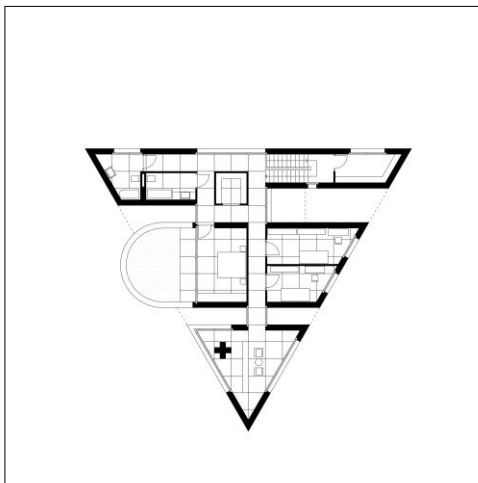


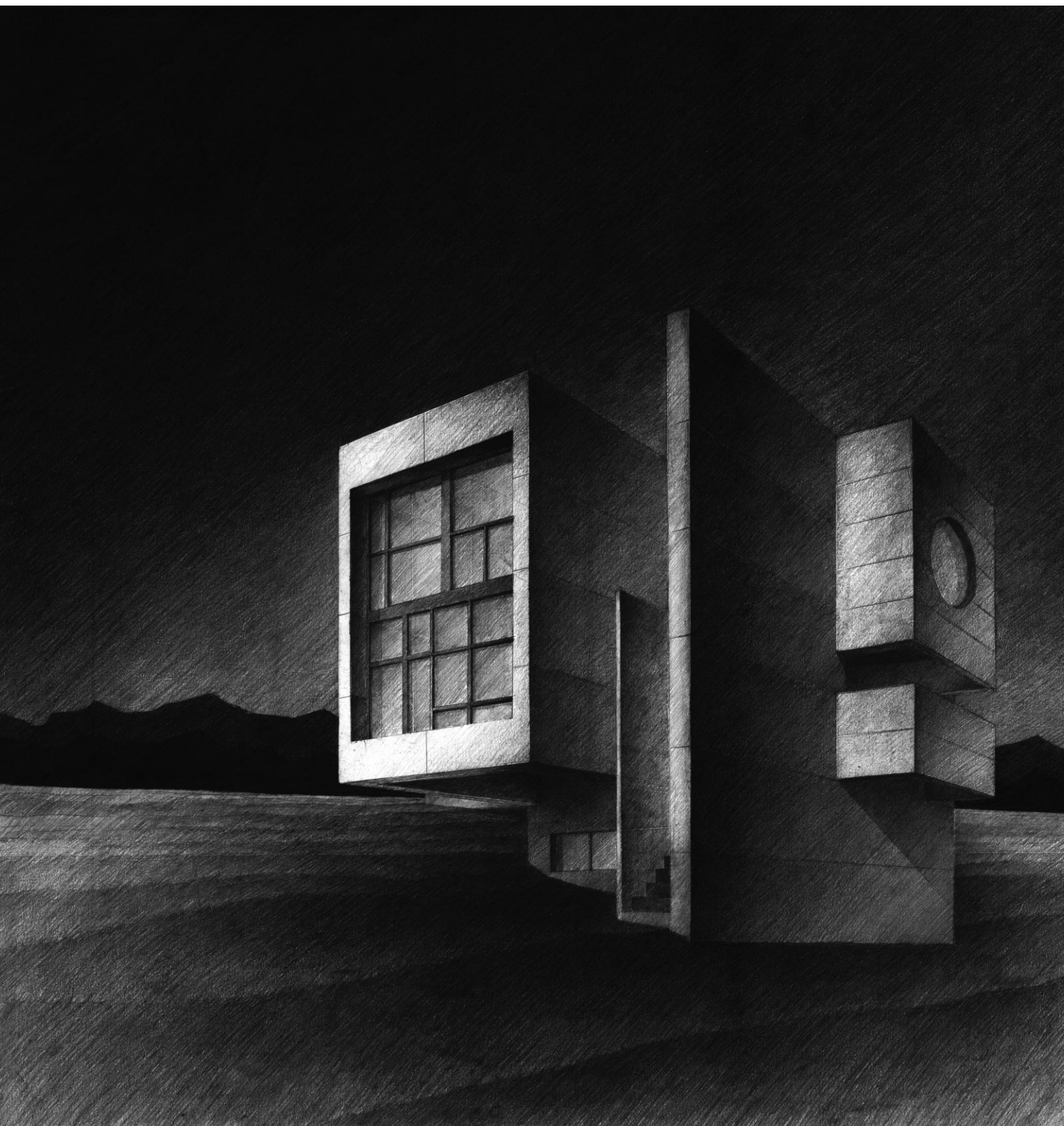


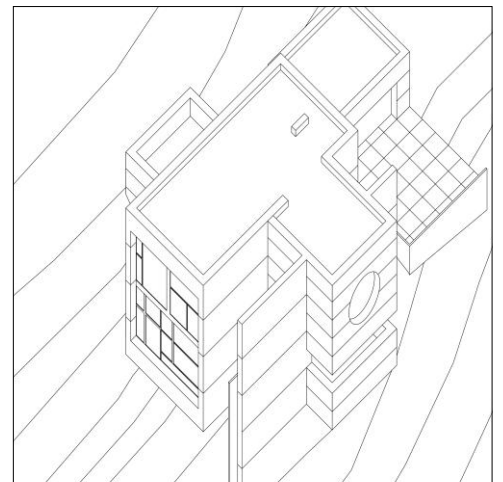
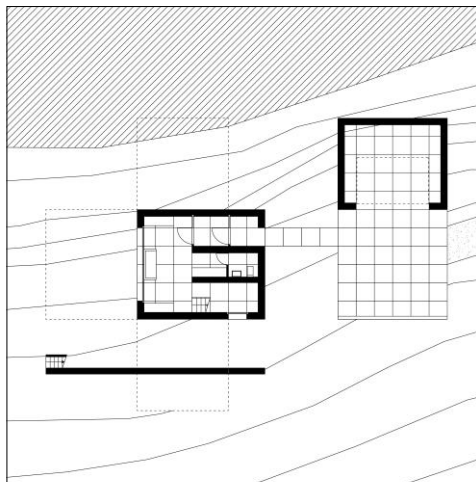
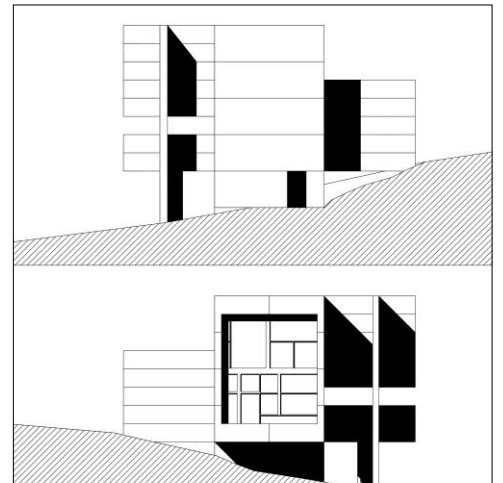
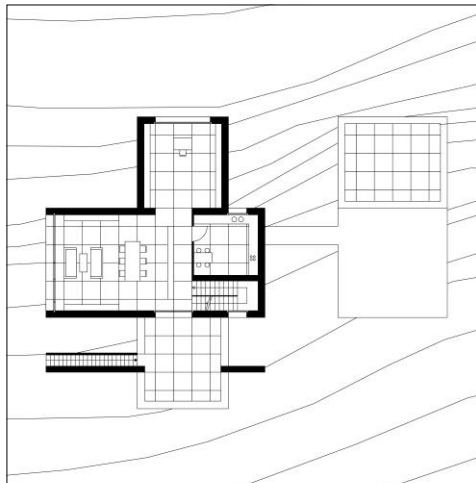
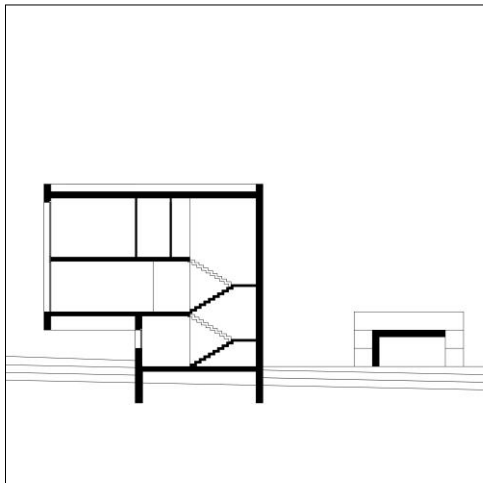
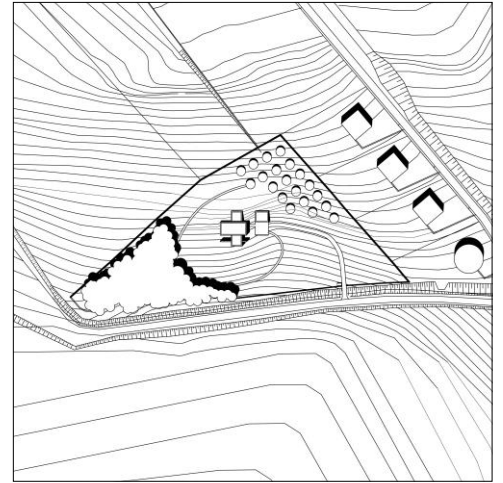
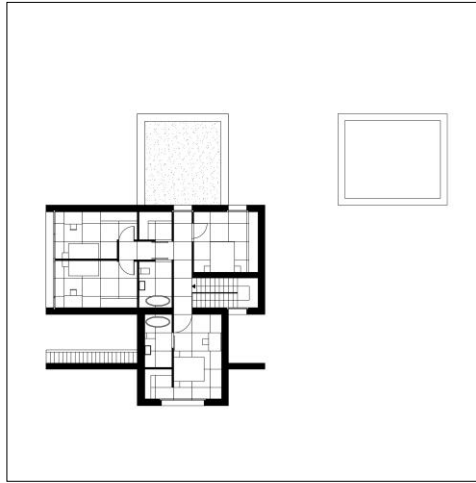


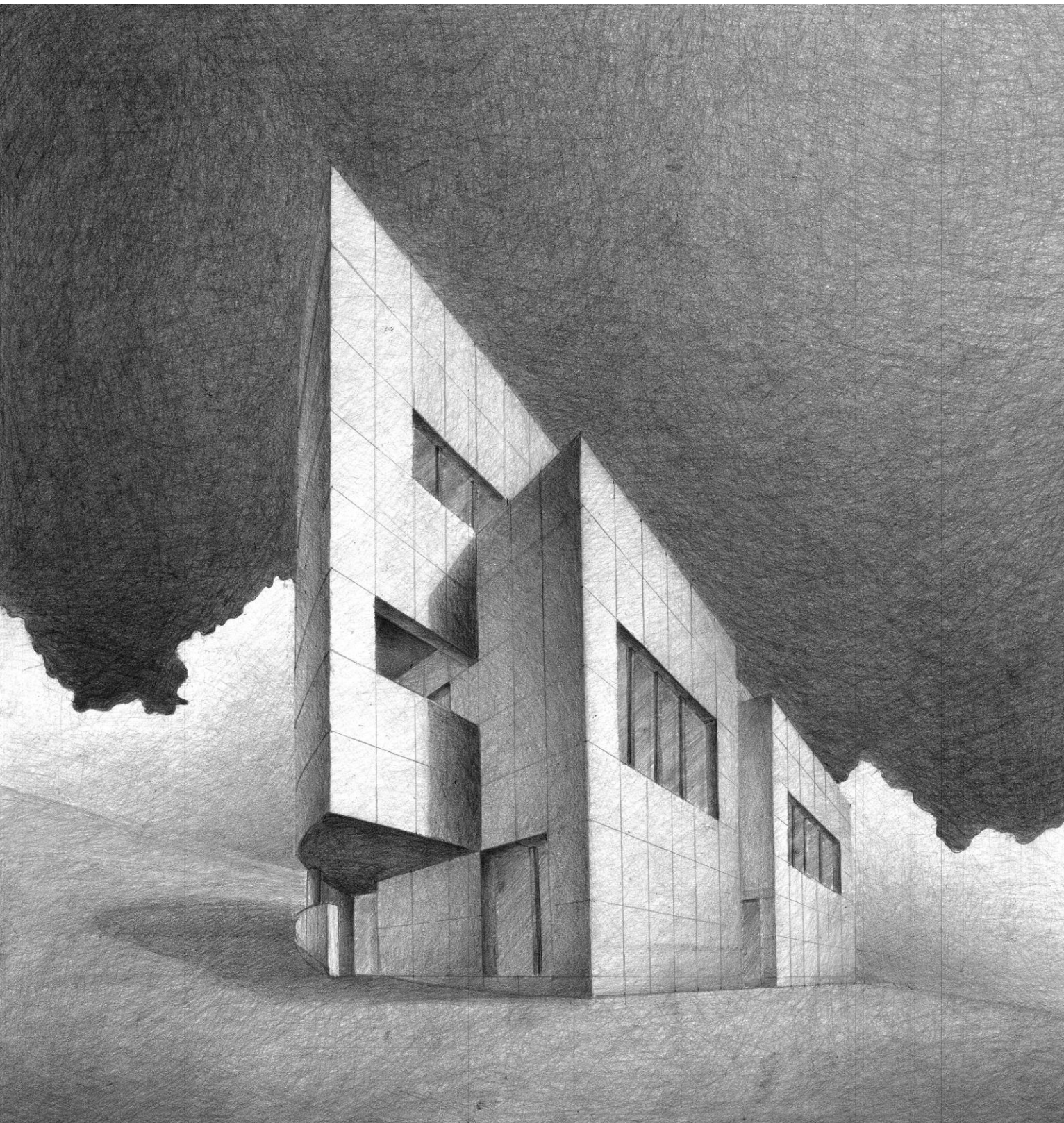


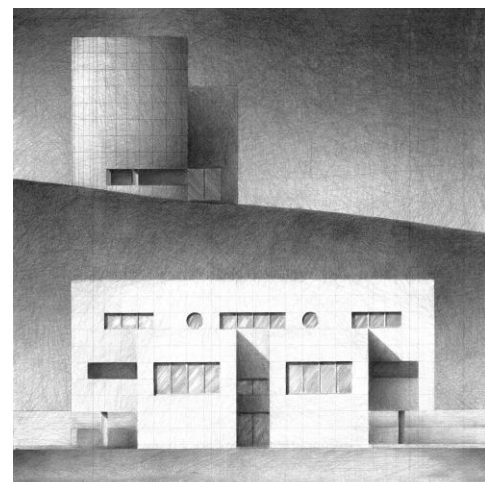
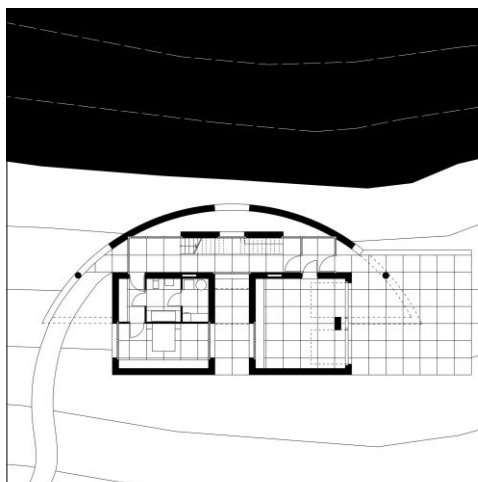
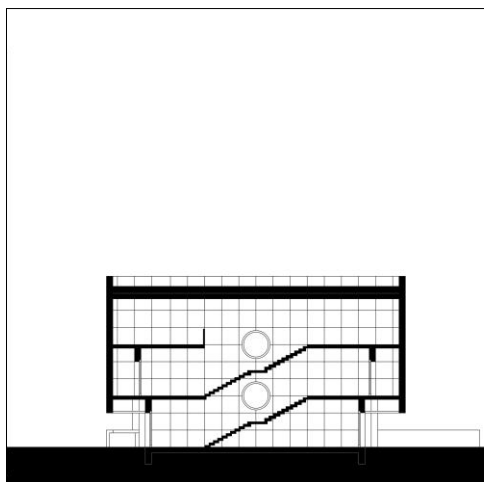
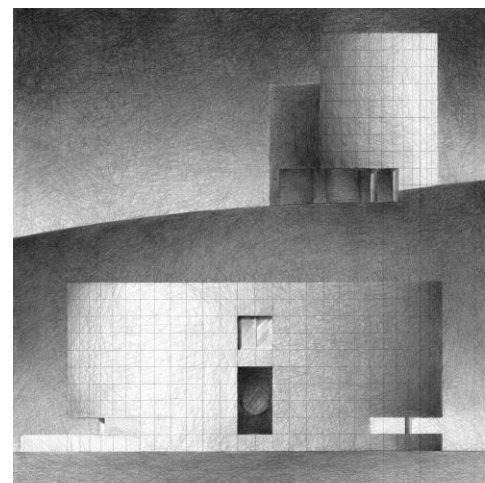
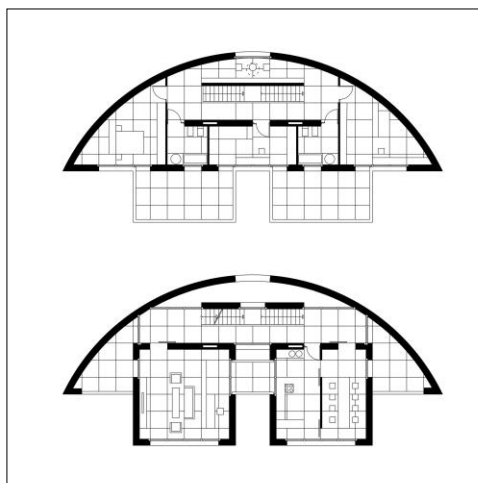
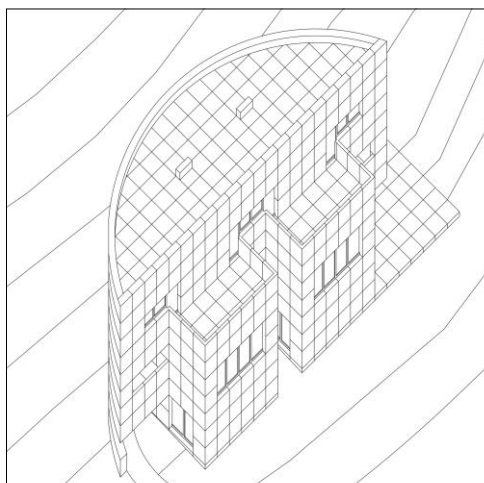
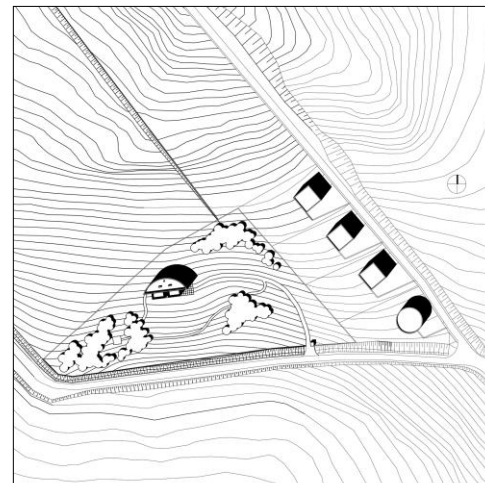
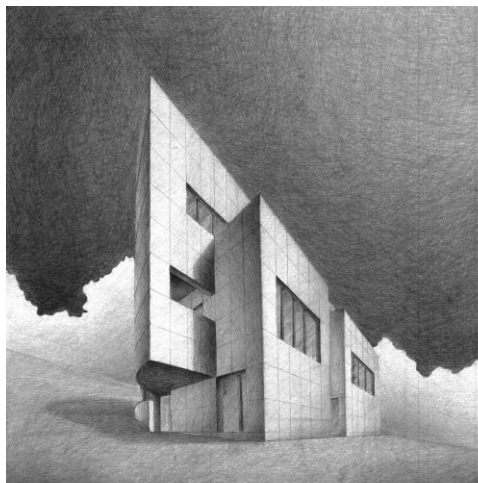
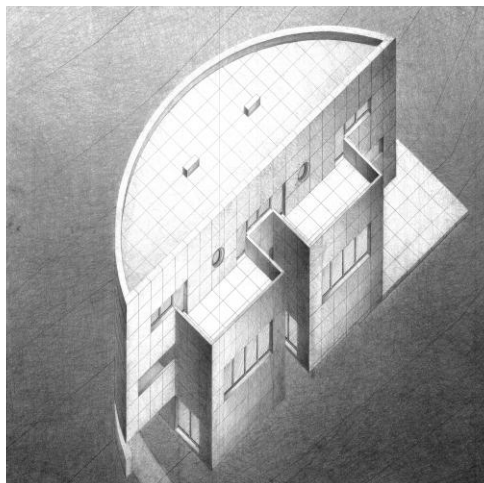




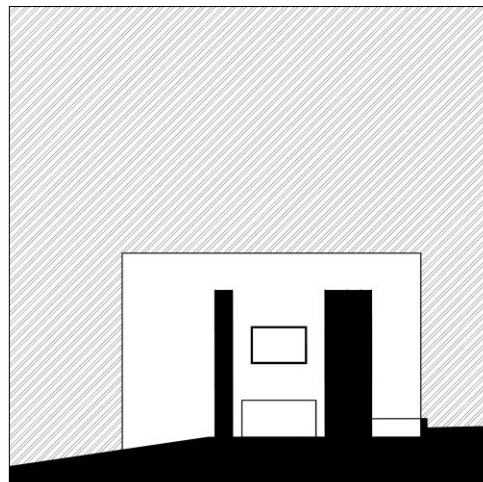
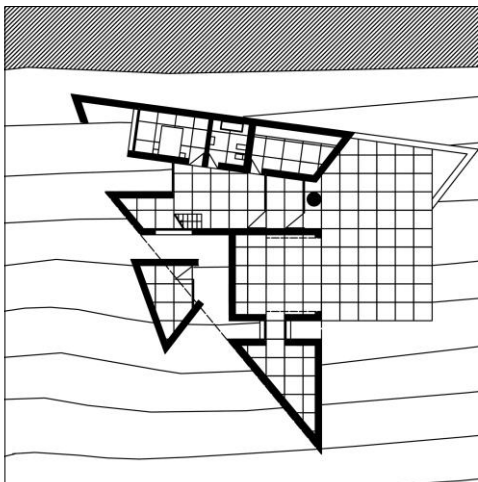
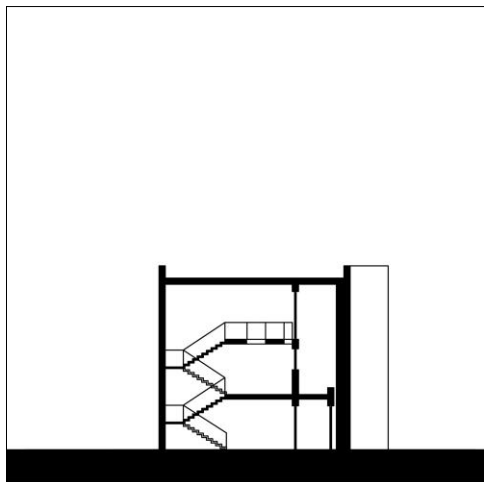
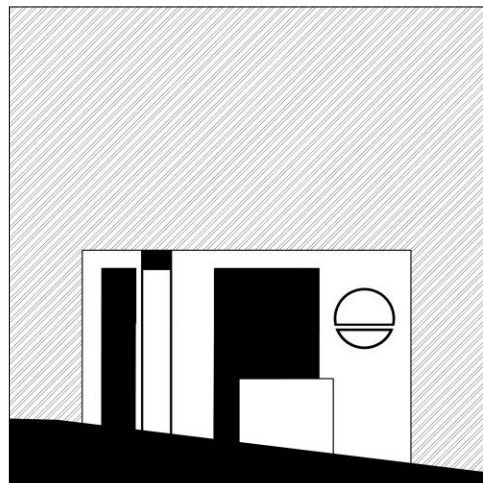
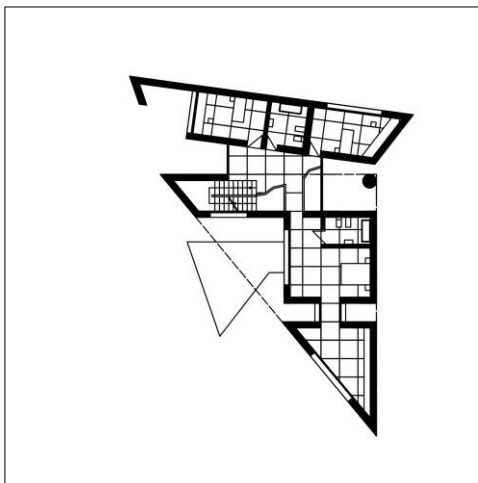
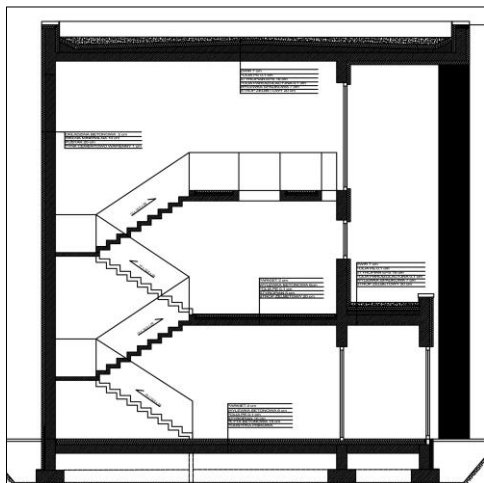
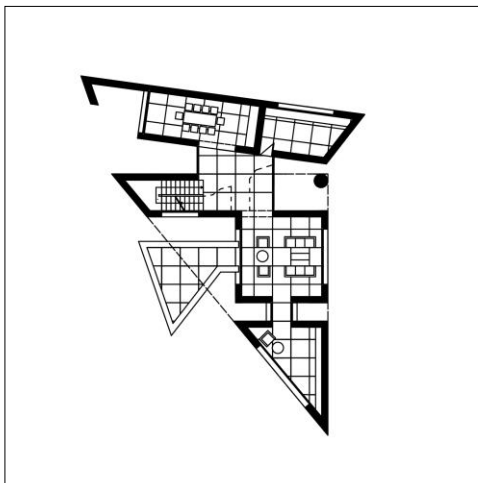
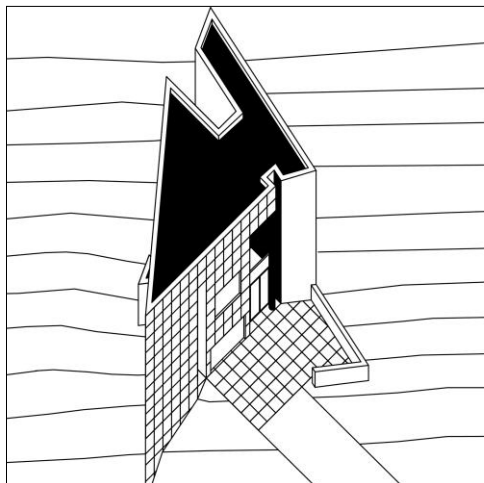




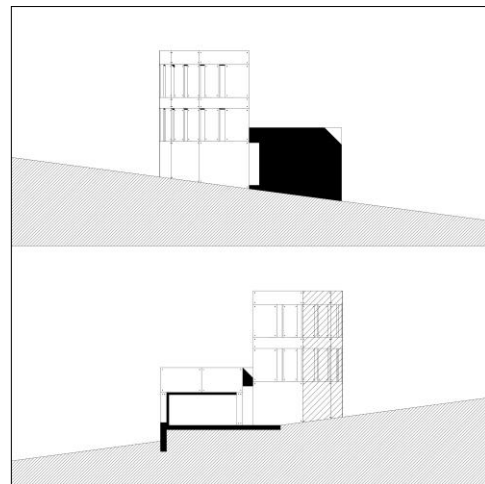
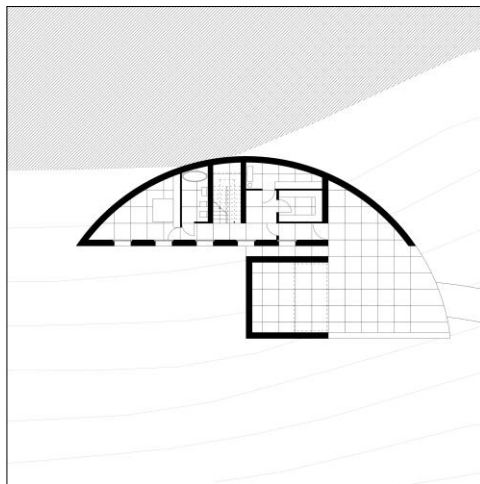
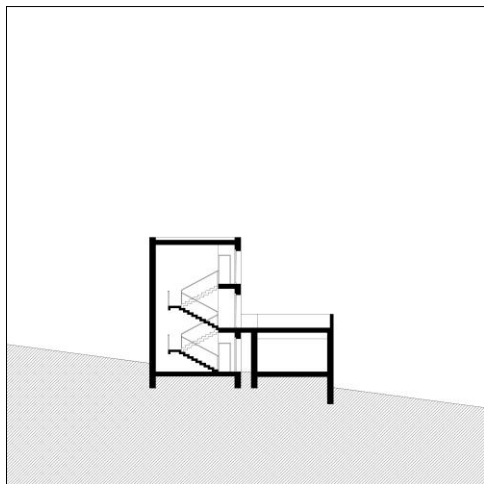
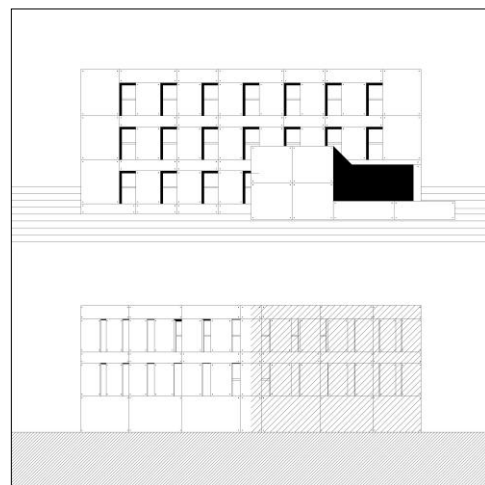
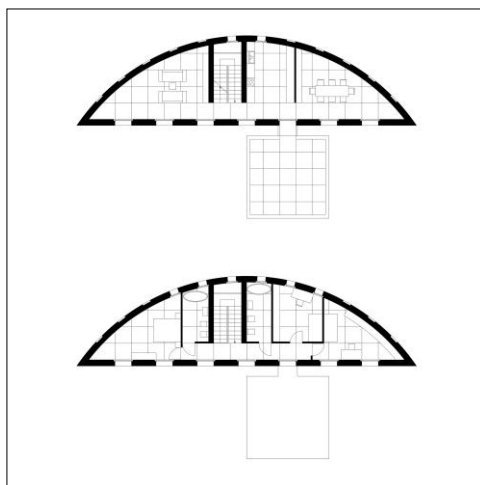
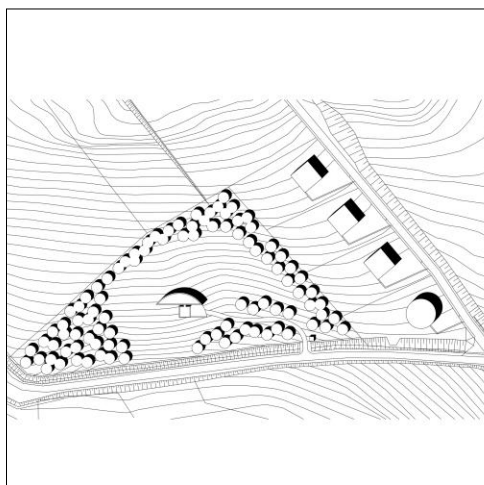
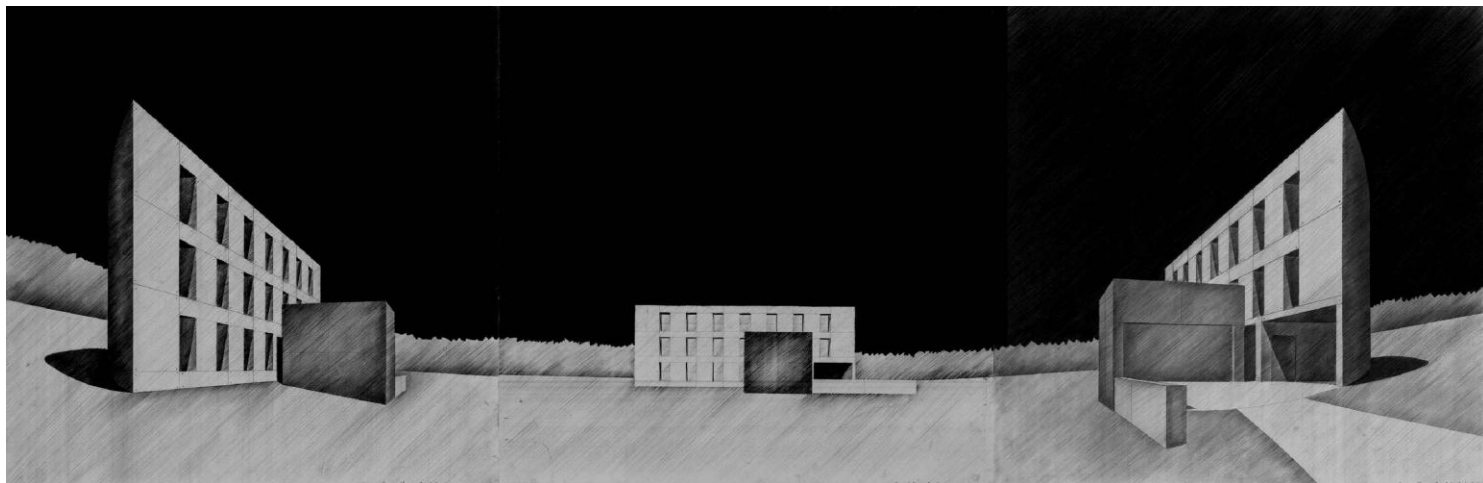




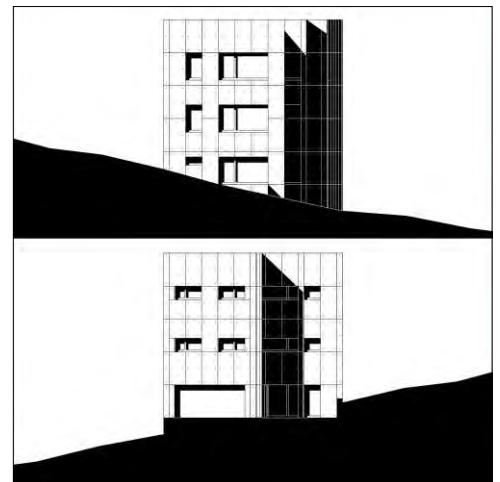
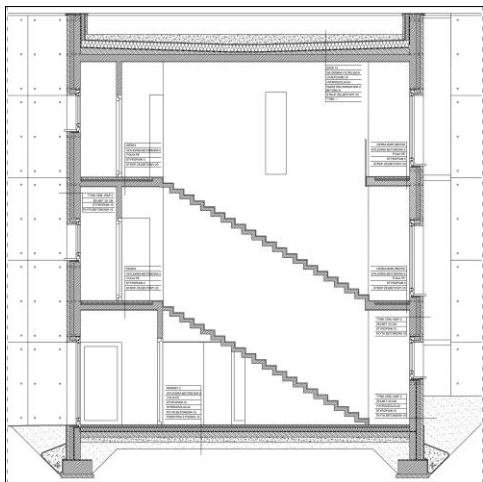
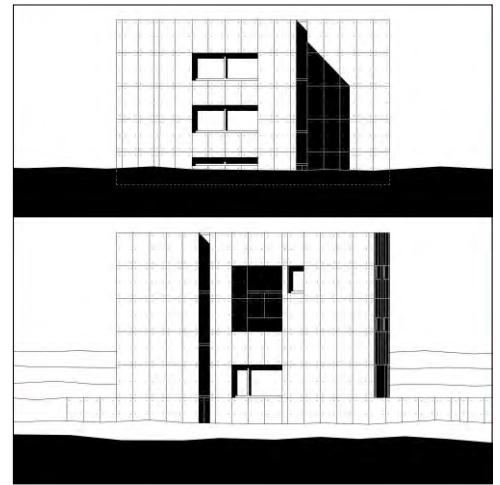
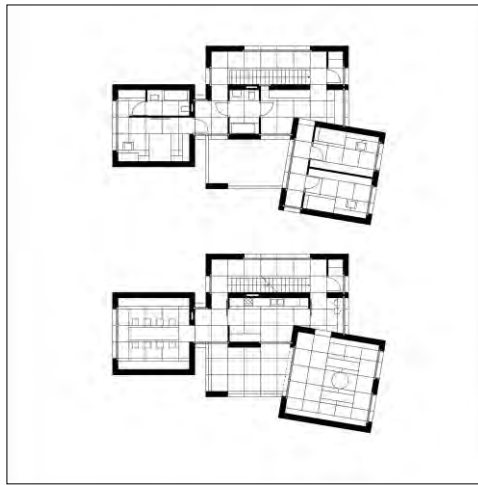
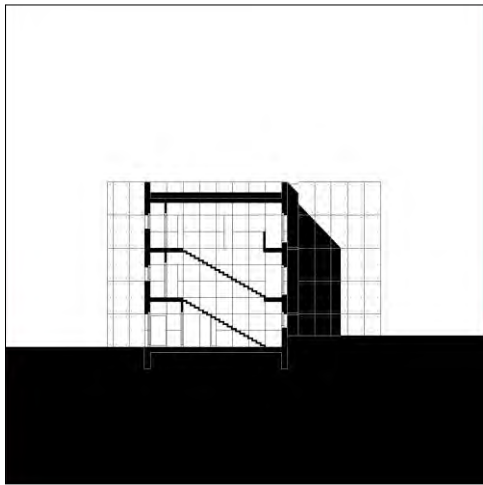
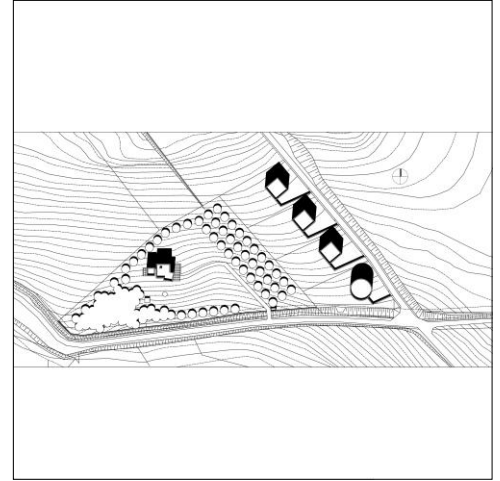
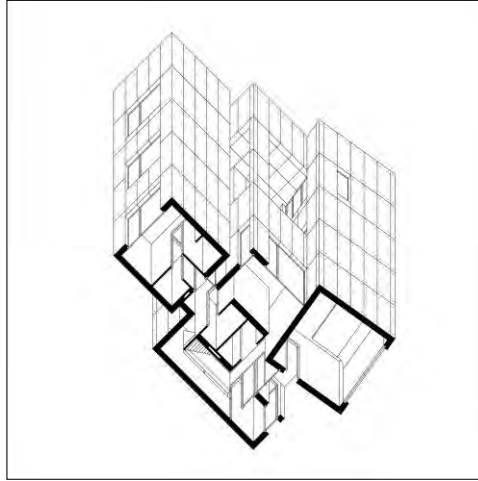
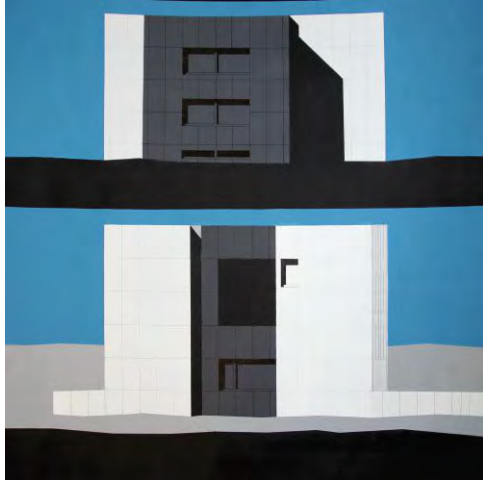


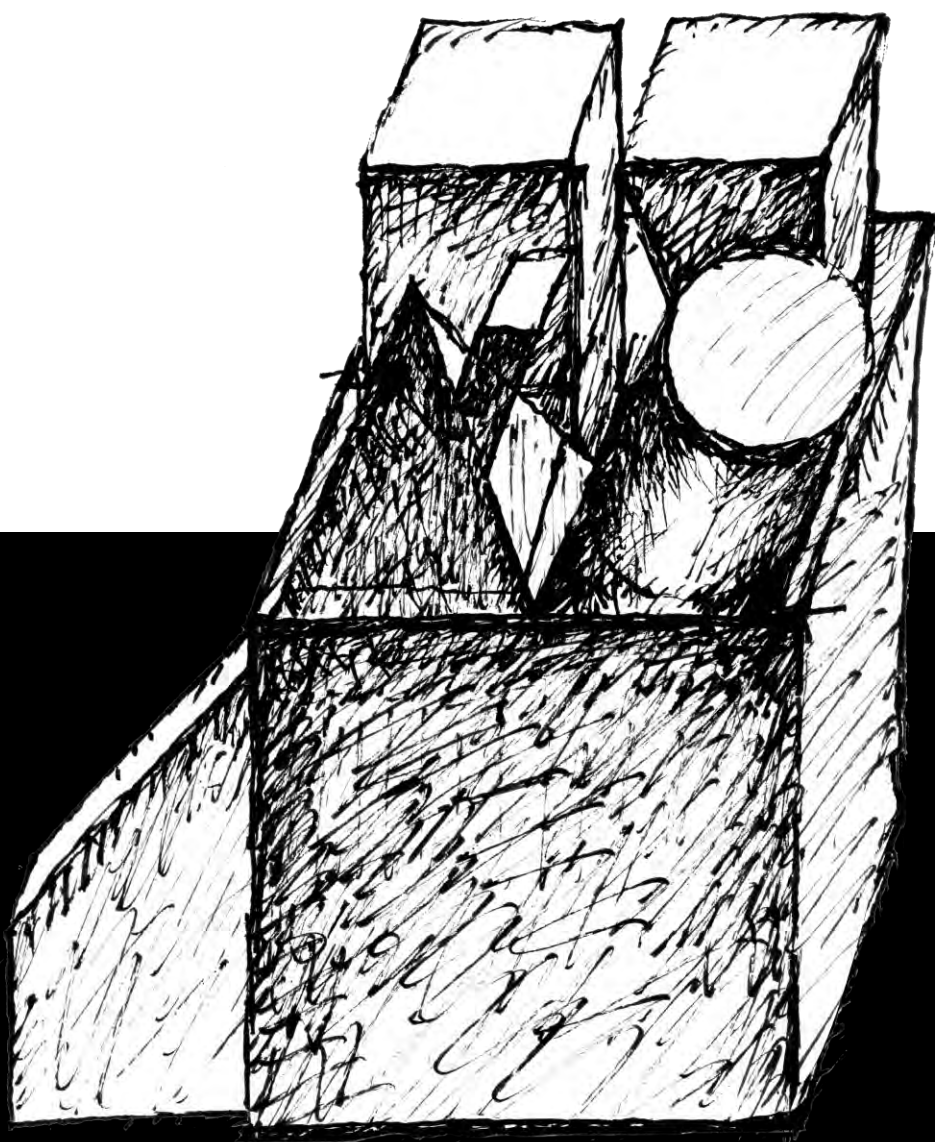












4

Pisma/Writings

1. Obok Opery monachijskiej przez chwilę stała budowla – Pavilion 21 MINI Opera Space: prosta bryła ukryta pod kłującymi (w oczy) – sterczącymi ostrosłupami, których formę wywiedziono z oscyloskopowych obrazów muzycznych fal dźwiękowych. Potem sala Opery Festiwalowej znikła, by zaistnieć gdzie indziej. Gra architekta? Zabawa widza?

2. To nieprawda, że sztuka uszlachetnia – to nieprawda, że sztuka (dziś) niesie piękno – to nieprawda, że sztuka przynosi szczęście. Ale bawiąc się nią artysta w chwili tworzenia czuje się szlachetny, szczęśliwy, piękny, tak jak widz w chwili obcowania ze sztuką. Architektura może być grą, bywa zabawą, jest – sztuką!

3. Istnieje etos twórcy, mimo, że twórców (architektury) w dawnym znaczeniu jest coraz mniej. Ale zabawa w „twórcę” wydaje się wciąż atrakcyjna. W nieodległej przeszłości sprzyjały temu konkursy architektoniczne – popularne gry i zabawy dla wszystkich! Do chwili ogłoszenia werdyktów.

4. Jest zabawa w emblematy: w architekturę współczesną, architekturę nowoczesną, modernistyczną, postmodernistyczną, dekonstruktywistyczną, abstrakcyjną, programową, w architekturę regionalną, narodową, także w... architekturę ekologiczną. Są to realizacje idei lub obsesji: bywają zabawy głupie i zabawy mądre (jak biblijne panny).

5. Zabawa w geometrię, może gra w bryły, ma do wyboru formy, najpierw: sześcián, prostopadłościán, ostrosłup... w grze pozostaje też kula. Potem przestrzeń multiplikacji, potem kształty pomiędzy kształtami i ich dekompozycja i dekorowanie... I nadawanie im znaczeń i szukanie poezji. I zapisywanie poetyki architektury!

6. Pamiętając o tym, że architekt nie buduje lecz rysuje (tak sądzą wciąż architekci, którzy coraz mniej czasu mają na rysowanie), potwierdzić można poważne traktowanie zabaw w rysowanie architektury jako inspiracja lub zapis przestrzeni. Wciąż istnieje wiara w magię szkicu, potwierdzona wystawami i edycjami książek z rysunkami mistrzów.

7. Inną przestrzeń zabawy z architekturą zajmuje literatura. Zabawa w wyjaśnienia sobie lub widzowi: dlaczego właśnie tak; zabawa w opisanie rzeczy, uzasadnienie, ujawnienie „filozofii”... lub po prostu nazwanie rzeczy architektonicznej. W tej przestrzeni odnaleźć można poezję nazw Pałacu Kultury i *Les Espaces d'Abraxas*.

8. W przestrzeni literatury architektonicznej jest miejsce na gry lub zabawy w – spisywanie traktatów, teorii, porad. Także w przetwarzanie architektury w literaturę, w zapisywanie wyników badań i tworzenie nauk. I zabawa w komentowanie tej literatury i na tej podstawie tworzenie innej literatury. A na końcu super gra w krytykę sztuki i owej literatury.

9. Na te i inne gry i zabawy natrafić można w grze w Międzynarodową Konferencję Naukową *Definiowanie przestrzeni architektonicznej*.

Dariusz Kozłowski, Maria Misiągiewicz, styczeń 2015

Games and play of architecture

1. Pavilion 21 MINI Opera Space – a simple solid structure hidden under protruding pyramids stinging (the eyes) whose form had been derived from the oscilloscope images of musical sound waves – stood next to the Munich Opera for a moment. Then the Festival Opera hall disappeared to come into existence elsewhere. An architect's game? A spectator's play?

2. It is not true that art refines – it is not true that art (today) carries beauty – it is not true that art brings happiness. Yet playing with it, at the time of creation the artist feels noble, happy, beautiful, and so does the spectator while communing with art. Architecture may be a game, sometimes play, it is – art!

3. There is the creator's ethos, even though there are fewer and fewer creators (of architecture) in the old sense. However, playing "the creator" seems to be still attractive. Architectural competitions conducted it in the recent past – popular games and play for all! Until the announcement of the verdicts.

4. There is play with emblems: with contemporary architecture, modern architecture, modernist, postmodernist, deconstructivist, abstract, programme one, with regional architecture, national, and also... ecological one. These are the realizations of ideas or obsessions: they are sometimes foolish and sometimes wise (like the biblical Ten Virgins).

5. Play with geometry, perhaps a game of solids, has a choice of forms, first: a hexahedron, a cuboid, a pyramid... A sphere also stays in the game. Then, the space of multiplication, after that, the shapes between the shapes and their decomposition, and decorating... And giving them meaning and looking for poetry. And recording the poetics of architecture!

6. Bearing in mind that the architect does not build, but draws (this is what the architects who have less and less time for drawing still think), one can confirm the serious attitude towards play of drawing architecture, as inspiration or record of space. There is still belief in the magic of a sketch, validated by exhibitions and book editions of great master drawings.

7. Another space of play with architecture is occupied by – literature. The play of explaining to oneself or to the spectator: why exactly – this way; the play of describing the thing, justification, the disclosure of the "philosophy"... or simply naming the architectural thing. In this space one can find the poetry of the name of: The Palace of Culture and *Les Espaces d'Abraxas*.

8. In the space of architectural literature there is the place for play and games of – the writing of treaties, theories, tips. Also of converting architecture to literature, of recording the results of research and creating science. And the play in commenting on this literature, and the formation of other literature on this basis. And finally, a great game of art criticism and the very literature.

9. One can come across these and other games and play during the game of the International Scientific Conference: *Defining the Architectural Space*.

Dariusz Kozłowski, Maria Misiągiewicz, January 2015

1. Wstęp

Poza architekturą materialnie istniejącą występuje również architektura, która być może nigdy nie zostanie wybudowana, niemniej istnieje w formie rysunku [1]. Określa się ją terminem *papierowa architektura*. Architekci mający oryginalne pomysły, często koncentrują działania wokół wizji własnego dzieła. Rysunek będąc podstawowym nośnikiem wyobraźni architekta, stanowi podstawowe narzędzie służące do zapisywania i uwieczniania indywidualnych jego wizji, a jednocześnie daje dużą dozę wolności w wyzwalaniu własnej wyobraźni [2]. Architektura zaprezentowana w takiej formie jest wolna od wszelkich ograniczeń, może zawierać wszelkie fantazje i marzenia oraz to, co z różnych powodów byłoby niemożliwe w realizacji. Działania takie możemy nazwać *zabawą architektury*. Czy to tylko *zabawa architekturą*, czy też ta często wyimaginowana, wizjonerska papierowa architektura ma głębsze treści? Rysunki te często stanowią inspirację do dalszych działań. Poza tym trzeba zauważyć, że zyskują one uznanie również ze względu na swoje walory artystyczne.

2. Rysunki Aleksandra Brodskiego i Ilii Utkina

Do grona współczesnych twórców parających się wyimaginowaną architekturą prezentowaną w formie zapisu graficznego należy Aleksander Brodski, jeden z najbardziej znanych rosyjskich architektów i artystów. W 1978 roku ukończył studia w Moskiewskim Instytucie Architektury, a od końca lat 70-tych oraz w latach 80-tych XX wieku stał się uznanym twórcą *papierowej architektury*.

W latach 1978-1993 pracował wspólnie z Ilią Utkinem. Z tego okresu pochodzą ich akwaforty sygnowane literami BR:UT. W tym czasie w Związku Radzieckim akwaforta była techniką bardzo często stosowaną przy wykonywaniu ilustracji książek, zwłaszcza literatury pięknej. Brodski z Utkinem technikę akwaforty sprowadzili do obrazowania rzeczywistości wraz z jej interpretacją. Dla przeciętnego odbiorcy architektura prezentowana przy pomocy akwaforty to zazwyczaj architektura zabytkowa, antyczna [3, 4]. Przypominają się akwaforty G.B. Piranesiego (1720-1778), przedstawiające sugestywne wizje architektury antycznego Rzymu. Efektem stosowania techniki akwaforty przez Brodskiego i Utkina może być sprowokowanie widza do wnikliwej analizy obrazów oraz zwrócenie uwagi na uwarunkowania historyczne w nich zawarte. W 1982 roku ich grafika

zdobyła pierwsze miejsce w konkursie na Pałac Kryształowy. Autorzy przedstawili projekt budowli widzianej z góry w ujęciu aksonometrycznym, przekrój, elewacje oraz rysunek mężczyzny stojącego w deszczu na tarasie z leżącym obok parasolem. W pracy tej widoczna jest głębia architektonicznej narracji [5]. „Kryształowy Pałac nie jest pochwałą postępu, jak w roku 1851, lecz mirażem poza krańcem miasta, Potiomkinowskimi kulisami, pozostającym zagadką nawet po dotarciu doń brnąc w deszczu przez miasto. Ambiwalentna satyra BR:UT skierowana jest zarówno pod adresem kapitalizmu, jak i komunizmu” [5, s. 26]. Gdy w 1984 roku japońska fabryka szkła ogłosiła konkurs na projekt Szklanej Wieży, artyści przedstawili ją w formie ruiny, zrównanych z ziemią odłamków szklanych. Co stanowiło metaforę tego obrazu? „Słuszna wydaje się interpretacja B. Hattona: Czy była to alegoria modernistycznej wieży Babel, która uległa wielojęzycznej i lilipuciej teraźniejszości? Czy celem były utopie lat dwudziestych, kiedy szkło oznaczało przejrzystość rozumu, zanim powieść Zamiatina „My” pokazała tę przejrzystość jako kontrolera warunkującego uległość wobec tyrani” [3, s. 26]. W satyryczny sposób artyści zinterpretowali ideę projektu Szklanej Wieży II. W tej pracy przedstawili schody prowadzące do góry do pomieszczenia w formie szklanego walca, który powiększa do gigantycznych wymiarów wchodzące tam osoby. Przedstawiono tu powiększoną karykaturalną postać, która dominuje nad tłumem ludzi będących na ulicach na dole. „Jak monstrualna machina z przepowiedni Andy Warhola, że wkrótce »każdy będzie sławny przez piętnaście minut«, miedzioryt jak reklama oznajmiał, że »dawne marzenia spełniają się« po wejściu do pomieszczenia. Człowieczek wypełni sobą gigantyczną wieżę” [5, s. 26].

Odnosnie twórczości Brodskiego i Utkina tak wypowiedział się Brian Hatton: „kiedy w roku 1988 pisałem o Papierowych Architektach w Związku Radzieckim, nazwałem ich »głosami z dziedzina« [...] ponieważ ich najbardziej natrętnymi obrazami były wizje wzbudzających trwogę wnętrz i atriów. [...] ...dom z atrium jest jak powściągliwy człowiek, całkowicie pogrążony w bezkresnej przestrzeni własnego wnętrza...” [5, s. 28].

3. Muzeum Rysunku Architektonicznego. Wystawa prac Aleksandra Brodskiego

W marcu 2015 w Muzeum Rysunku Architektonicznego Berlińskiej Fundacji Tchobana odbył się wernisaż rysunków Aleksandra Brodskiego. Przedstawione zostały prace z różnych okresów jego twórczości. Również techniki i środki wyrazu zaprezentowanych prac były bardzo zróżnicowane. Architekt posługuje się ołówkiem, akwafortą, płaskorzeźbą z gliny oraz tuszem na papie dachowej. W tym miejscu trzeba przypomnieć, że w Moskiewskim Instytucie Architektury w okresie gdy studiował tam Aleksander Brodski, duże znaczenie przywiązywano do nauczania techniki lawowania. Rozpuszczano w wodzie suchy tusz chiński, a następnie kolejnymi warstwami nanoszono go na papier, uzyskując odpowiedni walor. W tym czasie była to podstawowa technika graficzna wykorzystywana do prezentacji projektów architektonicznych.

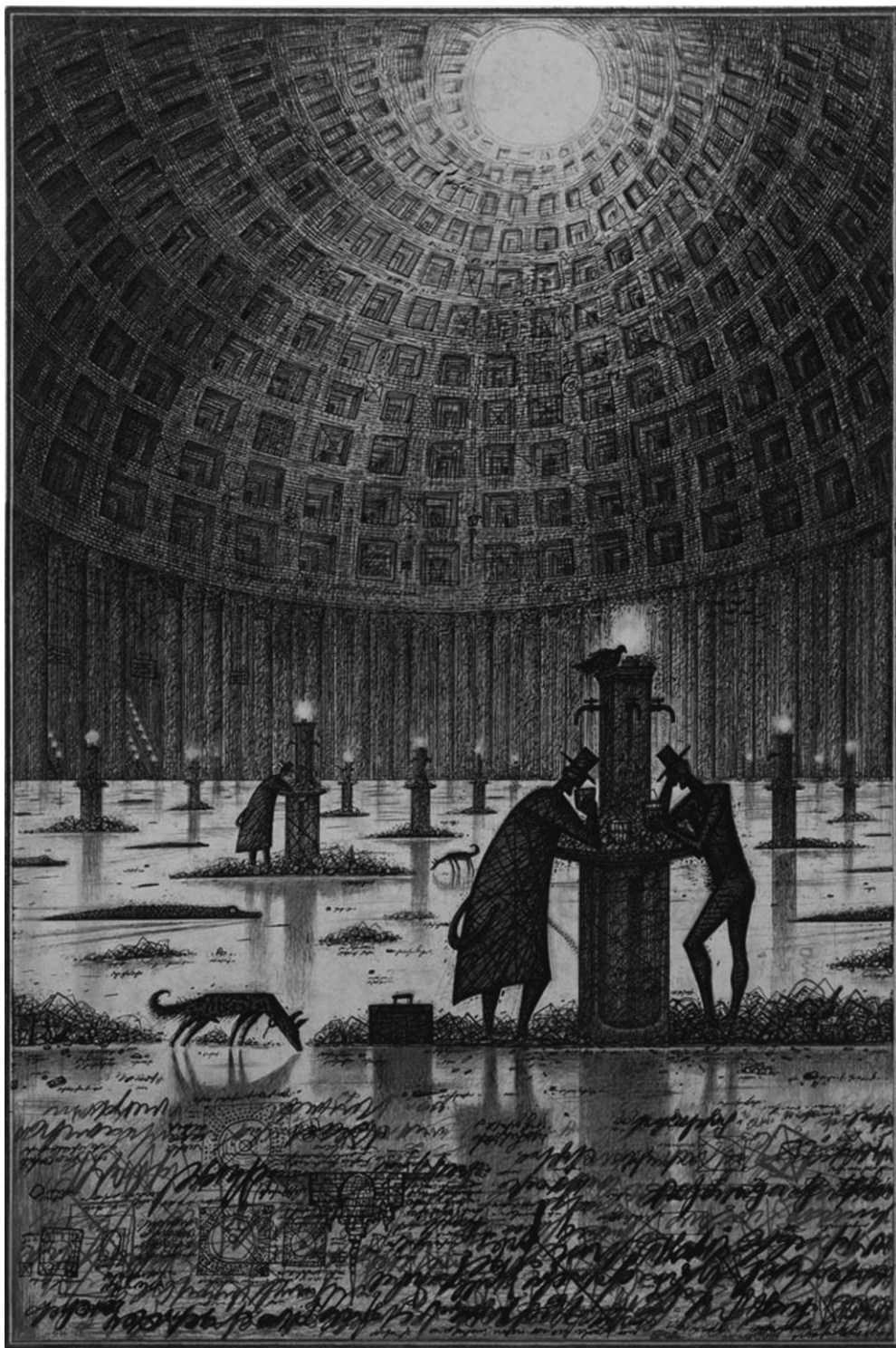
W rysunkach Aleksandra Brodskiego zawarty jest ładunek osobistych wspomnień z przeszłości, archetypów, zapamiętanych obrazów atmosfery dawnej architektury. Dlatego też architektura przedstawiona w jego pracach mocno kontrastuje z utylitaryzmem Związku Radzieckiego lat 70-tych i 80-tych XX wieku. A. Brodski zwraca uwagę, że nowa architektura bardzo często przyczynia się do utraty dawnej atmosfery miasta. Stosowane przez niego techniki wyrazu świadomie dobierane są do przedstawianego tematu. Daria Paramova analizując jego prace, stwierdziła, że „akwaforty przedstawiają krajobrazy, sytuacje przestrzenne, budynki o złożonych konstrukcjach, horyzonty, wznoszące się ruiny, wyimaginowane pojazdy, czy rzeźby nieistniejących zwierząt. Ogólnie wydają się fikcją, w niewielkim stopniu związaną z rzeczywistością. A jednak taki związek istnieje, na przykład w opisie zrujnowanego sowieckiego krajobrazu przemysłowego, gdzie stykają się rysowana powierzchnia i niebo. Widziana oczyma artysty akwaforta i jej immanentny patos rozumiana jest jako środek przemieniania banału. [...] Trudno pozbyć się dokuczliwego uczucia, że krajobrazy i przedmioty w pracach Brodskiego nie są wymyślone, lecz, że spotkaliśmy je kiedyś” [6, s. 12].

Interesujące są również zrealizowane projekty architektoniczno-artystyczne A. Brodskiego [7]. Większość tych realizacji powstała po roku 2000. Można tu

wymienić: *Goły Pałac (Nude Palace)* w Pittsburgu, będący formą rusztowania otaczającego piramidę gruzu z wyburzonych historycznych budynków (1999); *95° restauracja* na zalewie Klyazminskoye (*95° Restaurant Klyazminskoye Reservoir Resort*, 2001); lodowy pawilon na zalewie rzeki Klyazma (Ice Pavilion, Klyazminskoye Reservoir Resort), który jest wykonany z kostek lodu utworzonych na polewanych wodą metalowych siatkach mocowanych na drewnianych ramach (2002); wnętrze restauracji i klubu APSHU (Apshu restaurant & club) w Moskwie (2002); pawilon dla ceremonii wódkowych (Pavilion for Vodka Ceremonies) przy zalewie Klyazma (Klyazminskoye Reservoir), wykonany z ram okiennych ze zburzonej fabryki Butikov w Moskwie przy ul. Ostozhenka (2003); dom dla wielopokoleniowej rodziny we wsi Tarusa (2006); rotunda, czyli mały owalny budynek pośród pól w Nikoła-Lenivets koło Kaługi – Rosja (2009); pawilon w ogrodach Tuilerie będący częścią rosyjskiej wystawy w Paryżu w Luwrze (2010) (pavilion in Tuilerie Gardens, part of the Russian Counterpoint exhibition in the Louvre) oraz przystanek autobusowy w miejscowości Krumbach – Austria (2014). Trzeba podkreślić, że nie są to typowe realizacje architektoniczne, przypominają one raczej zrealizowane wizje artystyczne, pełne pomysowości i swoistego uroku. Zresztą warto zaznaczyć, że Brodski jest również autorem wielu zrealizowanych instalacji. Można tu wymienić instalację *Twoje więzienie*, czy *Cysterna* w Galerii Collector w Moskwie w 2011 roku. Tę twórczość w pewnym sensie również można by określić jako *zabawę architekturą*, jednak w projektach Brodskiego zauważalne są treści, które autor chce nam przekazać, a wcześniej przedstawiał w formie *papierowej architektury*. Swe realizacje wykonuje często z materiałów pochodzących z recyklingu jak ramy okienne, szkło, plastikowe opakowania. Zdobył uznanie za włączenie tradycyjnych elementów sowieckiej architektury w nowoczesne struktury. Można stwierdzić, że jest to architektura nowoczesna i jednocześnie tradycyjna, ale przede wszystkim oryginalna.

4. Konkluzja

Brak ograniczeń w rysowaniu, pełna swoboda wypowiedzi, niczym nieograniczone pomysły, które mogą być przelewane na papier, by cieszyć samego kreatora, jak i tych, którzy podziwiają ideę, zamysł. Taka architektura, pejoratywnie nazywana *papierową* jest wy-



Alexander Brodsky
Miejsce ogólnego dobrobytu (1998) – sitodruk (1010 x 760 mm) [3, s. 71]

razem subiektywnych odczuć i przewidywań. W pewnym sensie jest to zabawa architekturą, pogarda dla rzeczywistości, oderwanie się od pragmatyzmu, fantazja, z dużym ładunkiem marzeń i życzeń. Wypowiedź A. Brodskiego o nowej architekturze skupia się na bardzo osobistej interpretacji dawnej, obecnie zatracanej atmosfery miasta jako istoty doświadczeń przestrzeni i formy. W jego pracach zawarty jest obraz rzeczywistości, ale przekazanej w magiczny sposób. Rysunki, które można nazwać *zabawą architektury*, stanowią inspirację dla jego realizacji architektonicznych. Aleksander Brodski zwraca uwagę na możliwość połączenia nowoczesnych struktur z tradycjonalizmem, z uszanowaniem tożsamości miejsca oraz jego atmosfery. W swoich pracach chce stworzyć przestrzeń, w której ludzie będą się dobrze czuli, a jednocześnie formy ją określające będą zbudowane z materiałów odpowiednich dla proponowanych funkcji.

- [1] Maluga L., *Autonomiczne rysunki architektoniczne*, Oficyna Wydawnicza Politechniki Wrocławskiej, Wrocław 2006.
- [2] Żychowska M. J., *Rysunek jako wyraz intencji architekta*, [w:] *Definiowanie przestrzeni architektonicznej. Zapis przestrzeni architektonicznej*, Monografia, red. M. Misiągiewicz, D. Kozłowski, Kraków 2013, s. 205-209.
- [3] *Alexander Brodsky – Works*, Museum for Architectural Drawing, Berlin 2015.
- [4] Feireiss K., Jaeger F., Lootsma B. et al., *Hand-Drawing Worlds*, Berlin 2003.
- [5] Hatton B., *Alexander Brodski: A Carnival of Long Moments*, [w:] *Alexander Brodsky – Works*, Museum for Architectural Drawing, Berlin 2015, s. 19-43.
- [6] Paramonova D., *Alexander Brodsky. Techniques and Impact*, [w:] *Alexander Brodsky – Works*, Museum for Architectural Drawing, Berlin 2015, s.10-18.
- [7] Callahan A., *Alexander Brodsky*, Architects. Architecture. Architectuul, 21.02.2013 r., dostęp: www.architectuul.com/architect/alexander-brodsky, 14.06.2015.

Martwe dramaty w martwym teatrze codzienności
 Tajemne archipelagi rozsypują preteksty złowrogich mostów
 Krzesanie iskier, astralne noce i komety w oczekiwaniu
 Przedświt na grani w pęknięciach snu i jawy wyobraźni
 Sztuka jest sztuczna i tworzenie sztuczności sztuczność wzbogaca
 Dialektyczne wartości – teza, antyteza, hipoteza i synteza
 Tęsknotą za jądrem sensu co myśli wyprzedza
 Bezimienne, nienazwane i niezdefiniowane zmartwychwstania
 A wynik to dowód niemocy, czyli proteza w bezoddechu
 Teoria środka – teorią skrajności symetrycznej całości

Przecucie, wieczny szelest serc do ostatniej kreski
 Myśl – szybki obrót słowami kreseczka po kreseczce
 Jak podświadomość wynurza się z emergentnej otchłani
 Energia szuka wyrazu w zielonej topieli leśnych przesmyków
 W magicznej właściwości przyptywów i odpływów
 Apologia sensu w przeplataniu harmonii z dysonansem
 W mianowniku mianowanie, w dopełniaczu dopełnianie
 A w celowniku znajdowanie i pretekstów odnajdowanie
 Rewolucja epoką wolności nieoswojonej i wyzwolonej
 Pluralistyczne poglądy i Bóg abstrakt nowo narodzony

Zewsząd analogie i zmyślenia obchodzą nas wielkim łukiem
 Kto rozwikła niebotyczne męki gorejącego krzewu krwiobiegu
 Zjaw się dobry duchu na całej polaci estetycznych rozpadlin
 Kto rozwikła zagmatwane fakty – myśli jak błyskawice
 Bóg rzeźbiarz dla samej estetyki ulepił z gliny człowieka
 Magia, czary – mary, Ewę z próżności wyrzeźbił z żebra Adama
 W imię poznania błękit nieba scałkowany i zróżniczkowany
 Liryka, dynamika i wzniosła determinacja okrągłego kąta
 Jądrem sensu w głębi treści formy to nazwa Forteca
 Budowla, w której mieszkamy na wyjątkowym słowie oparta

W betonie nasz wieczny świat ludzki na zawsze utrwalony
 Sny prorocze Sacrum i Profanum noszą nas w zaświaty
 Brutalizm formy sztucznego kamienia od zera formowany
 Jak w wierszu punkt ciężkości w formie wolnej świadomości
 W cieniu fikcji metafory pretekstów dal nieodgadniona
 Tykanie zegara na okrągło w miarowym biegu bez celu
 Rytmiczne sekundy wiecznością w misterium ciszy
 Wściekle tętno rozpaczy transcendentnej fantazji w letargu
 Zanim serce zabije w potoku rozdarcia ptasiej miłości
 Poprzez udrękę erupcji żywiołów życie trwa w bezładzie

2

Słowotok rozkłada na czynniki pierwsze siedlisko miłości
 Nowość pogrążana w oszołomione rwące strumienie czasu
 Odebraną własnością zawłaszczoną szybkością spełnienia
 A rozum na zestaniu a krew pieni się w żyłach w napięciu
 Biel horyzontu i kraina rozkoszy otworem stoją w ostępach lasu
 Widnokrąg promieniami koncentrycznie zaciska tęczowe kręgi
 Cienie i półcienie snują się jak upiory w godzinie duchów
 Dokąd gonitwa z pogonią – dokąd pędzi ostatni z pogonionych
 Porwane dusze Charon prowadzi przez rzekę Styks w łodzi
 Kolumny się zachwiały i zapadły się w duchowy sen pod ziemię

Wiszące ogrody Semiramidy spowite w otchłani samotności
 Niewidki mentalne meandry spływają potokiem rzek jak pieśni
 Ułudę wiatr rozwiewa do urojeń w labiryncie zagadek marzeń
 Enigmatycznej wielości nierozpoznawanych – światów znaczeń
 W jaskini Platona plus – minus nieskończoność wyobraźni
 Zagadkowy zapis jak czarny kwadrat na białym tle nieba
 Przez intelektualne szklane spekulacje odrealnione formy
 Szklany świat tworem wielości obrazów w ideologii sublimacji
 Zaś iluzja pozmiesza się z realiami w szklanej szklance wody
 Ze stanów amorficznych tworzy się konkret zastygłej normy

Zaświeć olśnienie hermetyczną nicością – jako rzecz Zaratustra
 Ciało demon – nie wiadomo z ilu składa się części hybryda
 Sen, maligna – wskazówki błędzą w koło po cyferblacie zegara
 Ciało demon roznosi a droga do podświadomości zaciemniona
 Elegia o nicości – klepsydra wysypała piasku na pół szklanki
 Osobny byt doskonałości istnieje tylko jako idea w wyobraźni
 Materia i duch – ucieczką w urojone zaświaty imaginacji
 Erupcją zmysłów w proreakcji przekroczenia granic inspiracji
 Sabat czarownic Doktora Fausta pod księżycową poświatą
 I wielość rzeczywistości uwarunkowana czasem względności

Czarna dziura wciąga nas w mroczną otchłań bezczasową
 Dusz spragnionych i muz niedotkniętych na łonowym wzgórzu
 Walka duchów, konkret i kompleks codziennej przemiany materii
 Metaforą światłości i cienia w dramacie ciągłego przemijania
 Niespełnione przeznaczenia w ostatnim westchnieniu pragnienia
 Promienie brzasku w krwistym przedświcie odległych kojarzeń
 Hybrydy nieprzylegających elementów prawdy i półprawdy
 Wszechświatowy kosmos w obręczy tęczowej złego ducha
 Książę niebios Lucyfer świetlistą odmianą rzeźbiarza Boga
 Błądzi błąd w zwojach mózgowych w niszczącej maszynie czasu

Archipelag transcendentnego oblicza ziemi tworzywem człowieka
 Pretekst czy aluzja w samotnych przestworzach tworzenia sztuki
 Jak święty Graal, który zaginął na zawsze w otchłani czasów
 Poszukiwane światło w perspektywie ciemnego tunelu otchłani
 Dla sztuki abstraktu płyniemy w bezwymiarowej próżni z lewa na prawo
 Czy nieskończoność da się wymierzyć czasokresem życia trwania
 Aby wyłowić ten złoty punkt bytu w złotym podziale przypadku
 Płomień wiedzy ponosi nad namiętności tajemnice iskry i ognia
 Dla sławy rozwiązujemy równania z wieloma prawdopodobieństwami
 Trwa dialog – duchy rozerwane jak dusze na elementarne części

Czas przedzie na kołowrotku i tka nitkę osnowy na krosnach gry
 Upiory i demony przedświu otwierają czwarty wymiar geometrii
 Pokrętny świat – formy nie do ogarnięcia na desce ołówkiem na kalce
 Wszystko się poplątało w imię witalności niespożytych sił graczy
 Antynomie – plus/minus – bieguny i elementy nie do ujarzżenia
 młodości, podaj mi skrzydła, niech wzleć ponad, te martwe głązy
 archetypy czwartego wymiaru wielkiej bryły maligną całej zbiorowości
 A dar poezji unosi ideał i konkret ponad stan pozornej nieważkości
 Czepia się resztek realnej świadomości na metafizycznym horyzoncie
 Antagoniści i protagoniści ze świata uludy między snem a jawą

Cywilizacja drzemie w historycznym gmachu i ruinach przeszłości
 Antykwa, rzymski porządek, architrawy sztuki, tryglify i metopy
 Zaczęła się sztuka otwarta estetycznej niewymiernej wartości
 Swobodne i zmysłowe są jedynie niepokojące krzywizny i zakola
 Liryzmy niespełnienia w materii nieuformowanych brył porywach
 Narrator prowadzi spór – kto usłyszy wołanie interjęzyka porozumienia
 Heraklita *Panta rei* to nadpłynność amorficznej formy nijakości
 Okeanosa wszelka woda, która opływa jako początek świat dokoła
 W zbiorowym obłąkaniu czarne łabędzie do gwiazd śpiewają pieśni
 Dziękczynne zaśpiewy w otwartych przestworzach słyszalnego świata

Narrator w rozterce – funkcja nieskończona na osiach Kartezjusza
 Oderwane od ziemi oszukane pokolenie w poszumie zera nicości
 Obłąkani niebotycznym lotem piękne bujanie w białych obłokach
 Karkołomny lot nie podlega prawom grawitacji, perspektywy i czasu
 A w głowie tylko szum i zamęt rytmu strunodźwięcznych skrzydeł
 Gdy rozstała się ziemia i duch zajaśniał jak czarodziej w dzikim gąszczu
 Wszędzie zabawa – konstruktorzy zamurowali rozum prostego kąta
 Demony i kuglarze wytwornej ślimacznicy opanowali ludzki dom
 Bałagan twórczy – potworna nuda – gra i rozrywka – twórczą weną
 Wszędzie to samo, tak samo, a pośpiech wszystkim wszystko popędza.



Maria Misiągiewicz *Die Aksonometrische Kuh* 1991

1. Według encyklopedii szachy wymyślono kilkanaście wieków temu. Miały rozmaite odmiany, ale jedno się nie zmieniało: do gry w szachy potrzebna jest plansza zwana szachownicą. To na niej dochodziło do zwycięstw i przegranych lub do remisów, wynikających ze stanu ustawienia figur i pionów albo uzgadnianych przez graczy. Kolejną cechą szachy jest umiejętność strategicznego myślenia, bez którego w szachy nie da się grać. Tę prawdę można rozszerzać lub upraszczać, mówiąc o potrzebie pamiętania przeszłych ruchów figur i przewidywaniu przyszłych, albo można jeszcze inaczej opisywać grę. Różnorodność opisów nie zmienia tego, jak szachy są postrzegane: szachownica i myślenie. Gra na szachownicy. Niektórzy grają dla zabawy. Inni grają dla zwycięstwa. Jeszcze inni dla pieniędzy. Czyli w skrócie: adrenalina, władza i zysk. Gdybyśmy opisali powody budowania miast, to byłyby takie same.

2. Szachownica to po prostu wzór. Każdy może go stworzyć, od przedszkolaków rysujących pola do przeskakowania z jednego na drugie na jednej nodze, poprzez gracza w kółko i krzyżyk, układacza krzyżówek i glazurnika, do Mendelejewa z jego tablicą i współczesnych twórców rozmaitych matrixów. Gdzieś w połowie tego peletonu plasują się twórcy miast na planie szachownicy.

3. Hippodamos i odbudowany przez niego Milet charakteryzowały się poszukiwanym przez mieszkańców porządkiem uosabiającym wielkość miasta. Wszystko się udało, w gridironie znaleziono miejsca dla teatru, agory, gimnazjonu i stadionu. Istnieją jednak opinie, że Hippodamos, wpuszczając miletańczyków w szachownicę ulic, otoczoną szczelnie obronnym murem, sprowadził na nich syndrom szczura, zamkniętego w labiryncie bez wyjścia i kontaktu ze światem zewnętrznym.

4. Chiny i Japonia – szachownicowe modele miast oddające układy społeczne. Rzymskie obozy z ich *cardo* i *decumanus*. Miasta średniowieczne zakładane na takim czy innym prawie, z kwartałowym wzorem ulic wewnątrz murów. Miasta amerykańskie, czyli, jak się czasem złośliwie mówi, wynik dwóch działań arytmetycznych: dzielenia terenu na działki i mnożenia pięter w górę. Wszystkie te przykłady miast na planie szachownicowym znamy, wielokrotnie je omawialiśmy.

Znacznie mniej mówimy o miejskiej grze, w jaką wdaliśmy się nieco później, w czasie wielkiego przejścia od epoki przednowoczesnej do współczesności.

5. W połowie XIX wieku byliśmy gotowi do stworzenia miasta nowoczesnego, to znaczy takiego, w którym wprowadzane są jednocześnie techniczne wynalazki ułatwiające życie mieszkańcom i na równych z nimi prawach rozwiązywania przestrzenne, upiększające miasto, jedno i drugie z odpowiednim do skali miasta rozmachem. Za pierwsze takie miasto zwykliśmy uważać Barcelonę.

W połowie XIX wieku była ona do tego w pełni gotowa. Fabryki, w tym największe w Hiszpanii zakłady tekstylne, to raz. Rosnący port, dzięki któremu bogacili się *indianos*, najzamożniejsi przedstawiciele nowej elity miejskiej, zdobywającej majątki w koloniach na handlu cukrem, rumem, bawełną i niewolnikami, to dwa. Trzy to wielcy właściciele nieruchomości. Wszyscy oni musieli coś zrobić ze swoimi pieniędzmi – zaplecze finansowe (mimo przetaczających się kryzysów) było gotowe do rozbudowy miasta. Cztery to konieczność wprowadzenia sprzyjających higienie warunków, co ilustruje informacja, że w latach czterdziestych XIX w. średnia długość życia wśród klasy robotniczej wynosiła 19,7 roku a wśród klas wyższych 38,3 roku. Czynnikiem sprzyjającym przebudowie Barcelony była też zmiana doktryny wojennej. Zamiast oczekiwania na oblężenie w zamkniętych cytadelach, potrzebujących wokół niezabudowanej przestrzeni, na której łatwo było ostrzeliwać nieprzyjaciela, wojsko do walki wychodziło daleko od miast. Stąd w połowie XIX w. dość powszechna likwidacja murów i wałów obronnych i wyjście z zabudową poza ich dotychczasowy zarys. To stać się miało i w Barcelonie.

W takich okolicznościach rozpisano konkurs na zaplanowanie nowych dzielnic miasta na odzyskanych terenach. Losy prac konkursowych są (przynajmniej wśród architektów) powszechnie znane, nie ma ich co przypominać. W rezultacie wszystkich zawirowań organizacyjnych postanowiono zrealizować konkursową koncepcję Ildefonsa Cerdy. Oparta jest na kwadratowej siatce osi ulicznych o boku 113,3 m, na które nałożone są ulice o podstawowej szerokości 20 m. Bloki uliczne mają ścięte narożniki, a powstałe w ten sposób placówki to miejsca lokalizacji usług i spotkań mieszkańców. Siatka

wypełniała całą wolną przestrzeń między starym miastem a wzgórzami na północy. Przecięta jest wielkimi arteriami, diagonalami, które umożliwiały wprowadzenie publicznego transportu, przerzucającego masy ludzi pomiędzy odległymi punktami w mieście. Taki był plan, rozpoczęła się gra o jego realizację, którą Cerda prowadził pod hasłem „urbanizować wieś, ruralizować miasto”, co można uznać za początek tego, co dziś nazywamy zrównoważonym rozwojem.

6. Grając o nową Barcelonę, Cerda najpierw przygotował bardzo dokładne plany terenów budowy, co wydaje się oczywiste, ale niekoniecznie było wtedy stosowane. Dalej, w drodze do swojej *Generalnej Teorii Urbanizacji* (wydanej w 1867), aplikował Barcelonie generalizowane potem zasady: działania oparte na studiach statystycznych i raportach inwentaryzacyjnych, restrukturyzacja podziałów własnościowych (patrz nasze polskie nieudolne scalanie gruntów!), artystyczny aspekt projektowania urbanistycznego i tworzenie planów szczegółowych (ach, ileż do powiedzenia mieliby tu nasi światli konstytucjonaliści, opłacani przez właścicieli działek), ekonomiczne strategie realizacyjne, w tym dekrety realizacyjne, dzięki którym podnosiła się jakość życia w mieście. I niewiarygodna jak na owe czasy dbałość o życie społeczne, choćby przez wprowadzanie placów w środek dzielnic obejmujących 25 bloków. Pisał, że są dla mieszkańców małym światem albo elementarnym miastem, a jednocześnie częścią całego miasta. To przecież nic innego jak realizacja hasła „małe jest piękne”, które powszechną karierę zrobiło za naszych czasów.

7. Grę z miastem Cerdy podejmowano w sposób spektakularny co jakiś czas. Pierwszy był Antoni Gaudi, który, jak pisze w jego biografii Gijs van Hensbergen (*Gaudi. Geniusz z Barcelony*, Wydawnictwo Marginesy, 2015), w swojej metodzie pracy „kształtował i obcinał budynek, zrywając ściany i całe pokoje, dopasowując połamaną sylwetkę, jak gdyby była to po prostu rzeźba z gipsu lub tekturowa makieta”. Szukając powodów takiego stylu pracy, biograf cytuje innego pisarza: „W Hiszpanii nie ma półśrodków [...] a zatem albo są w stanie stworzyć, albo arcydzieło, albo spłodzić jakąś niesłychaną potworność” (A. Ganivet *Idearium Espagnol – Spain. An Interpretation*, Eyre & Spottiswool, Londyn 1946). Spójrzmy na Ca-

sa Vincens, Casa Batllo, Casa Mila, park Guella i jego pałac, wreszcie na Sagrada Familia. Będąc świeżo po pielgrzymce po tych stacjach twórczej drogi Gaudiego, roztaczającego przed naszymi oczami architektoniczne obrazy nieba i haremu, a jednocześnie patrząc na Barcelonę, miasto cudów (to określenia van Hensbergena), to widzimy jak Cerda, geniusz i twórca urbanistyki, i Gaudi, geniusz architektury i prawdopodobnie wkrótce beatyfikowany opiekun architektów, uzupełniają się. Porównując daty ich życia, widzimy, że Gaudi, młodszy od przedwcześnie zmarłego Cerdy o 37 lat, budował w czasie realizacji *Eixample* i gdyby chciał, mógłby z mniejszą pieczołowitością dopasowywać się do sztywnego planu miasta. Nie chciał! Co mógłby zrobić, pokazuje Parc Güell, ulokowany poza *Eixample*. Wymyślony jako miasto-ogród, nie doczekał się mieszkańców, ale skrzy się mozaikami z potłuczonych płytek, układanych w elastycznej technice *trencadis* w nieznane nikomu wzory, zmienia nachylenia zboczy wzgórz, tworzy tajemnicze groty i smocze jamy tam gdzie ich nigdy nie było, zastępuje rodzime zarośla egzotycznymi drzewami. Znowu sięgnijmy do van Hensbergena: „program Gaudiego łączył w coś zupełnie unikatowego klasyczny mit, historię Katalonii, liturgię katolicką i pamięć męczeństwa”. Czy autor takiego programu, wspierany przez pieniądze Eusebia Güella, nie mógłby zmienić czegoś w planie Cerdy? Nie chciał, jego gra polegała na niestosowaniu się do żadnych reguł w ramach innych reguł. Zapamiętajmy ten przykład.

8. Z Gaudim z kolei „zagrał” generał Franco, za którego czasów w latach 1936-1939 niszczone było całe archiwum, jakie po Gaudim pozostało, bo wszystkie skatalogowane dzieła były zbyt katalońskie, odrębne od jednolitego hiszpańskiego wzorca, czego generał nie mógł znieść. No i w tej sytuacji grę z Gaudim, Franco i nami podjęli w latach dwudziestych XX w. konserwatorzy restaurujący pałac Güella – nie mając rysunków kafelkowych układanek na pinaklach dachu i gdzie indziej, postanowili potłuc jakiekolwiek kafelki i ułożyć je według własnego rozumienia ducha Gaudiego. Wyszło bosko, co potwierdzają tysiące turystycznych fotografii rozwożonych po całym świecie.

9. Drugi etap gry z planem Cerdy to lata rozpoczęte przygotowaniem do Wystawy Światowej w 1929 r.,

a kończone przez tzw. Plan Macia, datowany na kilka lat potem. Otóż z jednej strony wokół Placu Hiszpańskiego pojawiły się obiekty Wystawy, w tym tzw. wioska hiszpańska, generalnie rzecz ujmując, promująca tradycyjny model mieszkania w domu z ogrodem, czyli lokalną odmianę miasta – ogrodu. Z drugiej strony, być może zachęcenie budową przez Miesa van der Rohe niemieckiego pawilonu wystawowego, ale może raczej ogólnoeuropejskim ruchem modernistycznym, podsycanym częstymi wizytami w Barcelonie Le Corbusiera, przygotowującego z innymi kongres CIAM-u na temat miasta funkcjonalnego. Wkład grupy katalońskiej do prac kongresu to wspomniany Plan Macia. Plan przebudowywał koncept Cerdy w ten sposób, że powiększał jego jednohektarowe bloki do szesnastohektarowych, wprowadzając siatkę ulic 400 na 400 metrów. Tak od 1934 r. miała być budowana Nowa Barcelona, miasto funkcjonalne, stojące w opozycji do „przebrzmiałego miasta XIX wieku”. Ale zanim na dobre rozpoczęła się realizacja tej próby przebudowy, ale i adaptacji konceptu Cerdy, przyszła wojna i rzecz się zakończyła. Nie wiemy jakby Nowa Barcelona wyglądała. Dziś na zachód od Carrer de Tarragona i na południe od Avinguda del Paral·lel, ulic wychodzących z Placu Hiszpańskiego gdzie miał być jej początek, dominuje urbanistyka swobodnego kształtowania przebiegu ulic.

10. Etap trzeci barcelońskiej gry urbanistycznej to budowa od 1985 r. wioski olimpijskiej, której realizacja połączona została z budową nowoczesnego waterfrontu Barcelony. Cerda się nim nie zajmował, zostawiając wzdłuż morza, między *Eixample* a wybrzeżem pas terenów kolejowo-przemysłowych. W zmienionych warunkach ogólnoświatowej konkurencji miasto takie jak Barcelona nie mogło sobie na to pozwolić, styk morza i lądu stawał się lokalizacją poszukiwaną, coraz bardziej cenną zarówno w kategoriach ekonomicznych, jak i wizerunkowych. Toteż tam gdzie Carrer de la Marina dochodziła do morza, przeciągnięto do niego uliczną siatkę Cerdy, minimalnie ją odkształcając, po to chyba, aby podkreślić postmodernistycznego ducha epoki.

11. Potem, po doświadczeniach lat 1985-1992 poszło łatwiej. Avinguda Diagonal została przeprowadzona do morza i tam, w roku 2004, powstało tzw. Forum, stale zresztą rozbudowywane. Jest to miejsce w narożniku

Eixample, w którym Cerda już swoich bloków nie planował, za to łączył je z wielkimi parkami, które miały rozciągać się od *Eixample* na wschód. I dostaliśmy parki, ale inne niż budowano w czasach Cerdy. Wielka, betonowa płaszczyzna unosi się do góry, przykrywając nadmorską autostradę. Od czasu do czasu stoją na niej grupki, póki co niewielkich drzewek, po czym plac opada do morza w postaci klifu wykreowanego przez człowieka. Betonowe skały kryją amfiteatry i port jachtowy, za którym niby kolosalna rzeźba ustawiona jest elektrociepłownia z czterema kominami o profilowanych kształtach. Skały połączone są mostkami, mostami, pochylniami oraz fałdami schodów w megaskali.

Marsz przez plac zaczyna się przy Muzeum Historii Naturalnej projektu Herzoga i de Meurona. Wielka trójkątna bryła o boku chyba ze 100 metrów, ciężka, betonowa, w kolorze granatowym, poprzerywana pionami pasami wąskich, lustrzanych okiem, zawieszona jest nad głowami przechodniów na wysokości kilku metrów. Wydaje się, że można ją od dołu poklepać, ale jednocześnie trudno dociec jak jest podtrzymywana. W przestrzeni pod muzeum jest nie tyle ciemno co czarno, w prześwitach migają dalekie, rozświetlone widoki, zadają sobie pytanie: wchodzić pod coś takiego, czy lepiej nie wchodzić? Takich obiekty nie mają nastoletni deskorolkarze ani zastęp harcerzy, który rozkłada się w gęstym cieniu, ani gość, który nie znalazł na Forum publicznej toalety.

Plac Forum zwieńczony jest baterią ogniów fotowoltaicznych. Z daleka wydaje się niewielką, ukośnie postawioną płytą, kiedy podchodzimy bliżej rośnie do gigantycznych rozmiarów. Płyta oparta jest na trzech poprzelamywanych betonowych filarach – łapach, rzuca cień wielkości boiska, nie sposób jej w całości sfotografować. W ogóle amatorzy fotografii nie mają na Forum prostego zadania: po prostu nie daje się zrobić zdjęcia całości. Ma cechy krajobrazu, nie miejskiej budowli, kończąc śródmieście miasta od wschodu, staje się odpowiednikiem Montjuic, flankującego Barcelonę od zachodu. Wszystko zgodnie z zamysłem Cerdy.

12. Wreszcie architektoniczne dziś, Placa de les Glories Catalanes. Nie trzeba wiele mówić, wystarczy wskazać, że jest to miejsce, gdzie jednym spojrzeniem można objąć audytoria Rafaela Moneo, teatr Ricarda Bofilla, muzeum designu firmy MBM (O. Martorell, O. Bohigas,

D. Mackey), wieżę (Torre Agbar, J. Nouvel). I jeszcze: gdzie pomiędzy dziełami takiej klasy, połączonymi przepięknie zaprojektowanymi placami, możemy znaleźć największe miejskie targowisko? Oczywiście było odwrotnie, najpierw był targ, potem reszta, ale to nie zmienia faktu, że to właśnie tu kultura wysoka miesza się z codziennym życiem.

Targowisko nie jest „ubogim krewnym”, w 2014 r. trafiło do finałowej czterdziestki nagrody Miesa van der Rohe. Firma Fermin Vazquez zdecydowała się na projekt prosty i genialny. Nad targiem postawiono na wysmukłych, bardzo wysokich słupach ogromny dach z lustrzanych płaszczyzn, łamanych w trójkąty. W rezultacie mamy unoszącą się nad targiem rozświetloną, lustrzaną chmurę, w której odbijają się ludzkie aktywności, w tym namiętności. Z daleka słysząc szum jakby dochodzący z setek uli, potem gwar rośnie, potem rozróżniamy okrzyki zachęty, ale gdy wejdziemy na targ, mieszają się w potężny chór. W lustrach powyżej widać tysiące kupujących i sprzedających, odwróconych do góry nogami, aż dziw, że nikt nie spada, a wszystko tonie w lekko złotej poświacie. Z której strony byśmy do placu nie pochodzili, w dzień czy w nocy, to zawsze mamy ten sam, choć inaczej komponujący się obraz miejskiego krajobrazu o najwyższej jakości.

Myślę, że Cerda byłby zadowolony. W jego planie plac o wielkości kilku bloków, usytuowany ukośnie w stosunku do uporządkowanego rysunku bloków, pozostał niezagospodarowany. Miał być węzłem komunikacyjnym, ale możliwe, że pozostawiona pustka zachęcać miała do działań nas, jego spadkobierców, którym zostawił nazwę naszego zawodu. Czy już wtedy myślał o czasie jako czwartym wymiarze przestrzeni? Czy ukos zapisany w planie prowokować miał nas do większej swobody niż w innych punktach *Eixample*? Możemy tylko snuć przypuszczenia, ale jedno wiemy: podjęta w tym miejscu gra z koncepcją Cerdy została wygrana przez obydwie strony, co nie jest możliwe na boisku, ale w mieście, gdzie powinna panować zasada *win – win*, jest i możliwe i konieczne. Dlatego właśnie w Barcelonie należy studiować to wszystko, co na barcelońskiej szachownicy się wydarza.

1. Budowanie światów albo potrzeba pretekstu

Francesco di Giorgio Martini podawał szczegółowe wymiary kościoła San Francesco della Vigna w Wenecji oparte na greckiej skali muzycznej i porównywał kaplicę w prezbiterium do głowy ludzkiej. Doskonałość tego idealnego kościoła, którego zamysł przedstawia plan zachowany do dziś, uzasadnia postać ludzka z rozpostartymi ramionami wpisana w plan budowli. Mario Praz przedstawiając reakcje na te koncepcje – malarza, architekta i humanisty – Tycjana, Serlio i Spira, którzy nie okazali zdziwienia w obliczu takiego symbolizmu i mistycyzmu liczb, stawia wniosek, że taka ezoteryczna doktryna była w owym czasie (wiek XVI) szeroko rozpowszechniona. Przykład pokazuje, że architektura, może bardziej niż inne sztuki, potrzebuje pretekstu: uzasadnienia, teorii, idei czy ideologii, usprawiedliwiających poczynania twórcy we własnych oczach i w oczach publiczności. Jeżeli jest to idea panująca, szeroko zrozumiała i akceptowana, poruszanie się w jej ramach, w znacznej mierze, zwalnia od odpowiedzialności za poczynania artystyczne. Uzupełniona pewnym zasobem gotowych form estetycznych pozwala architektowi, także innemu artyście, poruszać się w tym świecie swobodnie, a z pewnością spokojnie. W innym wypadku, jak to pisze Eco w *Głosie do Imienia Róży*: „Zanim przystąpi się do opowiadania, trzeba skonstruować sobie świat urządzony w możliwie najdrobniejszych szczegółach. [...] Świat stworzony sam dyktuje nam dalszy ciąg opowiadania...” [2]. W głosie autor postmodernistycznego dzieła ujawnił przed czytelnikiem kunsztowną i głęboką konstrukcję swojego utworu, wieloznaczny i wielowarstwowy świat, mocno osadzony w erudycji literackiej i historiozoficznej pisarza, który stanowił bazę dla zbudowania powieści i – intelektualny labirynt-zabawę dla czytelnika.

Próby budowania światów mitycznych bądź realnych – „dyktujących dalszy ciąg opowiadania” w przeszłości dziejów architektury spotykamy wielokrotnie. Potrzeba oparcia w ideologii, znalezienia punktu odniesienia w idei potwierdza historia. W średniowieczu była nią mistyka chrześcijańska wraz z jej symboliką, w renesansie metafizyka platońska, wiek XX miał swoją wiarę w estetykę maszyny i postęp cywilizacyjny, w estetykę technologii, ale także uszczęśliwiające społeczeństwa totalitarne idee i ich nadbudowy w postaci adekwatnych sztuk realistycznie ilustrujących słuszność idei.

2. Cd. Pretekstów architektonicznych albo przeszłość zabaw symboliką

Poprzestańmy na symbolice. Jej światy bywały w historii dziejów wielokrotnie kamieniem węgielnym kształtu architektury. W kościołach, od czasów wczesnochrześcijańskich kształt budowli jego części, usytuowanie w stosunku do stron świata, całość świątyni, jej wnętrze, a nawet użyte do wzniesienia murów kamienie i spoiwo je łączące posiadały określone znaczenie symboliczne.

Na nowo symbolika ożyła w okresie klasycyzmu. Sztuka, kwestionując płynność zawłości poprzedniego okresu, zwróciła się w sposób świadomy ku Rzymowi, potem Grecji. Zszokowani widzowie, po odkryciach archeologów, odkryli antyk; nadawano mu znaczenia. W stylu doryckim widziano wytwór niezsutego ludu, żyjącego w bliskości natury – odpowiednik poezji Homera – a więc ideał architektury. Zwrócono się raczej ku estetyce Poestum niż ku Partenonowi, szukając rzeczy dramatycznie prostych w kamieniach budowli pozbawionych wszelkich dekoracji (ileż to razy buntowano się przed dekoracją). Dalsze uproszczenia obdarły kolumny z kanelur i architektura odkryła świat brył elementarnych, co pół wieku później Du Fourny ogłosił w słowach: „l'architecture doit se régénérer par lagéométrie”. Bryły geometryczne wydawały się piękniejsze od innych. Przypisywano im też moc symboliczną [4, s. 141-161]. *Altarz Pomysłnego Losu* zaprojektowany przez Goethego (1777) łączy symbolikę kuli i sześcianu. Dwa symbole: tocząca się kula niespokojnych pragnień spoczywa nieporuszona na sześciennym bloku cnoty; rzecz ma miejsce w sztucznie-naturalnie wyidealizowanym krajobrazie. Goethe, utrzymując, iż wszelka poezja i sztuka jest niezgłębionym symbolem – *ein unergründliches Symbol* – przedstawił złożoną ideę za pomocą demonstracyjnie wymyślnej – elementarnej geometrii.

Architekci także faworyzowali proste formy geometryczne ze względu na ich piękno i znaczenie. Skrajność oferowała kula forma doskonała, ideał formy architektonicznej, kształt zupełnie nieprzydatny dla użytkowania i niemożliwy do zbudowania, mogący jednak stanowić pierwowzór pomysłów i projektów, zarówno niewielkiego domu mieszkalnego (C.-N. Ledoux), jak i symboliki szaleńczo monumentalnego pomnika Newtona (E.-L. Boullée).

Inne gry znaczeń rozkwitły w okresie romantyzmu. Odkąd, w połowie wieku XVIII pojawił się termin architektura *parlante*, ekspresyjna programowość staje się kategorią dominującą. Od tej pory kształt domu publicznego, nazywanego ezoterycznie świątynią, winien na planie przypominać kształty falliczne, dom wolnomularza przybierał kształt kielni, dom bednarza projektowano jako budowlę w kształcie obręczy a inspektorat rzeczny w formie mostu nad wodospadem. Odtąd też budynek więzienny musi wyglądać ponuro a kościół podniośle. Wartość tak pojmowanej architektury polega na jej walorach kontemplacyjnych i finalizuje się dopiero poprzez odpowiednie skojarzenia wysnute z przeżycia widza. [6, s. 49] Wprowadzenie do stosowanego języka architektury środków dla określonych treści, emocji, nastrojów z zasobu stylów historycznych poszerzyło zakres oddziaływania symbolicznego.

Architektura XIX wieku wypracowała schematy przyporządkowania poszczególnych stylów historycznych dla specyficznych treści. Piotr Krakowski dokonał przeglądu wątków znaczeniowych architektury XIX wieku. Przytacza zestawienie Lücera stylów architektury i skojarzeń, jakie wywoływały w fazie historyzmu romantycznego: „Formy architektury staroegipskiej – stosowanie piramid, pylonów, obelisków, sfinksów itp. odpowiadało nastrojowi tajemniczości, a w wypadku piramid: wieczności, trwałości. Architekturę grecką kojarzono z pojęciami męskiego piękna, boskiej doskonałości, oraz niewymuszonej i naturalności. Architektura starorzymska wyrażała konotacje militarne, jak również wspaniałość, świetność, cesarskość... Architektura wczesnochrześcijańska miała wyrażać „deklaracje szczerzej chrześcijańskiej wiary, surowe oblicze chrześcijańskiego życia”. Architektura gotycka była rozumiana jako symbol chrześcijaństwa, niekiedy oznaczała postawę narodowo-konserwatywną, wierność i oddanie, cnotliwą prawość... Architektura renesansowa i klasycystyczna ujawniała bardziej precyzyjne znanstwo sztuki, w klasyczny sposób regularnej, wyrażającej cechy humanistycznego wykształcenia” [6, s. 50].

Popularność i przydatność języka określonych stylów zmieniała się w czasie. Około 1800 roku rozpowszechniło się stosowanie stylu gotyckiego. Tłumaczono jego przydatność na różne sposoby, nierzadko sprzecznie, przez różnych teoretyków. Zwraca uwagę związek tego stylu z nacjonalizmem w wielu krajach. Jednak naj-

bardziej uderza ogólnie uznana potrzeba stosowania form gotyckich w architekturze sakralnej. „Katedra gotycka stała się symbolem romantycznie pomyślanej zachodniej – chrześcijańsko-średniowiecznej jedności”; prawdziwie romantyczne porównanie katedry gotyckiej do lasu każe Forsterowi widzieć w nim symboliczny obraz nieskończoności przestrzeni w naturze [6, s. 52]. Ten trend przetrwał do początku XX wieku. Kościoły wznoszono również w stylu neoromańskim; szukano wzorów także w Bizancjum; Sacré-Cœur w Paryżu naśladuje stary typ syryjski – ale zawsze stylom tym przypisywano podobne treści jak gotykowi.

Pierwowzory stylów stosowano więc bardzo dowolnie – nie wytworzono jednej spójnej teorii estetycznej. Niekiedy dowolność ta owocowała nowością; stał się nim tzw. styl burgowy – powidok romanizmu, gotyku, stylów bizantyjskich symbolizował jakąś przeszłość – architekturę dawną.

Przez krótki okres lat czterdziestych XIX wieku zapanował na nowo styl renesansowy, także w architekturze sakralnej, by w latach 1860-1880 historyczność stylów osiągnęła sterylność archeologiczną. Architekci odrzucają subiektywizm romantycznego okresu, rezygnują z prób kreowania nowości w oparciu o historyczną tradycję. Nowa doktryna kazała aplikować styl w jego najczystszej formie, czemu służyły żmudne badania ustalające jego istotę.

Specyficznie polską symbolikę reprezentowała architektura polskiego dworu. Przez długie lata forma klasycystyczna potem eklektyczna zachowała lokalne wartości znaczeniowe jako symbol trwania i patriotyzmu. Nie obyło się to bez pomocy literatury oraz całej mitologii powstańczej. Później, w pierwszych dziesięcioleciach naszego stulecia romantyczna moc dworu-symbolu ożyła, dając pretekst do prób rozwiązywania problemów mieszkaniowych [8, s. 67-70].

Architektura pałaców rozkwitła po raz ostatni pod koniec wieku parowozu. Do podkreślenia jej genealogii posługiwano się wzorami budowli renesansowych i barokowych. Barokowa pozostała także kamienica; jej warstwa zewnętrzna – elewacja przejęła cały ciężar symbolu, kryjąc za sobą zazwyczaj bardziej zwyczajne wnętrza domów; do elewacji wewnętrznej, podwórzowej nie przywiązywano większego znaczenia, a podwórce z biegiem czasu kurczyły się, ustępując miejsca zabudowie.

Mimo dowolności interpretacji semantyki architektury XIX stulecia nie była ona hermetyczna, jak bywało wcześniej. Symboliki w przeszłości były czytelne, ale także były niejednoznaczne, różnie rozumiane, zmienne w czasie i notorycznie zapominane; dedykowane tym, „którzy wiedzą” np. sztuka manierystycznych emblematów, wciąż stanowią wiedzę tajemną, a ich odczytanie wymaga znawstwa przedmiotu.

3. Powroty gier znaczenia

Interesująca wydaje się także dla gracza-projektanta semantyka tradycyjnej przestrzeni miejskiej, której znaczenie elementów (i funkcje) ulegało przemianom i które uzyskiwały je na nowo poprzez swojego rodzaju mitologię: żeby wymienić – „ulicę”, „plac”, „dziedziniec”, „bramę”.

Nie sposób jednak nie zauważyć w symbolicznym formowaniu budowli, w tłumaczeniu dzieła sztuki budowania za pomocą symboli i nadawaniu znaczeń przestrzeni, także tworzonej spontanicznie i naturalnej – potrzeby gry lub zabawy, która trwała od początków cywilizacji.

W roku 1980 Riccardo Bofill powiedział: „[...] jest bardzo ważne móc użyć słownika i elementów architektury z przeszłości. [...] przed rozwinięciem nowego symbolizmu możliwego tylko w autentycznie nowoczesnym społeczeństwie przyszłości” [11].

Ten przydługi opis (i powierzchowny) pretekstów uspokojenia twórcy i widza, dotyczący symboliki architektury, można uzupełnić innymi: teoriami miast idealnych, socjologiczno-estetycznymi teoriami architektury, założeniami ideologicznymi układanymi przez architektów, *Kartami Architektury...*, wreszcie ideologiami *stricte* politycznymi.

Powodem opisu symbolik architektury jest potrzeba dla rozważań dotyczących architektury przedstawiającej oraz postaw proestetycznych w architekturze doby postfunkcjonalistycznej, związanych z powrotami wyklętych wcześniej, niechcianych lub zapomnianych znaczeń, z potrzebą poznawania rzeczywistości architektury przedstawiającej, i odrzuceniem nonszalanckiego agnostycyzmu definicji architektury oferowanej przez Le Corbusiera. A przynajmniej zmodyfikowanie jej: architektura może być grą brył w świetle, i w mroku, we mgle, w ciemności – architektura to gra brył w wyobraźni.

Dżin nie od razu wydostał się z lampy. Charles Jencks omawia wnikliwie fakty architektoniczne, które torowały drogę architekturze postmodernistycznej [5, s. 81 i dalsze], czytaj – przemawiającej. Początków innego myślenia należy szukać w budowlach z pewnymi ujawnionymi aluzjami historycznymi, wśród których mediolańska Torre Velasca (1957) Franco Albiniego i może Casa del Girasole (1952) w Rzymie Paola Portoghesiego i Vittoria Gigliottiego są najbardziej wyraziste. W Ameryce ślady historyzmu znaleźć można w latach 60-tych w twórczości Philipa Johnsona, Minouru Yamasakiego, Eda Stona, Wallace’a Harrisona. Stwierdzenie Johnsona z 1961 roku, kiedy nic nie zapowiadało, w jakim kierunku zmierza architektura, podważa podstawowe filary modernizmu: „Mies jest genialny! Ale ja się zestarzałem i znudziłem! Mój kierunek jest jasny: tradycja eklektyczna. To nie jest akademicki rewiwalizm, nie ma tam autentycznych porządków ani gotyckich kwiatonów. Staram się z całej historii wybierać tylko to, co lubię najbardziej. Nie możemy nie znać historii” [12, s. 86].

Ale, jak się wydaje, demona uwolnił dopiero Robert Venturi. Po pierwszych doświadczeniach z nową architekturą, do których należy zaliczyć wzniesienie budynku Zarządu Głównego Stowarzyszenia Pielgniarek Północnej Pensylwanii (1960 – Venturi, Short), gdzie zastosowano historyczną ozdobę w sposób rozpoznawalny i symboliczny, swój dialog z funkcjonalistycznym modernizmem przedstawił w książce *Complexity and Contradiction in Architecture* (1966). Tytułową złożoność i sprzeczność przeciwstawił jedności i uproszczeniu; dwuznaczność i napięcie – bezpośredniości; wołał raczej podwójnie funkcjonalnie elementy niż oddziałujące pojedynczo; opowiedział się za hybrydą – wobec czystości formy; bałaganiarską żywotność przeciwstawił jedności.

Epokę otwiera pierwsze dzieło postmodernistyczne: Plac Franklina w Filadelfii. Z założenia był to hołd złożony prezydentowi w dwusetną rocznicę podpisania Deklaracji Niepodległości. Został pomyślany jako swoisty skansen nieistniejących rzeczy i budowli: domy-duchy, z nierdzewnej stali wykonane obrysy istniejących kiedyś budynków; wewnątrz, pod ziemią widoczne przez szpary wykopaliska; ogród założono według wskazówek samego Franklina. Było to pierwsze dzieło architektoniczne, które przemówiło po latach architektury milczenia. Stało się w opozycji do poprzedniej epoki –

architektury niemej, nieznaczącej bądź u jej schyłku, przemawiającej językiem bełkotliwym i niezrozumiałym. Venturi potwierdził słowa Gilberta Duranda: „[...] mimo ofensywy całej cywilizacji symbol ma się dobrze, i [że] same usiłowania wspólnej myśli zachodniej, chcąc nie chcąc, pod groźbą wyalienowania się muszą metodycznie brać pod uwagę »fakty symboliczne« [1, s. 29]. Podobnym tonem przemawiał główny organizator weneckiego Biennale w 1980 roku – Paolo Portoghesi – z okazji otwarcia wystawy: „[...] Tytuł wystawy »Obecność przeszłości« pomoże nam, mamy nadzieję, uchwycić zjawisko, którego symptomy były widoczne już w latach pięćdziesiątych, w [...] przedsięwzięciach mistrzów architektury modernistycznej, a które trwało i rozwijało się w powolnym rytmie, aby wreszcie stać się radykalnym i zdecydowanym kierunkiem w latach ostatnich [...]. Ideologowie architektury modernistycznej sądzili, że jednym ruchem ręki pozbyli się wszystkich języków, instytucji i konwencji wymyślonych przez ludzi i ogłosili, że są one przestarzałe. Żyły one jednak w ludzkiej pamięci i wciąż się odnawiały, bo karmiły się »obecnością przeszłości«, przekazaniu mającym swe źródło w tym, co nazywamy dziedzictwem historycznym [...]. Powrót architektury na łono historii i przetrwanie tradycyjnych form w nowym kontekście jest jednym z symptomów zjawiska, które spowodowało pojawienie się znaczącej »inności«, w wielu pracach i projektach z ostatnich lat, a co zostało przez niektórych krytyków ochrzczone niejednoznacznie, lecz użytecznym terminem »postmodernizm«”. Przemówiło pokolenie, które odrzuciło pychę i manię fałszywej jasności swoich poprzedników. Przyszłość pokazała, że – przeszłość – to bardzo pojemne pojęcie.

Kontynuatorzy i naśladowcy Venturiego, przy-swoiwszy sobie jego idee, swobodnie posługują się już językiem formalnym, tworząc własne światy.

By przywrócić odpowiedni nastrój, po tak zasadniczych i znów poważnych stwierdzeniach, stosowne będzie przypomnienie aforyzmu ze zbioru *Idee* Multatuliego: „Co pełniło u Greków rolę, jaką u nas przypisuje się klasyczności? Czyżby dlatego stali się dla nas wzorem, że sami nie mieli poprzedników, których mogliby naśladować i byli niejako zmuszeni być sobą?”

I tak to się zaczęło. Dziś Światowe Muzeum Wyobraźni pozostaje szeroko otwarte – dla wszystkich. Tam

odnaleźć można poważne zbiory pretekstów do gier, zabaw i igraszek architektury. Także Borgesowska Biblioteka otwiera swoje zasoby, gdzie odnaleźć można sposoby aplikacji tych pretekstów. Jakże mylił się Mistrz argentyński, twierdząc, że Nieśmiertelni przerwali budowę Miasta.

Poszukiwanie kolejnych absurdalnych form architektury wciąż trwa; przecież *architektura to jest budowanie rzeczy fikcyjnych, tak by wyglądały, jak prawdziwe*. Ale nie trzeba jednak zapominać, że rzeczony Multatuli mówił także: „A może nic nie jest prawdą, nawet – to”.

[1] Durand G., *Wyobrażenia symboliczne*, Warszawa 1986.

[2] Eco U., *Glosy do Imienia Róży*, „Literatura na świecie”, 1985. Nr 12.

[3] Gadomska B., Gliński A., „Obecność przeszłości” czyli retrospekcja o *Biennale weneckim*, „Architektura” 1982, Nr 2.

[4] Honour H., *Neoklasycyzm*, Warszawa 1972; *Jeśli architektem rozum*.

[5] Jencks Ch., *Architektura postmodernistyczna*, Warszawa 1987.

[6] Krakowski P., *Teoretyczne podstawy architektury XIX wieku*, cz. III: *Wątki znaczeniowe*.

[7] Krut H.-W., *History of Architectural Theory from Vitruvius to the Present*, London 1994.

[8] Olszewski A. K., *Nowa forma w architekturze polskiej 1900-1925*, Wrocław-Warszawa-Kraków 1967.

[9] Praz M., *Mnenozyne, rzecz o powinowactwie literatury i sztuk plastycznych*, Warszawa 1981.

[10] *Sztuki i znaki*, Warszawa 1983.

[11] Wujek J., *Mity i utopie architektury XX wieku*, „Architektura” 1983, Nr 2.

[12] Jacobus J., *Philip Johnson*, New York 1962.



Maria Misiagiewicz *Die Aksonometrische Kuh* 1991

Jest architektura, którą postrzegamy jako zabawę, ale nie jest to przecież chyba nic zdroźnego, gdyż już Fryderyk Nietzsche pisał, że: „Zachować wesołość w sprawie posępnej i nad wyraz odpowiedzialnością brzemiennej, sztuka to niepoślednia; a jednak cóż jest od wesołości potrzebniejsze?” [11, s. 5]. Są i takie architektury, które swą wesołość umyślnie zacierają pod przykryciem metafor, znaków i wszelkiego rodzaju asocjacji, łudząc widza swą pozorną powagą, domagając się od obserwatora pewnej wiedzy. Marteen Seel poszukując powiązania przedmiotów i tego co tworzą, pisze: „Estetyczne jawienie się danego przedmiotu jest grą jego zjawisk. Jakby nie była poręczna ta definicja, zawiera grę... W centrum znajdują jego trzy komponenty: przedmiot, jego zjawiska oraz ich gra” [13, s. 48]. Pierwsze naprawdę widoczne zabawy z widzem przynoszą nam lata osiemdziesiąte XX wieku. To wtedy architektura po zerwaniu z modernizmem i przyjęciu eklektycznych założeń starała się stworzyć nowe podejście do projektowania i operować metaforą. Tak dzieje się z *Drogą Czterech Bram* w Krakowie. Budowla ta, tak sprytnie maskuje swój rozrywkowy charakter, że odbierana jest jako coś misternie niepowierzchnowego. *Homo Ludens* przejdzie obok niej bez zainteresowania, nie domyślając się, iż została zaprojektowana jako wyraz zabawy, intelektualnej gry (trochę jednostronnej ze strony autora). Dzieło ukrywa przed niewprawnym okiem adresata tworzące go preteksty oraz powidoki z lat młodzieńczych architekta. To naigrawanie się z niczego nieświadomego przechodnia to wyraz skrajnej perfidia lub wiary w emancypację (sic!) współczesnego odbiorcy. Budowla łączy w sobie dwa nurty zabawy: sacrum jako dążenie do Boga i profanum jako szkoły czegoś zwyczajnego, trochę niepoważnego. Tu poszukiwanie piękna (tak bywało w architekturze) posiłkuje się twierdzeniem Władysława Tatarkiewicza: „[...] Piękno jest *objawieniem się idei* w rzeczach [...] objawieniem się »archetypu«, wiecznego wzoru, najwyższej doskonałości, absolutu [...]” [14, s. 156-158]. I to zdanie może stać się mottem przyjętym jako pewnik do opisu postmodernistycznej budowli. Dwie świątynie to nic innego jak obraz zapamiętanej architektury z dzieciństwa, ale niedosłownej. Nie jest już absolutem ani doskonałością, staje się grą, zabawą architekta. Pamiętane elementy pojawiają się już w innej skali i nowej roli. Cegła i tynkowana fasada

klasztora i kościoła oo. bernardynów w Radomiu zamieniają się w betonową rzeźbę. Wspomnieniem jest także cmentarz miejski z jego kamiennymi nagrobkami, tu wyrażony już w „nowym” kamieniu i proporcjach nienagrobkowych. Rzeczy zostają nazwane, nazwa staje się ważna: *Świątynia Wschodu* i *Świątynia Zachodu*, jednak nie chodzi tylko o strony świata. Autor tłumaczy się: „Realizację *Drogi Czterech Bram*, myśli, idei, mitu czy może tylko – tajemnicy klasztoru – oparto na powidokach tradycyjnych wyobrażeń o klasztorze. Kompozycja zespołu obiektów wspierana jest osią znajdującą kontynuację daleko poza zabudowaniami seminarium. Jej początki, z jednej strony trafiają w centrum Rynku krakowskiego, z drugiej przenikają masyw Skalek Twardowskiego. Język architektury seminarium pamięta swą genezę. Co będzie jednak jeśli idea *Drogi Czterech Bram* ulegnie zapomnieniu? Wtedy pozostaną: bramy, dziedzińce, portale, świątynie, wieże, budowle – bryły widniejące w świetle, i w mroku, i w ciemności. Wszak – *architektura to jest budowanie rzeczy fikcyjnych tak, by wyglądały, jak prawdziwe*” [10]. Charles Jencks, tworząc opis postmodernistycznej architektury i taką „wymyśloną” fikcję, miał na myśli chyba tę budowlę: „1. Wielowartościowość jest przedkładana nad jednolitość, wyobraźnia nad fantazję. 2. »Złożoność i sprzeczność« są przedkładane nad zbytnią prostotę i »minimalizm«. 3. Teorie złożoności i Chaosu uznaje się za ważniejsze dla badania natury niż dynamikę linearną; oznacza to, że »bardziej naturalne« jest postępowanie nielinearne niż linearne. 4. Pamięć i historia są nieodłącznymi składnikami DNA, języka, stylu oraz miasta i są pozytywnymi katalizatorami innowacji” [8, s. 152]. Dariusz Kozłowski, sam podkreślając fikcyjność swojej sztuki, przyrównuje ją do zabawy, może przedstawienia, nawiązywania i odrywania się od pierwowzorów, gdyż „Duch zemsty i resentment są buntem, niemożnością zaakceptowania przeszłości” [1, s. 53]. Taki duch nadaje nowe spojrzenie na przeszłość i teraźniejszość sztuki, staje się motorem dla dekonstruowania pierwowzorów i tworzenia nowej-starej architektury w podobny sposób jak czyni to Igor Mitoraj ze swymi rzeźbami. Metoda taka buduje „nowe”, ale już w oderwaniu od pierwotnej funkcji architektury, z której czerpie tylko ozdobność. Architekt, jak zwykle w awangardowej sztuce, nie chce przypominać sobie, ale nie może zapomnieć. Shaftesbury, osiemnastowieczny filo-

zof, pisał: „To, co piękne, to, co właściwe, stosowne – nigdy nie tkwi w materii, ale w sztuce i zamiarze, nigdy w samym ciebie, lecz w formie bądź sile formującej. Czyż tego nie wyraża piękna forma, nie obwieszcza piękno zamiaru zawsze, gdy cię uderza? Cóż cię uderza, jeśli nie zamiar? Cóż oto podziwiasz, jeśli nie ducha, bądź to, czego jest on źródłem? To duch sam formuje” [5. s. 160].

Współczesność uwalnia twórcę od potrzeby użyteczności, daje mu wolną drogę w tworzeniu. Przecież wychodząc z kina, wspominamy, czy film był ładny, a nie pamiętamy, że fotele były niewygodne (choć taki problem jest czasem ważniejszy niż sam seans). Budowla może być ilustracją teorii Umberto Eco o polisemiczności dzieła sztuki: „Stąd funkcja sztuki otwartej jako epistemologicznej metafory: w świecie, w którym nieciągłość zjawisk postawiła pod znakiem zapytania możliwość całościowego i ostatecznego ich przedstawienia, sztuka ta podsuwa pewien określony sposób widzenia otoczenia, w którym żyjemy, a następnie zaakceptowania go i dostosowania do skali własnej wrażliwości. Dzieło otwarte podejmuje, w całej jego złożoności, zadanie przekazania nam obrazu nieciągłości: nie opowiada o niej, lecz jest nią” [3, s. 198]. Budynki i ich „imiona” są częścią „zabawy” autora z widzem. Domyślając się pierwowzorów architektury po ujawnieniu przez autora swych reminiscencji lub może bardziej świadomie pierwowzorów dzieło nabiera jeszcze więcej znaczeń, których możemy się tylko domyślać, gdyż autor samolubnie całą prawdę zachowuje tylko dla siebie. Aby domyślić się najbardziej znanej metafory architektury współczesnej napisu na budynku mieszkalnym w Berlinie Alvaro Siza – *Bonjour Tristesse* trzeba sięgnąć do poezji. I może w zrozumieniu dzieła (lub wręcz przeciwnie) pomoże nam wiersz Paula Éluarda *Ledwie zniekształcony*, który był chyba pretekstem dla architekta:

„Żegnaj smutku
Witaj smutku
Jesteś wpisany w linie sufitu
Jesteś wpisany w oczy które kocham
Nie jesteś zupełną nędzą
Bo najuboższe cię wangi zdradzają
Uśmiechem
Witaj smutku
Miłości miłych ciał
Potęgo miłości

Której uprzejmość objawia się
Jak potwór bez ciała
Głowo rozczarowana

Smutku o piękna twarzy” [4, s. 32].

Tu tekst wiersza nadaje nowy sens budynku, autor prowadzi z nami pewnego rodzaju grę, zmieniając sens architektury: „Sam fakt, że tekst nadaje się do komentarzy, stawia go w rzędzie języka symbolicznego” pisał Adam Ważyk w 1948 roku [15, s. 94], podkreślając intelektualny charakter działań architekta. Żyjemy w okresie postmodernizmu i „Dziś nie estetyka jest głównym powodem zaistnienia sztuki, ale potrzeba wyłowienia jakiegoś sensu” [6, s. 117], czasem ważniejszego od samego budowania funkcjonalnej formy. Nie jesteśmy pewni czy autor stworzył dobre miejsce do mieszkania, ale mamy już pewność, że stworzył poetyckie dzieło sztuki.

Jedną z cech współczesnej architektury jest jej rozrywkowy charakter. Ludyczność sztuki polega na zaspokojeniu potrzeby rozrywki widza lub użytkownika. Stałe się to dziś główną cechą kultury masowej, która opiera się na naśladowaniu. Powtórzenie nie musi nieść pejoratywnych konotacji, przecież „Roland Barthes użył [...] sformułowania: powiada on, że mit operuje »językiem skradzionym«” [2, s. 135], tak łatwym do odbioru, bo znanym już wcześniej. Ludzie kiedyś czytali bajki, dziś je oglądają. *Homo ludens* – człowiek bawiący się jest głównym odbiorcą sztuki współczesnej. Holenderski historyk sztuki Johan Huizinga wskazuje u podstaw wszelkiego ludzkiego działania zabawę. A świat współczesny nie może obejść się bez rozrywki i związanej z tym „reklamowej” wartości architektury, która jest uznawana współcześnie za ważniejszą niż funkcja.

Współcześnie pojawia się jeszcze jeden element sztuki – fikcja. Wyraża się ona w oderwaniu od rzeczywistości i braku dosłownego naśladowania (braku stylu). Architektura musi być wyrazem osobistej wizji artysty, jego odejścia od przyzwyczajęń do powszechnie przyjętego kształtu dzieła. Jednak słowa Barthesa mogą tłumaczyć prostą myśl, że człowiekowi podoba się przecież to, co już zna, to, co słyszał lub widział (każdy nosi w sobie zapamiętane formy). Zapisane z dzieciństwa obrazy i znaki tkwią w nas i odczuwamy je po latach (podświadomie). Greckie piękno i dobro dziś już się rozchodzą. Współcześnie nie mogą być już wyznacznikami estetycznymi. Dobro rozumiane jako coś czysto funkcjo-

nalnego dawno straciło dosłowny sens w architekturze (architektura użyteczna w świecie umarła o godzinie 15:32 dnia 15 lipca 1972 w St. Louis), stało się zwyczajne i niezauważalne. Czy ktoś może dziś pochwalić stadion piłkarski za perfekcyjny układ krzeseł na widowni? Nie! Triada platońska: „piękno, dobro, prawda” jest już dziś zwyczajnie niemodna. Pojawia się coś nowego – „zabawa”. Nie jest ona rozumiana jako coś frywolnego i bezwartościowego – zabawa, jak przecież tłumaczy to Huizinga jest rzeczą śmiertelnie poważną: „[...] Czysta zabawa sama stanowi podstawę i czynnik kultury” [7, s. 17]. Zabawa musi mieć niezmiennie reguły, co w przypadku architektury można tłumaczyć koniecznością wykonania projektu budowlanego lub tylko możliwością zbudowania. Czasem te dwa postulaty są jednak trudne do zrealizowania, Zaha Hadid nie potrafiła zmienić swych obrazów *The Peak Leisure Club* w zbudowane dzieło. No i, co najważniejsze, „w obrębie miejsca zabawy panuje swoisty i bezwarunkowy porządek” [7, s. 24]. Taki postulat niestety w architekturze współczesnej nie jest często oczywistością, a w architekturze dekonstrukcji jest wręcz niemożliwy do spełnienia.

Niestety gry współczesnej architektury są coraz łatwiej odbierane i naśladowane przez odbiorców (przeważnie w karykaturalnej formie). Może dlatego, że nie biorą się one z buntu, rewolucji, ale z ekonomicznej kalkulacji. Fryderyk Schiller wyrażał podobne zaniepokojenie: „Dotąd mówiliśmy jedynie o wadach wypływających z przesadnej wrażliwości na piękno formy oraz ze zbyt daleko posuniętych estetycznych roszczeń wobec myślenia i rozumienia [...] Powoduje on wprawdzie przy tym, że żądze się uszlachetniają i stopniowo coraz bardziej zgadzają się z roszczeniami rozumu, ale nawet z tego może zrodzić się ostatecznie duże niebezpieczeństwo dla moralności” [12, s. 147]. Wszelkie rewolucyjne działania artystyczne niosły ze sobą utopijne postulaty etyczne, gdyż człowiek w swej naturze odczuwa głód informacji i potrzebę prawdy. Dziś jest podobnie. Patrząc na współczesne budynki, widz jest przekonany, że to, co widzi, jest sztuką, gdyż z jakiegoś powodu stworzono dzieła, zostały zbudowane. Pamiętajmy, że piękne nie jest to, co piękne, ale to, co jest uważane za piękne, gdyż wiąże się to z ludzką emocjonalnością. Dziś „sztuka” ma inny cel. Łatwość, z jaką świat współczesny odbiera „awangardowe” kierunki architektonicz-

ne, związana jest z odbiorem programów telewizyjnych. Widzowi przedstawiane są ruchome, krótkie nieabsorbujące rozumu formy. Współczesny odbiorca, jak twierdzą specjaliści od sprzedaży, może skupić swą uwagę tylko przez osiem sekund na jednym komunikacie (reklamie). Może dlatego sztuka pokazana w filmie staje się sztuką ogólnie przyjętą i dostępną. Wyznacznikiem stylu nie jest już galeria malarska, ale „pani domu” z programu TV. Nietzsche z pewnością przewraca się w grobie, patrząc na takie gry i zabawy współczesnych. Dyskusja jednak musi trwać i trzeba dyskutować, gdyż: „Sąd smaku opiera się na pojęciach; w przeciwnym bowiem razie nie można by – mimo różnicy w tych sądach – nawet na ich temat się spierać (rościć sobie pretensje do tego, że inni muszą koniecznie zgodzić się na ten sąd)” [9, s. 279]. I już zupełnie na koniec pamiętajmy, że z Kantem już podyskutować nam się już nie uda. Ostatnim, któremu się to udało, był Woland, ale on chyba dalej przebywa w Moskwie.



ill. 1. *Świątynia Wschody, Droga Czterech Bram* – Wyższe Seminarium Duchowne Polskiej Prowincji Zmartwychwstańców. D. Kozłowski, W. Stefański, M. Misiągiewicz. Foto. M. Gała-Walczowska, ill. 2. Grób na cmentarzu w Radomiu, ill. 3. Fasada kościoła oo. Bernardynów w Radomiu, ill. 4. *Świątynia Zachodu, Droga Czterech Bram* – Wyższe Seminarium Duchowne Polskiej Prowincji Zmartwychwstańców. D. Kozłowski, W. Stefański, M. Misiągiewicz.

- [1] Buczyńska-Garewicz H., *Czytanie Nietzschego*, Kraków 2013.
- [2] Czerwiński M., *Magia, mit i fikcja*, Warszawa 1975, Barthes R., *Mit i znak*, Warszawa 1970.
- [3] Eco U., *Dzieło otwarte*, Warszawa 2008.
- [4] Éluar P., *Ledwie zniekształcony*, [w:] *Paul Éluar Poezje wybrane*, tłum. A. Ważyk, Warszawa 1968.
- [5] Grzeliński A., *Angielski spór o istotę piękna*, Toruń 2001, Shaftesbury, *The Moralists, a Philosophical Rhapsody*, [w:] *Characteristics of Men, Manners, Opinions and Times, with a Collection of Letters*, Basil: printed by J. J. Toumeisen and D. L. Legrand. 1790. vol. II.
- [6] Guzek Ł., *Jak artysta ukradł bogom moc tworzenia*, [cyt za] I. Rychłowska, *Inne posłannictwo sztuki... ? Jednostka, świat i egzystencja a sztuka pytania (Dyskurs dzisiejszej polskiej sztuki)*, [w:] *Różnica i różnorodność O kulturze ponowoczesnej szkice krytyczne*, pod redakcją: Aldony Jawłowskiej, Poznań 1996.
- [7] Huizinga J., *Homo ludens Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa 2007.
- [8] Jencks Ch., *13 propozycji architektury postmodernistycznej* [w:] Ch. Jencks, K. Kropf, *Teorie i manifesty architektury współczesnej*, Warszawa 2013.
- [9] Kant I., *Krytyka władzy sądenia*, Warszawa 1986.
- [10] Kozłowski D., *Droga Czterech Bram*.
- [11] Nietzsche F., *Zmierz bożyszcz czyli filozofuje się młotem*, Kraków 2011.
- [12] Schiller F., *O niebezpieczeństwie zwyczajów estetycznych*, [w:] *Kallias, czyli o pięknie*, Kęty 2007.
- [13] Seel M., *Estetyka obecności fenomenalnej*, Kraków 2008.
- [14] Tatarkiewicz W., *Dzieje sześciu pojęć*, Warszawa 1988.
- [15] Waczków J., *Paul Éluar*, Warszawa 1983.

Gra; ruch *ku* i *od*. Paul Ricoeur w swoich refleksjach rozwija koncepcję „gry”, wątek, na którym Hans-Georg Gadamer wsparł swoje rozważania o dziele sztuki [11, s. 277-283]. Każda podjęta gra ma swój własny sposób istnienia, jednak zawsze znamionuje ją to, że nawet wtedy, kiedy toczy się w samotności, konieczna jest obecność czegoś, z czym lub przeciw czemu się gra. Przedmiotem gry, pojmowanej w kategoriach doświadczenia estetycznego, nie jest ten, kto gra, bowiem sens gry zawiera się w tym, co dzieje się podczas niej, chociaż grający także ulega jej wpływom. Istotę osobliwego ruchu, między grą i przedstawianiem świata w utworze, Ricoeur zawiera w słowach: *ku* i *od*.

Gra architektoniczna wytycza myślom pole rozgrywki: o kształty, kolory, faktury, światła i cienie. Ujawnia coś prawdziwego właśnie dlatego, że to jest gra. Jednak podczas gry ma miejsce przemiana, imaginacyjne przekształcanie królestwa obrazów. Rzeczywistość na niby zostaje zniesiona, świat utworu staje się heurystyczną fikcją i w tym sensie jest zabawą w odkrywanie nowych obrazów. Podczas gry pomyślany, wyobrażony świat kształtów objawia się w przedstawieniu. Podobnie jak w teatralnym spektaklu rozpoznawane są postaci i odgrywane rolę, architektoniczny utwór, efekt czystej twórczej wyobraźni swoim przedstawieniem ujawnia kształty i przypisane im estetyczne i pragmatyczne cele.

W słowach *ku* i *od* Ricoeur wskazuje regułę gry. Istotę myślenia John Dewey wyjaśnia podobnie, także w kategoriach podwójnego ruchu; *do* i *od*, *tam* i z *powrotem* [3, s. 84-88]. W takim ujęciu instynktowny ruch kieruje myśli *do* nieokreślonego *tam*, gdzie ujawnia się przypuszczenie, hipoteza, i jednocześnie nadaje im bieg z *powrotem*, *od* wyobrażenia *ku* faktom. Odkrywanie indukcyjne utożsamia z ruchem myśli zmierzających *do* stworzenia jakiejś zasady. Dowodzenie dedukcyjne: rozwijanie, sprawdzanie i stosowanie owej zasady przypisuje powrotnej drodze myślenia, biegnącego *od* przyjętej hipotezy *do* faktów. Istota podwójnego ruchu zawiera się w relacji myślenia indukcyjnego; od szczegółu do nadrzędnej reguły i dedukcyjnego; sprawdzającego ową regułę poprzez szczegóły.

Ruchy myślenia odniesione do architektury wydają się przypominać sytuację, którą można by określić mianem „rozdroża”. Od niejasnego początku, jeszcze bezwładnych, impulsywnych myśli, budzących wątpliwo-

Maria Misiągiewicz *Gra myślenia o architekturze*

ści, prowokujących pytania i chęć ich wyjaśniania, zamieniają one swój bieg w celowe poszukiwanie odpowiedzi i rozwiązanie problemów zaprzatających umysł. Znamionną rzeczą myślenia jest rozeznawanie splecionych epizodów i zdarzeń, ciągu, który nie jest chaosem, lecz rozdrożem możliwości, stwarzającym szczególną okazję do uporządkowania pojawiających się tam tworów fantazji przez świadome prowadzenie myśli do stawiania wniosków. W tym ruch myśli fakty zaczynają odgrywać rolę wskaźników i oznak kształtu rzeczy architektonicznej jeszcze niedoznanej. Wobec tego myślenie refleksyjne należy uznać za myślenie w najlepszym znaczeniu tego słowa.

Olśnienie i namysł. Ruch *do* i *od*, w którym dostrzec można sens myślenia, wskazuje na powinowactwa z charakterem twórczości określonej jako proces dialektyczny, dwuaspektowy, rozumiany jako równoczesne współgranie różnych „linii napięć” [13, s. 27]. Jedną ze wskazanych opozycyjnych linii, które zachodzą na siebie, jest inspiracja twórcza i praca intelektu nadająca owemu „natchnieniu” kształt. Podobnie przeciwstawiane jest sobie „olśnienie” i „namysł”.

Można by w ten właśnie sposób spojrzeć na procedurę architektonicznego myślenia i rozpatrzyć je poprzez kategorie olśnienia i namysłu. Momentalny akt twórczy należałoby uznać za rodzaj uchwycenia pomysłu pojawiającego się jako olśnienie i przeciwstawiać mu mozolny proces, głęboki namysł nad owym pomysłem. Olśnienie kojarzy z tym, co zwykło się komentować, że ktoś wpadł na pomysł, ma wizję kształtu architektonicznej przestrzeni, ma intuicję, co więcej obdarzony jest wyobraźnią. Namysł kojarzy się analitycznym myśleniem prowadzącym do konkretyzacji pomysłu, doświadczeniem trwającym w czasie.

„Olśnienie” przypomina deweyowski ruch myśli *do*, spontaniczne myślenie. „Namysł” można utożsamiać z ruchem, *od* kiedy zasoby wiedzy i doświadczeń oraz umiejętność ich wykorzystania stanowią bazę, podbudowują, wspierają namysł, są punktem odniesienia na drodze dokonywania wyborów prowadzącej do podjęcia ostatecznej decyzji.

Nie sposób jednak zaprzeczyć temu, że przeciwstawne w swojej istocie stany „olśnienia” i „namysłu” trwają w nierozdzielalnym związku, który znamionuje za-

równy ruch myśli *do* jak i *od*. W sztuce, także architektonicznej wypada spojrzeć na olśnienie i namysł tak, jak sugeruje Janina Makota. Rozważając, istotę wyobraźni twórczej, uważa ona, że namysł może być szeregiem szybko przesuwających się przez umysł wizji, niby szeregiem olśnień różnej ważności [9, s. 138].

Przypisana wyobraźni władza tworzenia pomysłu, zmuszana do wysiłku aktami woli, nie objawia się w jednostronnym ujęciu architektonicznej geometrii kształtu. Przeciwnie, w złożonej procedurze odnajdywania formy budowli w wyimaginowanym świecie; szczególnie rodzaj myślenia, jakim jest wyobraźnia, może stawiać budowlę w różnych miejscach, oglądać ją z różnych stron, dobierać wygląd widoków zewnętrznych i kształt przestrzeni wnętrza, wybierać strukturę konstrukcyjną i stosowną dla niej materię. To właśnie sprawia, że rola wyobraźni nie ogranicza się wyłącznie w ruchu *do*, kiedy rodzi się pomysł, lub ruchu *od*, kiedy architektoniczna forma przekształcana jest w myślach w realny kształt. W obydwu ruchach myśli nagłe olśnienie może być dziełem przypadku podpowiedzianego przez twórczą intuicję, ale także efektem uprzedniego namysłu. Wtedy namysł mógłby być traktowany jako ciąg olśnień różnej ważności pojawiających się i nakładających się na siebie w czasie.

Postawy. Przywołane tu jedno z możliwych dróg architektonicznego myślenia można odszukać w trzech typach procesu twórczego: intuicyjnym, refleksyjnym i behawioralnym [4, s. 182-189].

W twórczości o charakterze intuicyjnym najważniejsze jest powzięcie decyzji poprzez odkrycie wizji artystycznej, gdzie intuicja, bez motywacji typu dyskursywnego, określana bywa jako myślenie entymematyczne, skrótowe przynoszące natychmiastową odpowiedź na nurtujący problem rodzący się z wewnętrznego przymusu, dający od razu poczucie pewności o racjach podjętej decyzji. Kojarzyć się to może z myśleniem *do* lub „olśnieniem”.

Tworzenie refleksyjne, w przeciwieństwie do intuicyjnego, trwa w czasie, ponieważ wszystkie pomysły poddawane są kontroli świadomości, selekcji artystycznej, aby wyłonić najlepszą z nasuwających się możliwości. To mogłoby przypominać ruch myśli *od* lub „namysł”, kiedy to pojawiają się różne olśnienia.

Trzeci przypadek ma charakter behawioralny, kiedy two-

zenie nie jest podporządkowane czy określone konkretną wizją. Ostateczna wersja pomysłu jest wynikiem przekształceń tego samego motywu, swobodnym kształtowaniem. Tu nie ma miejsca na rygorystyczną kolejność ruchów *do* i *od*, przypomina to raczej wybór z wielości pojawiających się olśnień. Pierwszy pomysł generuje kolejny i jest powodem pojawienia się następnego, w sposób tyleż nieprzewidywalny, co konsekwentny, możliwy poprzez ów początek.

Z psychologicznego punktu widzenia można wyróżnić – introwertyczny i ekstrawertyczny charakter procesu twórczego, myśląc o dziełach, efektach pomysłu i decyzji autora [6, s. 364-365]. Kiedy myślenie kieruje autorskim osądem, korzystając z pełnej swobody środków wyrazu – jest to przypadek postawy introwertycznej. Przypomina to „namysł” na drogach ruchu myślenia *do* i *od*.

Przeciwieństwem jest postawa ekstrawertyczna przypisywana myśleniu, które sprawia, że pomysł dzieła, w mniejszym lub większym stopniu, pojawia się jako gotowy. To te pomysły, narzucające się i same przez się określające kształt, stawiają twórcę w komfortowej sytuacji akceptowania pomysłu, niepozwalającego sobie już nic dodać ani nic ująć. To wśród tych przypadków pojawiają się te nieczęste „olśnienia” wyznaczające nowe granice architektury. Wagę owych myślowych faktów Artur Schopenhauer wyjaśnia, rozróżniając talent i geniusz; talent to trafianie do celu, który wszyscy widzą, geniusz to trafianie do celu, którego jeszcze nie widzi nikt.

Wypada odwołać się do zdolności umysłu, tych rozstrzygających o charakterze drogi, jaką zmierza architekt, drogi wytyczonej charakterem osobowości, predyspozycjami wiedzy i zdolnościami myślenia przejawiającego się w odmiennych, ale uzupełniających się postaciach.

Intuicja. Zastany świat architektury określa konieczność potocznych działań, zachowań i doświadczeń, przekazanych obyczajem, tradycją lub prawem. Wydawać by się mogło, że tak wyznaczone role i miejsca dają poczucie przynależności i bezpieczeństwa, wywołują pełną akceptację. Jednak instynkt poszukiwania sprawiał, że od zarania kultur architektura przekraczała granice wyznaczone przez to, co już dane i poznane; nadawała

kształt temu, co niewidzialne.

Świat jest apetytem człowieka, psychika jest głodna obrazów – powiada Gaston Bachelard [2, s. 15]. Metaforyczne określenia wyjaśniają nieokiełznaną żądzę zmiany zastanego architektonicznego pejzażu, powód uruchomienia gry myślenia, chęć włączenia się w doświadczenie uchwycenia innych konstelacji kształtów, w przekraczanie znanych i wyznaczania nieznanego w tej sztuce granic.

Słowo „obraz” jest powodem nieporozumień, zwłaszcza w rozważaniach psychologicznych, bowiem widzimy obrazy, odtwarzamy obrazy, zachowujemy obrazy w pamięci, ale zdaniem Bachelarda brakuje jednego obrazu, „bezpośredniego wytworu wyobraźni”. Analizując przemyslenia Bergsona, poświęcającego wiele uwagi pojęciu „obraz”, dostrzega tam jedynie wzmiankę o „twórczej wyobraźni”, porównywanej z „igraszkami fantazji”, której nie przypisano żadnych związków z „wielkimi aktami wolności” wskazanymi przez jego filozofię.

Bachelard takie traktowanie wolności przyjmuje za podstawę pozwalającą spojrzeć na różnorodne obrazy jako odbicia tego, w jaki sposób umysł pozwala sobie traktować naturę. Proponuje zarazem, aby wyobraźnię, za jej „zdolność tworzenia obrazów”, uznać za potęgę umysłu, co więcej, by pojmowanie wyobraźni jako „funkcji rzeczywistości”, wypracowane przez psychologię klasyczną, uznać także za „funkcję nierzeczywistości” uzasadniając propozycje konkluzją; „jakże można przewidywać, nie umiając sobie wyobrażać” [2, s. 377-378].

W poetycki sposób określa wyobraźnię Jean Paul Sartre nazywając ją „aktem magicznym”, co może kojarzyć się z zaklęciem wywołującym rzecz, o której się myśli. Wyobraźnia, tak jak czarownik, rzucając zaklęcie „niech się stanie”, przemienia nierzeczywistą architekturę w myślowy fakt. Sartre rozróżnia percepcję spostrzeżeniową od wyobrażenia rzeczy. Percepcja i wyobraźnia w odmienny sposób umieszczają przedmioty w świadomości [12, s. 30-31, 225]. Percepcja spostrzeżeniowa zakłada swój przedmiot jako istniejący. Wyobraźnia może zakładać przedmiot jako nieistniejący, jako nieobecny, jako istniejący gdzie indziej lub może „zneutralizować się”, tzn. nie zakładać swojego przedmiotu jako istniejącego. To wyobraźni wypada przypisać rolę inicjującą architektoniczną grę, odważne prowadzenie myśli po drogach czystych możliwości oferujących kształty

jeszcze nieznanego. Jednak ich wybór nie może się obejść bez twórczej intuicji.

Intuicja, powiązana ze sferą uczuć, wyczuć czy przeczuć, sprawia, że umysł zdolny jest do rozeznawania szczególnego rodzaju, wspartego irracjonalnym, przecuciowym uchwyceniem istoty rzeczy, problemu, przekonań czy postaw, w efekcie spontanicznego ruchu myśli niedającego się w pełni uzasadnić. Owa intuicyjna zdolność przewidywania sprawia, że bez rozumowej procedury możliwe staje się dostrzeganie, rozstrzyganie, decydowanie i definiowanie kształtu rzeczy architektonicznych, niebudzące wątpliwości, zaskakujące trafnością i stosownością.

W sztuce budowania trudno przecenić przymioty umysłu w interpretacji architektonicznej geometrii, ich niezaprzeczną moc wyczarowania kształtów. Mariaż wyobraźni ujawniającej rzeczy nieistniejące, intuicyjnego przecucia, spontanicznego i refleksyjnego myślenia podsuwającego wnioski logiczne i racjonalne, są zdolnościami przewodzącymi eksperymentom na nieograniczonych terytoriach możliwości. Wspierając doświadczenie rozeznawania zjawisk i rzeczy, kształtują wewnętrzny zmysł architektoniczny. Podtrzymują grę, gdzie przedstawienie objawia się nie jako myśl, lecz jako „wewnętrzne uczucie celowego stanu umysłu” [7, s. 213, 242]. Wtedy objawia się idea kształtu budowli.

Wyobrażenie. Od zarania kultur sztuka budowania przekraczała granice tego, co dane i poznane, wyznaczała granice tego, co nieznanego. Obraz „gry” przedstawiony przez Ricoeura, myślenie *do* i *od* wskazane przez Deweya, podobnie jak „olśnienie” i „namysł” ujawnione przez Stróżewskiego mówią o tym samym rodzaju doświadczenia. Charakter tego doświadczenia wprost kojarzy z twórczością architektoniczną – twórczością wspierającą się na grze myślenia.

W architektonicznej grze nie chodzi więc o ruch niepowiązanych ze sobą pomysłów „przychodzących do głowy”, chociaż ich pojawianie się nie dziwi, są one oczywistym wyrazem spontaniczności artystycznej fantazji – wyobraźni intuicyjnego przecucia wpisującego się w twórcze myślenie. Stąd też spontaniczny ruch zmierzający *do* jest myśleniem poszukującym reguły scalającej wszystkie elementy geometrii formy, idei, koncepcji kształtu pomyślanej budowli, zanim dostępna będzie

ona dla zmysłów wzroku czy dotyku.

Projekt uchwycony w spontanicznym myślowym zarysie nabiera cech realności wtedy, kiedy przefiltrowany jest poprzez ruch – od, myślenie refleksyjne przypominające o charakterze lokalizacji, miejsca w przestrzeni, o programie użyteczności zadania projektowego i możliwościach technicznych służących realizacji. Owe fakty potwierdzają zasadność pomysłu bądź sugerują korekty lub nakazują odrzucenie koncepcji.

Na tę procedurę trzeba spojrzeć tak, jak sugeruje Gianugo Polesello, mówiąc o „powinnościach” (*obblighi*) wobec „Kompozycji”, która musi być poza przyzwyczajeniem, oznajmiać konieczne racje i przyczyny kształtu projektu, wskazywać zrozumienie pochodzenia i sensu „Poszukiwania” [10, s. 9-10]. Wówczas ujawniają się związki pomiędzy myśleniem spontanicznym a refleksyjnym, olśnieniem a namysłem, wyobraźnią i intuicją, a myśleniem dyskursywnym i logicznym wnioskowaniem. Postawiony problem wytycza cel myślenia, ale ów cel wyznacza różne drogi myślenia podporządkowane rzeczywistym faktom poddawanych twórczej interpretacji wydobywającej kształt przestrzeni architektonicznej. Przypomina to obyczaj post platońskiego filozofa, który odwracał się od zwykłego życia po to, żeby myśleć, lecz myślał po to, aby wrócić do codzienności wiedząc jak rozwiązywać jej problemy.

Architektura, według Dariusza Kozłowskiego, może bardziej niż inne sztuki potrzebuje „pretekstu” [8, s. 51]. Pretekst architektoniczny widzi jako początek projektowania: jako wspomnienia, powidoki, wyobrażenia obrazów miasta i budowli, jako zapamiętane kształty, kolory, płaszczyzny i kierunki, bądź jedynie jako „mityczne wyobrażenie”, i nade wszystko zawartość Światowego Muzeum Wyobraźni. Kozłowski wyjaśnia rozróżnienie określenia „pretekst” i „motywacja”. Pretekst rozumie jako „zmyślony powód”, pozór podany dla ukrycia właściwej przyczyny, „prawdziwego powodu”, który przypisuje „motywacji” urbanistycznej. W takim ujęciu wszystkie realne fakty natury architektonicznej i urbanistycznej nie są już trywialnymi nakazami, stają się inspiracjami włączającymi się w grę architektonicznego myślenia, zmierzającego ku poszukiwaniu coraz to innej poetyki formy budowli objawiającej się w wyobrażeniu rzeczy.

Sens architektonicznego wyobrażenia przekraczającego istniejące kanony architektury sprawdza się nie tylko podczas projektowania konkretnej budowli.

W twórczej misji umysłu mieści się także generowanie idei-manifestacji prowokujących pojawienie się myśli znamionujących twórczość każdego kolejnego pokolenia architektów. Ten rodzaj myślenia można traktować jako twórczy eksperyment, nie jako igraszkę, lecz jako szczególny rodzaj gry architektonicznej, wskazującej podstawę nowych założeń twórczości, a ma to miejsce nie tylko w architekturze. Karlheinz Stockhausen mówiąc o istocie swojej muzyki, widział ją poprzez eksperyment pozwalający wyzwać się wyobraźni. Eksperyment wypada utożsamiać z poszukiwaniem oryginalności poprzez łamanie reguł, kombinację uczuć i myśli, fantastyczne doświadczenie i chłodne rozumowanie, zawsze towarzyszące tym, dla których teraźniejszość jest przedpolem przyszłości architektury.

Eksperymentalne wyobrażenia, dalekosiężne wizje, są odwiecznym, jak czas, sposobem poszukiwania. Informują o pomysłach, których realność, nienadążająca za myślą, okiełznać jeszcze nie może. Podstawę eksperymentu Martin Heidegger widzi w hipotezie jakiegoś prawa. Newton mawiał: *hypotheses non fingo* – hipotezy nie są samowolnym wymysłem, a rozszerzając ową myśl, Heidegger czyni eksperyment procedurą opierającą się na hipotetycznym prawie po to, by zgromadzić fakty potwierdzające domniemywane prawo bądź wykluczające jego akceptację [5, s. 134].

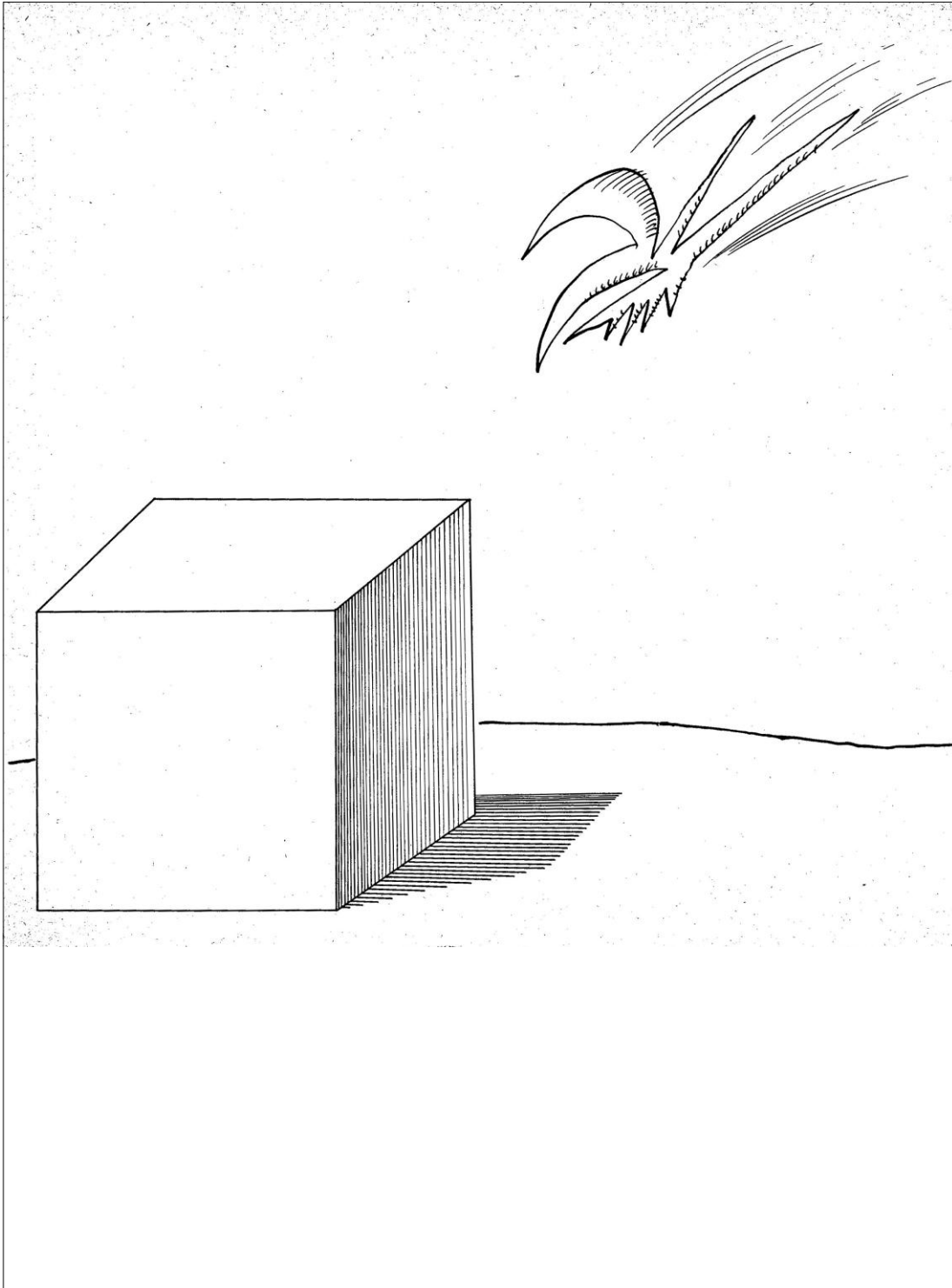
Wskazywanie związków i zależności w roboczej hipotezie, łączenie przypuszczeń w zwartą, logiczną całość Dewey przypisuje wnioskowaniu, zaznaczając: „rozpoznanie to przychodzi na skutek odkrycia i włączenia nowych faktów i właściwości” [3, s. 84-88]. Pojawiające się w ten sposób innowacje uzasadniają powód różnorodności odsłon, jakie miały i mają miejsce w teatrze architektury, przedstawieniu rozgrywanym się i tworzącym ciąg dziejów sztuki budowania.

Znaczenie architektonicznego eksperymentu może przywodzić na myśl zasadność retoryki, pierwotnie sztuki przekonywania, kiedy podważane są normy i reguły, kiedy w toku swobodnego ścierania się argumentów i kontrargumentów podejmowane są zasadnicze decyzje kształtujące inne poglądy, wpływające na inny porządek rzeczy architektonicznych. Sens owych poszukiwań zawiera się nade wszystko w wizjach przybiegających charakter manifestacji artystycznej czy głosu w dyskusji dotyczącej problemów w skali całej tej sztuki.

Trzeba podkreślić, że to eksperymentujące myślenie twórczych umysłów pozwoliło stworzyć wyobrażenia, dzięki którym zrealizowane są w realnym świecie wybitne, ponadczasowe dzieła architektoniczne. W nich sprawdza się to, o czym mówił Arystoteles: „niemożliwość” należy rozpatrywać bądź w świetle jej efektu artystycznego, bądź tendencji idealizującej. Co więcej – „ze względu na efekt artystyczny lepiej jest przecież przedstawić rzecz wiarygodną, chociaż niemożliwą, niż możliwą, lecz nie trafiającą do przekonania [...], a ideał winien mieć pierwszeństwo przed rzeczywistością” [1, s. 366].

Opracowanie poprawione, na podstawie *Architektoniczna geometria*, Kraków 2005

- [1] Arystoteles, *Retoryka – Poetyka*, Warszawa 1988.
- [2] Bachelard G., *Wyobrażenia poetycka. Wybór pism*, Warszawa 1975.
- [3] Dewey J., *Jak myślimy?*, Warszawa 2002.
- [4] Gołaszewska M., *Zarys estetyki. Problematyka, metody, teorie*, Warszawa 1984.
- [5] Heidegger M., *Budować, mieszkać, myśleć. Eseje wybrane*, Warszawa 1977, Rozdział *Czas światobrazu*.
- [6] Jung C. G., *Archetypy i symbole. Pisma wybrane*, Warszawa 1976.
- [7] Kant I., *Krytyka władzy sądenia*, Warszawa 1986.
- [8] Kozłowski D., *Pretesti architettonici, urbanistici ed altri / Preteksty architektoniczne, urbanistyczne i inne*, [w:] *Progetto Kazimierz. Venezia-Cracovia*, Tempus PHARE, Kraków 1999.
- [9] Makota J., *O wyobraźni twórczej*, [w:] *Eseje o pięknie*, K. Wilkowska (red.), Warszawa-Kraków 1988.
- [10] Pollesello G., *Per un'architettura del policentrismo / Ku architekturze policentryzmu* [w:] *Progetto Kazimierz Venezia-Cracovia*, Tempus PHARE, Kraków 1999.
- [11] Ricoeur P., *Język, tekst, interpretacja*, Warszawa 1989.
- [12] Sartre J. P., *Wyobrażenie. Fenomenologiczna psychologia wyobraźni*, Warszawa 1970.
- [13] Stróżewski W., *Dialektyka twórczości*, Kraków 1983.



Saul Steinberg *The Labyrinth*
Harpers & Brothers Publishers New York 1954

W mitologii greckiej, wśród Muz, jakie patronowały grom i zabawom, żadna z nich nie strzegła sztuk plastycznych. Ich gry i zabawy związane były z ruchem. Muzyka, śpiew, taniec, teatr, poezja odżywają za każdym razem na nowo dzięki wykonaniu albo odczytaniu, podczas gdy dzieła architektury i rzeźby trwają nieme, nieporuszone i stale widoczne.

Architekt może, tak czy inaczej grać póki pracuje nad koncepcją zamierzonego dzieła i dopiero szuka dla niego kształtu, a więc zanim je zbuduje i zanim architektura stanie się rzeczywistością. W tej grze ścierają się w nim, jak mówi Fryderyk Schiller [1], dwie przeciwstawne siły – popęd zmysłowy i popęd formy. Jeśli popęd zmysłowy skłania go do zdania się na intuicję i na odczuwanie, to popęd formalny kieruje go ku myśleniu i ku szukaniu formy. W tej grze intuicja może się wyrazić dzięki formie, a formę ożywia czucie. Intuicja bez formy pozostaje niewyrażona, a forma bez życia jest martwa i pusta. Wygrywa ten, kto potrafi stworzyć formę żywą, żywy kształt.

Architekt mógł na swój sposób grać, kiedy pragnął stworzyć dzieło w swoim przekonaniu najpiękniejsze, które by zdobyło uznanie i zaufanie władz miasta, księcia albo króla, pokonało rywali i zostało zbudowane. Nie był jednak w swojej grze sam. Budował z myślą, o tym, dla kogo buduje i nieraz budował wraz z nim. Jeśli dodamy więc wątki sakralne i polityczne budowli i jeśli jako metodę projektowania chcielibyśmy przyjąć grę, to jej pole, reguły i grono uczestników znacznie się poszerzały. Widać to wyraźnie w dziejach budowania.

W okresach, kiedy przekonania i upodobania społeczności wiązała silna idea i tworzyła wspólny sposób rozumienia i odbierania piękna, jak w starożytnej Grecji, Rzymie i w Średniowieczu, reguły w nadawaniu kształtu budowli były ściślejsze, trwalsze i pozostawiały niewiele przestrzeni dla gry. Opierały się na ciągłości z tym, co już bliskie, zrozumiałe, na trwałych porządkach i ich pochodnych – jak rzymski porządek kompozytowy – którym obcą była jeszcze idea postępu. Wyjątek stanowiły nowości techniczne – łuk, sklepienie i kopuła – nieznane Grekom i wynajdywane przez budowniczych Rzymu. Witruwiusz stworzył swoją trójlistną koniczynę – *firmitas*, *commoditas*, *venustas* – jako regułę gry powszechną i tak trwałą, że powtarza się ją do dziś, choć coraz bardziej retorycznie i w oderwaniu od rzeczywistości.

Nie wiadomo czy to w grze narodziła się ikona średniowiecza – ostrołukowe sklepienie krzyżowe – a jeśli tak, to kto był graczem, któremu udało się ją stworzyć. Anonimowy budowniczy czy też sam opat Saint Denis, jak głosi legenda? Ważne, że wraz z coraz smuklejszymi przyporami i z wykuwanymi w kamieniu motywami geometrycznymi i roślinnymi, przetrwała ona stulecia, rozwijając się w najróżnorodniejszych wersjach. Jednak do średniowiecza włącznie budowniczy był rzemieślnikiem często anonimowym i wykonywał powierzone mu zadania, przestrzegając reguły *sacrum* i nie dostępując miana „twórcy”.

Ernst Gombrich [2] pisze, że dopiero w renesansie architekt zaczął myśleć nie tylko o swoim zamówieniu – *commission* – ale też o swojej misji – *mission* – i stał się *twórcą*, a w szczególnych wypadkach uznawano go za *geniusza*. Jednak nowe reguły „gry zwanej sztuką”, jak ją określa Gombrich, nie były dziełem samych architektów. Narodziły się w aurze Florencji Odrodzenia, stworzonej wspólnie przez humanistów, księcia i ludzi sztuki. Architekt poruszał się więc w granicach pewnej ramy ideowej i formalnej, której reguły sam zresztą ustanawiał, nie tyle grając, co idąc za linią przewodnią swoich przekonań.

Kiedy Brunelleschi wyruszył w 1402 roku z Donatellem w podróż do Rzymu, by przez dwa lata badać tam starożytną architekturę rzymską, nie szukał inspiracji do sztuczek w architektonicznej grze, by uwodzić nimi florenckich mocodawców. Lata humanistycznego wychowania wyrobiły w nim poczucie misji odnowienia obrazu architektury i przeciwstawienia późnogotyckiemu otoczeniu nowego sposobu budowania planu i nowej geometrii fasad. Po technicznym arcydziele kopuły florenckiej katedry pierwsze dzieło jego osobistego stylu – pełne, półkoliste łuki oparte na lekkich kolumnach i tworzące arkady Szpitala Niewiniątek na placu Świętej Annuncjaty – jaśniało bielą jak kość rzucona w ceglaną tkankę Florencji. Był to tworzony z uporem wyraz nowego sposobu widzenia świata i nowego miejsca, jakie miał zająć w nim człowiek. Widzenia, do którego Brunelleschi wniósł też nowe narzędzie zapisu i studiowania przestrzeni – perspektywę.

Gry i zabawy mogły znaleźć więcej miejsca, kiedy światło słonecznej idei Renesansu przygasło – być może za sprawą schizmy luterńskiej z jednej, a lektury

pogańskich klasyków starożytności z drugiej strony – kiedy idea wiążąca i wspólne spojrzenie na świat zachwiały się, ustępując miejsca zwątpieniu i niepewności. Załącznikiem tego stanu ducha są późne *Rymy* Michala Anioła [3]. Świadectwo człowieka, wielkiego artysty i architekta – postaci przełomowej w sztuce i architekturze renesansu – przekazane w pierwszej osobie, łącznie z ukazaniem nękających go sprzeczności, które sprawiły, że poczuł się „wrogiem samego siebie”. Odpowiednikiem tej spowiedzi poetyckiej w jego rzeźbie było *non finito* – fragmenty niedokończone – pozostawiające miejsce obecności natury i widoczne w niektórych posągach niewolników i w późnej Pietà Rondanini.

Zaczął się zwrot ku naturze i szukanie mocniejszych wrażeń w budowaniu ekstrawagancji zwanych *bizzarrie*. Franciszek medycejski, zwany *principe notturno* – księciem nocy – w budowaniu świata bliższego scenie teatralnej, alchemii, minerałom i tajemnicom natury niż meandrom polityki, znalazł idealnego towarzysza w osobie Bernarda Buontalentiego, z którym mógł wspólnie grać i bawić się, żeby wymknąć się melancholii i nudzie. Architekt zaskakiwał go nieoczekiwanymi formami. Nad *porta delle suppliche* – *portalem próśb* – rozdarł tympanon na dwie połowy i odwrócił je przeciw sobie. Zbudował słynną, dziś już nieistniejącą, opiewaną przez Montaigne'a willę Pratolino. Był równocześnie scenografem, inscenizował podziwiane *intermezzi* w teatrze medycejskim i był twórcą słynnych grot w ogrodzie Boboli. W tym samym czasie, w Lacjum, w okolicach Rzymu, architekt Pirro Ligorio zbudował dla księcia Orsiniego „Park potworów” w Bomarzo – rozrzucone w zieleni rzeźby przedstawiające monstrualne stwory. Był to czas Manieryzmu, zwany przez historyków także kontr-renesansem.

Historia jest ciągłą oscylacją między okresami budowania przez człowieka nowego świata oparta na wspólnej idei wiążącej – religijnej, filozoficznej, humanistycznej czy politycznej – a okresami zwątpienia w wiarygodność takiej idei, czasami zagubienia i rozdarcia, które skłaniają ku ucieczce w stronę zachcianki, ekstrawagancji, gier i zabaw. Grecja klasyczna i hellenistyczna, Rzym wczesnego i późnego cesarstwa, wczesne i późne średniowiecze, klasyczny, słoneczny renesans i mroczny manierystyczny kontr-renesans, wielowątkowość baroku – jego monumentalnych założeń urbanistycznych, efemerycznych aparatów uświetniających

ważne wydarzenia i klasycyzmu francuskiego dworu – urokliwość rokoka i eklektyczne błędzenia wieku XIX-go, próby znalezienia własnego wyrazu w secesyjnej Art Nouveau i w wyrafinowanym pięknie Art Déco, aż po ostatni bastion wielkiej próby budowania nowego świata w oparciu o wspólną ideę wiążącą, tym razem laicką i polityczną – po ideę wielkiego świata nowoczesności.

Dla architektów nie był to okres gier i zabaw, tylko zaangażowania politycznego. Do rewolucyjnej, założonej w 1918 roku, ekspresjonistycznej *Novembergruppe* należeli – obok Brechta, Grosza, Kandinskiego i Klee – Gropius, Mendelsohn i Mies van der Rohe. Był to czas szkoły Bauhausu, z której wyszło całe pokolenie architektów nowoczesności, a wszystkich łączyło wspólne pragnienie zmiany świata, z troską o losy całej ludzkości. Wiek XX, który ten ruch stworzył, wyjął go stopniowo ze swoich treści, a zbrodnie nazizmu i stalinizmu podkopały ostatecznie wiarę w możliwość i sens jakiegokolwiek utopii społecznej. Przesłanie moralne nowoczesnych mistrzów utonęło w monotonii *International Style* – *Stylu międzynarodowego*. Budowania obojętne na odrębności kulturowe, na charakter miejsca i pokrywającego jednostajnym kształtem niezmiernie obszary ziemi we wszystkich jej zakątkach. Reakcją na nudę były ironie i karykatury tak zwanego postmodernizmu, które pozostawiły po sobie aurę wykipowania wszystkiego i otworzyły czasy „architektury interesującej”, jak ją nazwał eseista i dawny dyrektor frankfurckiego Muzeum Architektury, Heinrich Klotz [4].

Nasz świat, w którym zapanowały nieograniczone niemal swoboda wypowiedzi, wyrazu i dystans do prawd, na jakich opierały się wielkie ideologie, zdominowany został przez dwie siły. Pierwsza to moc pieniądza, w której John Maynard Keynes [5] widział „parodię koszmaru buchaltera”, a która zastąpiła wszelkie miary wartości. Druga to technika, która ze środka staje się celem i kształtuje sposoby życia jednostek i współżycia zbiorowości. Rynek, na którym te dwie siły się ze sobą zbiegają i współdziałają, tworzy obszar gry o niespotykanych dotąd rozmiarach. Być może świadomość tego stanu rzeczy skłoniła organizatorów tegorocznego spotkania do zaproponowania gry i zabawy jako terenu, do którego współczesny architekt, zwłaszcza młody, musi się odnieść i działać w zależności czy

uzna go za jedyny i determinujący w wyborze metody, czy też wprowadzi do niego wątki pamięci, wyobraźni, rozsądku i rzetelności.

Przykład monachijskiego pawilonu 21 MINI Opera Space, przytoczony przez naszych organizatorów, jest wymowny. Przy pozorach dowolnej zabawy obliczowej na efekt formalny projekt jest racjonalną odpowiedzią na podjęty temat. Prosta geometria ścian i przykrycia pawilonu ułatwia montaż, demontaż i transport komponentów, a spektakularne, agresywne kolce pokrywające dwie fasady skierowane ku zewnętrznej stronie dziedzińca, poza tym, że są przestrzenną transkrypcją diagramów muzyki Mozarta i Hendrixa, rozpraszają i skierowują ku górze dźwięk ruchu kołowego, zmniejszając ilość decybeli przenikających do wnętrza. Może to i gra, ale oparta na wizji, rozwadze i pracy, które niosą ze sobą nie mniej radości i uniesień, będąc jedyną drogą ku dziełu sztuki.

Na wstępie mówiliśmy o grze jako o narzędziu rywalizacji. Na rozstrzygnięty niedawno konkurs na muzeum Guggenheima w Helsinkach napłynęło 1715 projektów z całego świata i być może wiele było wśród nich efektownych gier i zabaw stworzonych z myślą pokorewego wyróżnienia się zaskakującym kształtem i wygraną gry o zwycięstwo. Tymczasem wybrany projekt młodego paryżanina Nicolasa Moreau i Japonki Hiroko Kusunoki, jest wdzięczny, ale niezaskakujący. Tak jakby już tam od dawna stał. Ktoś napisał w jakiejś gazecie: „Jest czymś nadzwyczajnym, że projekt który zatriumfował nad przeszło 1700 projektami miałby się okazać zwykły”. Niepokojące czy pouczające?

[1] Schiller F., *Listy o estetycznym wychowaniu człowieka*, Warszawa 1972.

[2] Gombrich E., *Norm and Form*, London New York 1978.

[3] Michelangelo, *Rime*, Milano 1998.

[4] Klotz H., *Moderne und Postmoderne Vieweg und Deutsches Architekturmuseum*, Frankfurt am Main 1985.

[5] Moggridge D., *Keynes: An economist's biography*, Routledge, Oxford 1995.

1. Wstęp

Szalony umysł Ludwika Bawarskiego spowodował powstanie trzech wielkich rezydencji królewskich: Schloss Neuschwanstein, Schloss Herrenchiemsee i Schloss Linderhof. Wielkie przedsięwzięcia i ogromne koszty nie doprowadziły do stworzenia miejsca, w którym władca znalazł spokój. Pozostały tylko dokumentami jego fascynacji architekturą, śladem zabawy w budowniczego natchnionego muzyką Wagnera. Skala, fantazja i arogancja wzbudzają zainteresowanie, są odwiedzane oraz podziwiane. I ten właśnie aspekt tworzenia architektury jest bardzo oczekiwany. Kolejni architekci podejmują więc wyzwania do realizacji takich pomysłów, zamierzeń, które przyciągną uwagę widzów, zapewnią im samą prestiż, a budowlom statut współczesnej ikony. Podjmują grę w oryginalność, która zapewne w wielu momentach jest dla nich ciekawym przedsięwzięciem.

2. Lucien Kroll

Na początku lat 70. XX w. studenci medycyny otrzymali możliwość uczestniczenia w planowaniu architektury akademików w kampusie Woluwe-Saint-Lambert UCL (Université Catholique de Louvain). Te działania wpisywały się w popularyzowany wówczas proces partycypowania mieszkańców w kreowaniu realizowanej dla nich architektury, sprowokowany, między innymi, niepowodzeniem ruchu nowoczesnego i poszukiwaniem przez twórców nowej formy wypowiedzi. Zaangażowanie użytkowników w proces projektowania, przy wykorzystaniu warsztatów, konsultacji miało prowadzić do samodzielnej kompilacji mieszkań tak, by w najlepszy sposób dostosować je do ich potrzeb. Takie założenia mogły również spowodować zmniejszanie roli architekta i sprowadzanie go do funkcji moderatora technicznego. Jednym z pionierów tego ruchu był Lucien Kroll, który zaprojektował w latach 1970-1976 akademiki *La MéMé* dla studentów medycyny na UCL. Przyjęta przez Krolla metoda intensywnych konsultacji ze studentami pozwoliła mu na stworzenie alternatywy do seryjności i monotonii architektury modernizmu. Opracowana, w porozumieniu z władzami uczelni, koncepcja zespołu mieszkalnego, stała się z jednej strony zapisem eksperymentalnego procesu projektowania, ale równocześnie była wynikiem gry architekta podjętej w celu uzyskania nowatorskich form estetycz-

nych. Zrealizowane budynki o innowacyjnym wyglądzie, o rozdrobnionej tektonice elewacji uwzględniającej podział na odrębne sekcje, bez powtórzeń detali i zastosowanych materiałów, w tym także z fragmentem uwzględniającym niemieckie pojmowanie estetyki, pozwoliły architektowi na stworzenie architektury unikatowej. Jednocześnie złożoność formy powstałej w wyniku owego procesu motywowanego empatią dla różnorodności społeczności studenckiej spowodowała realizację obiektu nadal kontrowersyjnego, niejako prototypu radykalnej architektury nazywanej obecnie *ikoną architektury demokratycznej* [1]. Jej znaczenie nie ogranicza się do dokumentowania idei partycypacji, lecz także jest przedmiotem studiów i analiz estetyki dwudziestowiecznej architektury. Oryginalna metoda w grę z bezpośrednim wpływem użytkowników na rzeczywistość obecnie wydaje się dyskusyjna. Wszelki podział i wyróżnianie ze względu na przynależność społeczną i narodową obecnie może bowiem wywoływać sprzeczności. Również dotyczy to zagospodarowania terenu, niegdyś bez podziałów, urządzonego zgrabnie usypanymi wzgórkami i starannie dobraną roślinnością. Dziś wielkie drzewa rosną na stokach nieregularnie, kształtowane głównie wpływem czasu i bieżącymi potrzebami. Brak dawnej otwartości całego założenia, brak dawnej ekstrawagancji. W odniesieniu do zaproponowanych wówczas zasad kształtowania estetyki, czyli odwrót od regularności i symetrii nie stał się wystarczającym powodem, by je kontynuować i nadać tej architekturze specjalną rangę w krajobrazie Belgii.

3. Friedrich Stowasser

Hundertwasser pogrążony był w swych oryginalnych działaniach zdobywając miano kreatora rzeczy dziwacznych, rzadko określanych jako piękne. Jego działania były grą, zabawą formą, detalami i – nade wszystko – odczuciami widzów. Jego twórczość malarzką charakteryzowała wyraźna dominacja biomorficznych wzorów. Początkowo pozostawał mocno zainspirowany stylistyką Klimta, jego dynamiką i kolorem. Z czasem wypracował swój własny styl nazywany transautomatyzmem. Sam definiował go jako zaplanowany automatyzm albo zdolność do identyfikacji w drodze procesu pogłębionej kreacji. Od czasów młodości kierował się ku sztuce organicznej. Przeciwwstawiał się

Bahausowi i jego zgeometryzowanym formom. Zamiast linii prostej wolał spiralną, którą traktował jako bliższą naturalnym cyklom: życia i śmierci. Organiczne kształty spirali dominowały jego prace, na przykład z powtarzający się motyw plasterka cebuli utrzymanym w jaskrawych kolorach. Jego zainteresowania dotyczyły również architektury, które wraz z afirmacją środowiska naturalnego i odczuwaniem sztuki jako happeningu zostały opisane w eseju *Mouldiness Manifesto against Rationalism in Architecture* [2], czyli w traktacie o odrzuceniu racjonalistycznej i funkcjonalistycznej architektury. W 1980 roku otrzymał zlecenie od władz miasta Wiednia na projekt domu mieszkalnego u zbiegu ulic Löwengasse i Kegelgasse. Zaprezentował 5 modeli, spośród których jeden wybrano do realizacji. Tak powstała pierwsza jego budowla głośna i spektakularna. Wyróżniała się wszystkim z otoczenia. Stała się obiektem fascynującym poprzez niespotykane zabiegi formalne: zabawę kolorem i detalem oraz grę w zaskakujące niespodzianki, prowokującą do szerokiej krytyki mniej lub bardziej uzasadnionej. Taka architektura to współczesny akcent pośród starej zabudowy, którego kontrastowość, groteskowość stanowi zasadniczy jej wyróżnik. Obiektywna ocena tego zjawiska estetycznego, w tym urody architektury nie może być jednoznaczna, jest przede wszystkim subiektywna. Stwierdzić tu natomiast wypada, że są miejsca na świecie takie, jak na przykład Wiedeń, Salzburg, gdzie został włożony wysiłek w tworzenie dogodniejszych warunków do powstawania nowych architektonicznych wyróżników w panoramie miasta. Ich ekstrawagancka forma i swoiste nowatorstwo jest doceniane i uznawane za istotną wartość. Do nich należy Hundertwasserhaus (Hundertwasser, 1986). Zresztą zabawy i gry Hundertwassera z architekturą były podejmowane jeszcze wielokrotnie, a ich efekty nadal są widoczne w wielu miejscowościach w Austrii, Niemczech, a także w Japonii i USA.

4. Teatro del Mondo

Ten pływający teatr z 250 miejscami siedzącymi powstał na Biennale w Wenecji w 1980 roku. Zbudowany został według pomysłu Aldo Rossiego jako kompilacja dwóch budowli: z jednej strony do teatru anatomicznego z Padwy a z drugiej do Globe Theater Szekspira. I tak pierwszy z nich to najstarszy teatr anatomi-

czny na świecie, mieszczący się w Pallazo del Bo, głównej siedzibie uniwersytetu w Padwie. Powstał w wyniku starań anatoma Girolamo Fabrizio w 1594 roku. Do dziś zachował się w pierwotnej formie, przypominającej łupinę orzecha włoskiego. Od chwili powstania jego funkcja i forma fascynowały ludzi, bo śmierć i sztuka oraz rysunki anatomiczne przez wieki inspirowały sztukę w jej makabrycznym wydaniu. Druga z inspiracji, równie znacząca i bardzo pobudzająca wyobraźnię to Globe Theater. Jego amfiteatralne wnętrze ze sceną przekrytą niebiosami – *heavens* czyli niewielkim daszkiem, od 1599 roku jest nierozzerwalnie związana wyobrażeniem teatru i realizowanego w nim świata iluzji. Umieszczony nad wejściem napis *Totus mundus agit histrionem* głosi, że *cały świat gra komedię*. Ta sugestia ludyczności zaczerpnięta przez Aldo Rossiego, z pewnością bardzo świadomie, wraz ze specyficzną formą budowli, zainspirowały go do zaprojektowania takiego a nie innego kształtu *Teatro del Mondo*. Sława tego w zasadzie efemerycznego działania pozostaje nadal wielka, podobnie jak nieskończona jest ilość interpretacji formalnych i analiz semantycznych rozmaitych badaczy. Wydaje się, że sam architekt potraktował tę realizację jako zabawę, grę w oryginalność, a historia dopiero nadała jej znaczenia. Również i wątek *makabryczny* wplótł się w dzieje jej krótkiego żywota. Już po Biennale zakotwiczona była tuż przy Santa Maria Maggiore. Odrapana, pusta, odarta z ławek dla widzów, stanowiła szałet dla ludzi nieświadomych znaczenia tej konstrukcji dla przyszłego pokolenia architektów i historyków sztuki. W 2014 roku jeszcze raz przywołano *Teatro del Mondo* przy okazji wystawy EXPO 2015 w Mediolanie. Powstała prowokująca inicjatywa, by przenieść EXPO do nieodległego Lugano i na jeziorze zbudować pływające platformy, a na nich umieścić pawilony wystawowe [3, 4]. W jednym z artykułów pojawił się fotomontaż z panoramą miasta z trzema ustawionymi wzdłuż nabrzeża teatrami *del Mondo*...

5. Serpentine Gallery, czyli programowa gra w architekturę

W 2015 roku Serpentine Pavilion zaprojektował duet José Selgas i Lucia Cano. Ta tymczasowa konstrukcja istniała od 25 czerwca do 18 października. Kształtem przypomina poczwarkę o nieregularnych kształtach wykonaną z dwuwarstwowej powłoki z transparent-

nych tworzyw sztucznych mocno akcentowaną kolorem. W środku przewidziano szereg połączonych pomieszczeń o zróżnicowanych kształtach i rozmiarach. Plastikowa powłoka filtrowała światło dzienne podobnie jak witraż wypełniając pomieszczenia barwnym światłem. Wieczorem pawilon oświetlony od wewnątrz stawał się strukturą epatującą światłem, cieniem, przezroczystością, lekkością dając widzom możliwość przeniesienia się w bajkową przestrzeń. Taka organiczna kompozycja pawilonu, włączenie nowych technologii i materiałów syntetycznych, częste korzystanie z jaskrawych kolorów i przezroczystych powłok w projektach są wizytówką twórczą architektów. Londyński pawilon to świadoma gra w ekologię wspierana plastikiem. Nie przeszkodziło to jednak, że stała się przesłaniem na londyńskie lato w parku Kensington.

W tym roku mija piętnaście lat funkcjonowania zamysłu o tworzeniu architektury ulotnej, trwającej tylko przez kilka miesięcy, ale znaczącej i komentowanej. Wyróżnieni twórcy tworzą ikony, w których deklarują swoje spojrzenie na architekturę współczesną ze wszystkimi jej trendami i dziwactwami. W przestrzeni parku jest miejsce na grę, zabawę w przetwarzanie architektury w zapis przechodzący błyskawicznie do historii. Zagubienie współczesnej architektury w poszukiwaniu oryginalności widoczne jest także w kolejnych realizacjach, bo sama formuła autoprezentacji projektanta jest szeroka.

6. BUS:STOP Krumbach

W 2014 roku w niewielkiej miejscowości Krumbach w Dolnej Austrii powstało kilka przystanków autobusowych zaprojektowanych przez znanych na świecie architektów. Byli to: Aleksander Brodsky (Rosja); Rintala Eggertsson (Norwegia); Architecten de Vylder Vinck Tailieu (Belgia); Ensemble Studio, Antón García-Abril i Débora Mesa (Hiszpania); Smiljan Radic (Chile); Amateur Architecture Studio, Wang Shu / Ly Wenyu (Chiny); Sou Fujimoto (Japonia) [5, 6]. Architekci przyjechali i każdy z nich stworzył swój projekt zaskakujący formą, odległy od rozwiązań standardowych, epatujący pomysłowością. Zasada było korzystanie z miejscowych materiałów konstrukcyjnych i współpraca z lokalnymi architektami, tak, by wszystkie propozycje mogły być skutecznie i szybko zrealizowane. Obecnie zaskakują w pejzażu wsi Krumbach i podobnie jak wieś Vals, przyciągają admi-

ratorów architektury i twórczości znanych architektów.

7. Podsumowanie

Wszystko, co służy wyróżnieniu jakiejś budowli czy zespołu, jest starannie wymyślane, a potem realizowane. Efekt jest bowiem istotny dla każdego architekta, projektanta, zwłaszcza wtedy, gdy łączy się z przyjemnością tworzenia, wymyślania rzeczy trwałych, użytecznych i pięknych, czyli tworzonych zgodnie z odwiecznymi witrażowymi zasadami. Jednocześnie, kiedy obiekt staje się znaczący poprzez dodanie mu wyróżniających detali, prowokuje do szerokiej krytyki, zyskując jednocześnie popularność. Obiektywna ocena zjawisk estetycznych, w tym urody architektury, nie jest jednoznaczna, ale stwierdzić można, że są takie miejsca na świecie, gdzie wielki wysiłek jest wkładany w tworzenie wyróżników w panoramie miasta. Taka architektura prowokująca, byleby dostrzeżona, powstaje, by stanowić kontrastowy wyróżnik w przestrzeni, czasami nobilitujący a czasami, by zabawnie rozegrać przestrzeń.

[1] Poletti R., *Lucien Kroll: Lucien Kroll: utopia interrupted. A visit to the MéMÉ 40 years on. An icon of participatory architecture, this generous, open and intentionally incomplete complex has always been resisted by the institutions*, Domus, 30 czerwca 2010, <http://www.domusweb.it/en/architecture/2010/06/30/lucien-kroll-utopia-interrupted.html>, 7/06/2015.

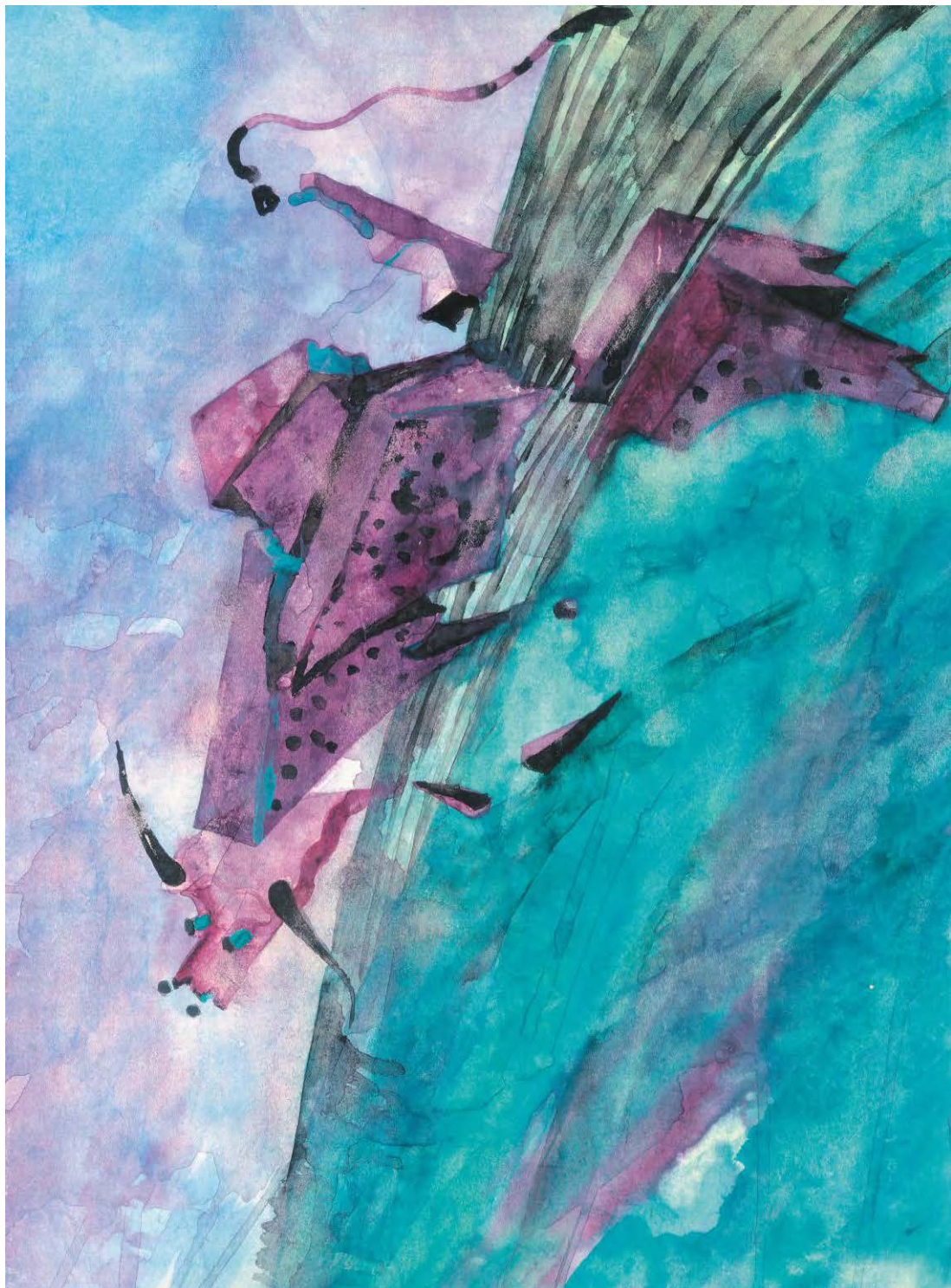
[2] http://www.hundertwasser.at/pdf/verschimmelungsmanifest_eng.pdf, 6/06/2015.

[3] Campaniello A., *Pazza idea, Lugano può scippare l'Expo 2015 a Milano*, Corriere di Como, 3/06/2014, <http://www.corrieredicomo.it/pazza-idea-lugano-puo-scippare-lexpo-2015-a-milano/>, 13/06/2015.

[4] J.R., *L'Expo a Lugano, una scelta etica*, Corriere del Ticino 2/06/2014, <http://www.cdt.ch/ticino/cronaca/107815/l-expo-a-lugano-una-scelta-etica.html>, 13/06/2015.

[5] Qudus S., *New Images Released of Krumbach, Austria's Famous Bus Stops*, 05 Aug 2014. ArchDaily. 15/06/2015.

[6] Stott R., *World Famous Architects Design Bus Stops for Tiny Austrian Village*, 24 Oct 2013. ArchDaily. 14/06/15. <<http://www.archdaily.com/?p=441385>>



Maria Misiagiewicz *Die Aksonometrische Kuh* 1991

1. „Magiczne pudełko”

Przestrzeń architektury wyznaczana jest przez jej ograniczenie, niejako uwięzienie w formie. Architektura jest przestrzenią *ograniczoną*, której sens i rozumienie wyznacza m a t e r i a obranej przez autora granicy. Uniwersalizm tej definicji kryje w sobie rozumienie tej przestrzeni architektonicznej, która przez ukrycie w formie jest interpretacją pewnego archetypu opartego na relacjach między „zamkniętym” zewnętrzem i „otwartym” wnętrzem. Ta architektoniczna „zabawa w chowanego” sytuuje się po przeciwnej stronie innej ideologii architektów – opartej na otwartej i abstrakcyjnej w swoim znaczeniu i zdematerializowanej w swoim przesłaniu architekturze.

Dla zwolenników kreowania „pustki w masie” architektury jest to po prostu zabawa w odejmowanie [*subtraction*], dla innych w wybieranie, rzeźbienie [*carving*] w górze obranej materii, dla pozostałych rygor formalny „magicznego pudełka” – *boîte á miracle* jest funkcją pozbawienia architektury zewnętrznej treści na rzecz zademonstrowania form wewnętrznych. Dla wszystkich zwolenników tego rodzaju dyscypliny architektura jest odrzuceniem reguły odkrywania kolejnych, oryginalnych form w „kulturze obrazu” XX wieku – okulocentryzmu. Szeroko komentowana, wydrażona w jednym kawałku betonu kaplica brata Klausa w Wachendorf (2006) Petera Zumthora wydaje się na tle całego programowego formalizmu właśnie taką programową negacją – przekonaniem jakoby sztuce nie była potrzebna ekspresja, że jest ona nie tylko zbędna, ale wręcz szkodliwa. Potwierdza to piewca dzieł Zumthora i wyznawca taktylnych wartości architektury, architekt-fenomenolog – Juhani Pallasmaa.

Historia architektury uczy jednak, że owo różnicowanie jest zgodne dwubiegunową koncepcją przestrzeni architektonicznej – jedna zasada jest pomysłem na tworzenie architektury przez bryłę lub grę brył, druga – antagonistyczna – określa walor pustki w bryle. Steen Eiler Rasmussen twierdzi nawet, że niektórzy architekci skłaniają się ku „strukturze”, inni ku „pustce”, i że niektóre okresy architektoniczne wolą tworzyć bryły, inne pustki [4, s. 48]. Krytyk daje za przykład gotyk ze „strukturalnymi” katedrami i renesans reprezentowany przez koncepcję „pustek” bazyliki św. Piotra w Rzymie Michała Anioła. Do jeszcze innego zbioru „rzeczy ukrytych” należy monolityczna świątynia Bet Giyorgis wykuta w XIII

wieku w skalnym gruncie na polecenie cesarza Lalibeli.

2. Masa i pustka

Nadanie relacji pomiędzy przestrzenią a materią dzieła spowodowało, że kwestia związków pomiędzy *zewnętrznym* i *wewnętrznym* nigdy nie była tak ważna, jak w czasach rozwoju architektury współczesnej. Pomimo zaangażowania twórców w formowanie tego, co „widzialne”, to jednak podstawą najradykalniejszej manifestacji niezależności i tego, co można by było nazwać definiowaniem nowej architektury było przekraczaniem progu *zewnątrznego* i wkroczenie na plan czysto *wewnętrzny*. Pewność, z jaką sto lat temu Adolf Loos mówił o „barbarzyńskim splendorze” architektury, zdradzała głęboko ugruntowane przeświadczenie, że architekci nowocześni mają także inne, pozaformalne standardy doskonałości. Ideał racjonalnej powściągliwości, wsparty jest metaforyczną retoryką, wiąże się nierozzerwalnie z tradycją klasyczną i monumentalną. Loos, którego niechęć dla awangardy bya jedynie wstępem do prób definiowania tożsamości architektury, ustanowił tym samym ciągłość jasną i konsekwentną – budowla powinna *milczeć na zewnątrz, a mówić jedynie w środku*. Przez swobodną grę *Raumplanu* willa Müller w Pradze (1928) i dom Tristana Tzary w Paryżu (1925) wprowadziły modernizm w świat architektury stworzonej z litej materii, zamkniętej nieprzekraczalną dla wzroku barierą ścian budynku. Poszukiwanie, cecha charakterystyczna dla całego okresu modernizmu, u Loosa przybrało kształt logicznej struktury wnętrza, odkrywania form i przestrzeni ekonomicznych w analogii do funkcji domu. To dzięki tej tradycji możemy cytować słowa Loosa, że tylko dwa niewielkie fragmenty przynależą do architektury: *monument* i *grobowiec*. Wszystko inne, co służy określönemu celowi, musi zostać wyłączone z królestwa sztuki [2, s. 153].

Podobnie radykalne podejście do sposobu budowania współczesnych monolitów jest dziś widoczne w realizacjach Alberta Campa Baezy. Droga do celu jest zasada wymiennosci i różnicowania definicji architektury w odwołaniu do tektoniczno-stereotomicznych rozważań. Za przykład mogą służyć dziś te obiekty, w których istotną częścią kreowania architektury są pomysły na celebrowanie właściwości *masy* [*gravidad*] i *pustki* [*vacío*], struktury jasnej i ciemnej. Jak uważa Baeza, to ma-

sa i pustka dają siłę istnienia każdej przestrzeni, ponieważ kreowanie dialogu w kontekście architektonicznym wydaje się być tworzeniem metaforycznego połączenia materii-treści z formą – „zawartości z naczyniem”. Metoda Baezy w swoim poszukiwaniu istoty powiązań przestrzennych jest powrotem do idei modernizmu Loosa – nadaje szczególne znaczenie rysunkowi przekrojowemu reprezentującemu trzeci wymiar, w opozycji do rzutu jako dwuwymiarowego potwierdzenia poprawności rozwiązań funkcjonalnych. Architektoniczna idea, która musi wygenerować formę, oznacza dla hiszpańskiego architekta wygenerowanie kompozycji, układu form, potem brył w fizycznej substancji i w odpowiedniej dla niej konstrukcji.

Do teorii *Raumplanu* Adolfa Loosa nawiązuje również Raimund Fein w opracowaniu *Design by Theory*. Trójwymiarowa metoda projektowania, którą opisuje architekt, odpowiada idei przestrzeni architektonicznej tworzonej przez sekwencję „wydrążeń”. Píše: „[...] Przestrzeń to pustka zdefiniowana przez to, co ją wypełnia, lub też otacza”. W metodzie trójwymiarowej-stereotomicznej przestrzeń jest rozumiana jako element określany od jego wnętrza, jak gdyby została wydrążona z trójwymiarowej pełnej masy. W tym teoretycznym podejściu przestrzeń jest pustką, która pozostaje pomiędzy „masą” ścian i stropów [1, s. 24].

3. Grota

Jest też inny początek myślenia o przestrzeni architektonicznej. Istnieje fenomen linii horyzontu, która rozdziela kształt tworzony „pod ziemią” lub „pod niebem”. Jest zatem *grota* (a może grób, bunkier, bastion, tunel) dająca pierwsze schronienie i bezpieczeństwo – wydrążona przestrzeń, związana z ziemią lub skałą (później żelbetem) i jest *szalas* (później dom, pałac, monument), a więc forma uzewnętrzniona, związana z materią kości lub drewna (później cegły, stali) odkrywająca przed widzem logikę materii i z niej stworzonego kształtu budowli. Archetyp *groty* tworzy świat masy, mroku, pustki i tajemnicy, odgródzenia od świata zewnętrznego, jest stabilnością i związaniem z bazą. *Grota* potrzebuje światła, w *grocie* światło odgrywa rolę nadrzędną – pełni rolę przewodnika ukazującego „sens drogi” i „kształt miejsc” we wnętrzu. Według Raimunda Abrahama *grota* odsyła nas poprzez uniwersum elementu mitycznego

do prymarności języka, tajemnicy rytuału, pracy, ściany, litej konstrukcji. I daje początek genetyce tej architektury, która opiera się na powrocie do pierwotnych naturalnych zasad, do prostoty form i ich celowości.

Ważną rolę w tym nurcie odegrał André Bloc z grupy „Éspace” z koncepcją cementowo-ceglanego amalgamatu jako „zamieszkanego rzeźby” (*Sculpture habitacle nr 2*, 1964; *La Tour*, Meudon, 1966). Swobodne formy (*folies*) miały się stać przestrzeniami organicznie kreującą pełny walor humanizmu architektury w zbliżeniu do pierwotnych znaczeń „bytowania” w architekturze. Czas rozważań formalnych Bloca eksponuje także moment „odkrycia” mocy plastycznej architektury bunkrów Wału Atlantyckiego przez Paula Virilio z zespołu „Architecture Principe” oraz wymownego znaczenia „przetwarzania” w monolitycznej „grocie” świątyni Sainte-Bernadette-du-Banlay w Nevers (1966). Dla obu francuskich architektów, podobnie jak w pracy rzeźbiarza, widoczna jest pewna subtelna zasada, ale mimo to istotna dla doskonalenia brutalistycznego dzieła: gdy transponuje się kształt w jednym materiale, należy tworzyć ten kształt od środka na zewnątrz. Forma dla Bloca i Virilia jest jakby przecuciem powierzchni, którą rzeźbiarz uzyskuje wyobrażając sobie, iż znajduje się w środku stojącej przed nim bryły monolitu. Kontynuacją tej kreacji jest wybudowany w 2010 roku w hiszpańskim Laxe dom *La Trufa* Studia Ensemble. Nieokreślona w formie amorficzna budowla Antóna Garcii-Abrila usytuowana na nadmorskim klifie jest pomysłem na poszukiwanie integracji architektury (dziury w ziemi?) z naturą nadmorskiego klifu poprzez organiczny, niezdefiniowany obraz materii betonu i otaczającego gruntu.

W pracowni Mauricio Pezo i Sofii von Ellrichshausen na każdym etapie myślenia, rysunkowych zapisów i projektowania, architektura jest próbą określenia właściwości kontekstu wydobycia formy z materii absolutnej natury. W praktyce chilijskiego zespołu ten proces zakończony fizyczną budowlą jest uznaniem pewnej „rozciągłości” materii i potwierdzeniem, że architektura jako część struktury krajobrazu stanowi dopełnienie jego morfologii. W sześcienniej budowlu *Casa Poli* beton spełnia zadanie ujawnienia „dziewiczej” relacji pomiędzy naturą a architekturą, pomiędzy strukturą terenu a wyrazem monolitu betonu. Sześcienną budowlu nie tylko upodabnia się w składni do otoczenia w zastosowanej

artykulacji otworów, ścian, antresol, stropów, lecz pełni także istotną rolę zespalania elementów świata zewnętrznego i wewnętrznego. *Casa Poli* wydaje się być fragmentem środowiska, w którym trwa i odnajduje się sens urody architektury wiążącej się „korzeniami” w spójną relację z naturą, w immanentnej potrzebie wzajemnego współistnienia. Beton i skała są głównymi elementami ukazującymi spotkanie dwóch monolitów obecnych w swojej fizycznej prezentacji, bez symbolizowania czegokolwiek poza wymiennością znaczeń między sobą [3, s. 138].

Kontynuacją tej stylistyki pozostaje praktyka architektów z portugalskiej grupy Aires Mateus wraz z zaangażowaniem w formalne eksperymenty zaznaczenia istoty architektury jako rzeczy wykrojonej w litym krajobrazie. W zakomponowanym na kwadracie domu w Alvalade (1999) grubość zewnętrznych i wewnętrznych murów oraz rozplanowanie funkcji określa przywiązanie do tradycyjnej „dośrodkowej” organizacji przestrzeni domów śródziemnomorskich. Cała struktura założenia związana jest jednak ze świadomym podkreśleniem „wagi” i istoty budulca materialnej części architektury. Ściana jako element categorycznie osadzony w gruncie naddaje treści, że te dwie zależne i wymienne od siebie substancje są w ścisłej zależności, jak kształty w obrazie negatywowym lub w rzeźbiarskim reliefie.

4. Stereotomia

Współczesna architektura stała się rzeźbą, do której można wejść, a nawet w niej zamieszkać. Aby w pełni odczytać koncepcję przestrzenną budowli, nieodzowne staje się zrozumienie architektury poprzez jej rysunek przekrojowy. Związany z tym zagadnieniem termin *stereotomii* oznaczający „cięcie w kamieniu” wydaje się jednak już dziś określeniem bardziej adekwatnym dla sposobu formowania betonowych monolitów. Beton jako „lany kamień” albo „drażony kamień” jest najbardziej predestynowany do stworzenia wrażenia jednorodnej strukturalnie rzeźby, w którym architekt stara się wyrazić indywidualną metodę. Dzięki idei monolityzmu, która dała materii podbudowę natychmiastowej przemiany myśli w formę, beton zbliżył architekturę do sztuki swobodnego wyboru, w którym twórca przedstawia zarazem wewnętrzną *istotę* budowli i to, co w niej jest *idealne*. Podobnie jak w rzeźbie monolityzm stworzył pretekst

do dowolnego wykorzystania sposobu trójwymiarowego myślenia o konstrukcji, strukturze i formie, tak w architekturze nieprzekraczalne stany możliwości monolitycznej materii ustaliły granice współczesnej atektoniki. Twórcy współcześni spoglądają zarówno na siebie, jak i na dokonania z przeszłości, gdzie pośród architektury skulpturalnej wyróżniano te, które osiągnęły status wzorcowych rzeźb mieszkalnych – betonowej secesji barcelońskich kamienic, tzw. *Las Pedreras* („kamieniołomów”) Antonia Gaudiego czy sztandarowego dla wczesnego modernizmu *Goetheanum II* (1928) Rudolfa Steinera. Szczególnie spójność kształtu *Goetheanum II* wydobywająca relację pustek i mas budowli Dornach, stała się przykładem uwiarygodniającym w architekturze znaczenie gestów czysto intuicyjnych uwiarygodniających naturalny wizerunek architektury z betonu rzeźbiarskiego.

Wśród motywacji architektonicznych jednym z podstawowych pojęć odnoszących się do istoty stereotomicznej „zabawy uwięzienia w formie” jest *labirynt*. Zamierzona dowolność formowania i instynktowna, ponadracjonalna artykulacja odpowiada za kształt tej przestrzeni będącej nie tyle kontynuacją mitologicznej symboliki budowli Dedala czy piraneziańskich *Carceri* lecz jest odpowiedzialna za źródła specyficznych nurtów ekspresjonizmu. Wśród wszelakich labiryntowych systemów adekwatną interpretacją zawartą w strukturze budowli jest Miejskie Centrum Kultury w Ofunato (2008) projektu pracowni Chiaki Arai. Betonowy monolit ukazany na zewnątrz jako biomorficzna metafora (skorupia-ka?) w swoich wnętrzach odkrywa dodatkową, szczególną interpretację kształtu nadmorskiej skalnej morfologii. Rozrzeźbiona bryła budynku tworzy betonowy wzór łuków Anatooshi-Iso – lokalnej atrakcji turystycznej złożonej z erodujących ostańców zatopionych w oceanie. Podobnie wnętrza *foyer* i sali audytoryjnej, o wyraźnym geologicznym charakterze, nawiązują tektoniką warstw do przestrzeni labiryntu i grot spełniających swoją monolityczną reprezentacją sens *topofilii* – subiektywnego, emocjonalnego odbioru tożsamości miejsca i jego materialnego charakteru.

Nieodmiennym odwołaniem do betonowych labiryntów jest praktyka Fernando Menisa. Centrum Kongresowe *Magma* (1998) na Teneryfie, kościół św. Zbawiciela (2008) w La Laguna czy będące na ukoń-

czeniu Wielofunkcyjne Centrum Jordanki w Toruniu to ciągle podkreślanie izotropowych cech betonu i kamienia: rzeźbienia, drążenia, żłobienia, kucia, przesuwania figur – dekomponowania w celu podkreślenia labiryntowych właściwości jego architektury. Za każdym razem poszukiwania nowej tożsamości betonu, poprzez reinterpretację monolitycznej figury służy ukazaniu pełnej homogeniczności zdeformowanych figur. W efekcie wymyślona przez architekta mieszanka betonu i wulkanicznej skały *picón canario* (la Laguna) czy konglomerat betonu i cegły (Jordanki) nie tylko nadaje budowlom mimetycznego charakteru lecz otrzymuje funkcję absorbenta hałasu i światła podkreślającą tajemniczość „geologicznej” struktury.

Stosownym odniesieniem do rozmyślań o idei *boîte á miracle* jest projekt wykonany w 2004 roku na X Międzynarodowe Biennale Architektury w ramach konfrontacji na temat nowej siedziby Cricoteki – Muzeum Tadeusza Kantora. Pryncypium ideowym stała się zredukowana betonowa i lita bryła prostopadłościenna interpretująca myśl artysty o roli przeciwstawienia się „znaczenia” formy w sztuce współczesnej. Monument Cricoteki próbuje obyć się bez światła, koloru, widocznej struktury i konstrukcji. Zgodnie z wolą Kantora Cricoteka ma być manifestem przeciwko ekspresji bez walorów estetycznych, bez treści angażujących. Muzeum ma być po prostu obiektem materialnym – przedmiotem, rzeczą odrzucającą jakiegokolwiek zewnętrzne przesłanie. Treścią dla tej formy jest ukryta w labiryncie żelbetu metafora. Sens drążenia w materii (w żelbecie) ma wiązać widza w zabawę w odnajdywanie niewidzialnych znaczeń: „domu”, „tunelu”, „wędrówki” – ukazanych we fragmentach na wybranych przez autorów stereotomiach. W budynku nie ma tradycyjnych stropów, ścian, okien, ponieważ podstawą jest celebrowanie idei estetycznej tworzonej z grubości i ciężaru, z bryły i pustki. Owa myśl to przekonanie, że architektura to zdefiniowanie przestrzeni za pomocą „celu” (pokoi) i „drogi” (ekspozycji). Projekt jest także przedstawieniem metaforycznego „domu” wypełnionego „pokojami” – przestrzeni tajemniczej i kameralnej wyznaczającej schronienie dla idei i przedmiotów.

[1] Fein R., *Design by Theory*, [w:] *Definiowanie przestrzeni architektonicznej. Projektowanie architektury a teoria*. Kraków 2002. s. 24; [patrz:] projekt konkursowy o nazwie *Troll* na Centrum Sztuk i Teatr w Sundsvall z 2008 roku (4 Nagroda).

[2] Loos A., *Architektura*, [w:] *Ornament i zbrodnia. Eseje wybrane*, Tarnów 2013.

[3] Pareyson L., *Estetyka. Teoria formatywności*, Kraków 2009.

[4] Rasmussen S. E., *Odczuwanie architektury*, Warszawa 1999.

[5] Projekt w 2004 roku otrzymał Nagrodę Grand Prix X Biennale Architektury 2004 „Architektura – sztuka przyszłości. Miejsce sztuki w mieście” (autorzy: Marcin i Katarzyna Charciarek).



M. Charciarek, *Muzeum*, szkice stereotomiczne 2004-2006.

1. Rzeźbiarskość architektury a architektoniczność rzeźby

Granice między architekturą a sztukami wizualnymi stają się współcześnie coraz bardziej niejasne. Za uważalne jest ciągle przełamywanie powszechnie uznanych atrybutów kiedyś niezależnych dziedzin. Prace architektów, które wkraczają w pole sztuki i artystów, którzy projektują architekturę, można potraktować jako znamienne dla obrazu sztuk wizualnych i architektury przełomu XX i XXI wieku.

Dziedziną, w której szczególnie zauważalny jest nurt zainteresowania architekturą, jest rzeźba. Architektura i rzeźba jako „sztuki przestrzeni rzeczywistej” [6, s. 15] dzielą wspólne terytorium, w który najważniejsze jest doświadczenie przestrzeni i jego polisensoryczność. Architekturę wciąż określają przenikalność i użyteczność, lecz techniki budowania i formy, które zawsze pozwalały na łatwe rozróżnienie obu tych dyscyplin, bardzo się zmieniły. Minęły również czasy rzeźby rozumianej wyłącznie jako zwartej, ograniczonej w sobie bryły wydrążanej przez ujmowanie fragmentów materiału lub modelowanej przez jego dodawanie. Rzeźba sięga dzisiaj po formy, materie i tematy specyficzne dla innych sztuk. Twórcy podejmują między innymi działania artystyczne czerpiące inspirację z architektury lub wkraczające w jej obszar. Wielu z nich używa materiałów budowlanych tradycyjnie stosowanych w architekturze albo wykorzystuje techniki i formy architektonicznej reprezentacji np. modeli [6, s. 221], podejmuje tematy schronienia, architektonicznych stylów, struktur lub funkcji. W eksperymentalnych dziełach Dana Grahama, Rachel Whitehead i wielu innych, poprzez poruszanie takich aspektów jak przestrzeń, fenomenologia, perspektywa, skala architektura wtargnęła w pole rzeźby. Z kolei architekci, poczynawszy od Le Corbusiera w kaplicy w Ronchamp, po Franka Gehry'ego, eksperymentują z niezwykle rzeźbiarskimi formami budynków.

Twórcy – architekci i artyści sztuk wizualnych – prowadzą grę z widzem, polegającą na stwarzaniu pozorów, udawaniu. Unikając tradycyjnej systematyzacji sztuk grają z widzem w grę – „zgadnij, czym jestem”? Anthony Vidler w eseju *Architecture's Expanded Field* z 2004 roku pyta, jak mamy zdefiniować szczególne sztuki jako integralne praktyki, kiedy „zanika podział między [...] przestrzennością estetyczną (rzeźbą) a prze-

strzennością funkcjonalną (architekturą)” [6, s. 78]. Kwestia, czy jest to gra – czyli świadoma, celowa aktywność oparta o zasady – czy, jak określa to Gabriela Świtek [6, s. 107], nieuchronne dążenie do powinowactw praktyk, które wyznacza dziś kierunki artystycznych i architektonicznych poszukiwań, pozostaje nadal otwarta.

W tym kontekście, oczywiście wydaje się przywołanie twórczości niemieckiego artysty Erwina Heericha, który na wyspie-muzeum Hombroich wznosił „przechodnie” rzeźby (*walk-in-sculptures*), które wyglądają jak powiększone kartonowe rzeźby-modele zdekomponowanych sześcianów, które seryjnie tworzył. Przechodnia rzeźba staje się tam przechodnią architekturą bez funkcji.

2. Gra z formą architektoniczną

Artystą, którego prace również prowadzą wizualny i konceptualny dialog z architekturą, jest duński rzeźbiarz i malarz Per Kirkeby. Tworzy on obiekty trójwymiarowe, w których można wyróżnić wnętrze i zewnątrz (nie zawsze), strukturę, formę, materię i skalę – właściwe dla architektury. Wykorzystanie architektonicznych elementów, budowanie z materiału (cegła) i techniką budowlaną uznawaną za tradycyjnie architektoniczną oraz skala struktur powodują, że jego ceglane rzeźby odczytywane są bardziej jako „budynki bez funkcji” [4, s. 148].

Pojęcie rzeźby architektonicznej jest silnie związane z nurtem amerykańskiego minimalizmu lat 60. i 70. XX wieku. Jednak Per Kirkeby, w reakcji na wykluczenie z dzieła jakichkolwiek odniesień (metaforycznych lub symbolicznych) do czegokolwiek poza nim samym (sztuka dosłowna/*literal art*), przez artystów takich jak Robert Morris, Carl Andre, Donald Judd, już w swoich pierwszych rzeźbach skłaniał się ku rzemiośle i wydobywaniu przedstawienniczych odwołań do języka architektonicznego [1, s. 613].

We wczesnym etapie twórczości Kirkeby budował mniejsze ceglane struktury na potrzeby galerii. Od lat 70. XX wieku „uwolnione” z zamknięcia rzeźby architektoniczne w formie ścian, labiryntów, wież realizuje w przestrzeniach publicznych miast oraz w pejzażach pozamiejskich głównie północnej Europy. Pierwszą rzeźbę zewnętrzną *Huset* (1973) wznosił w miejscowości Ikast na Jutlandii. Mały ceglany obiekt, który nawiązywał zarówno do duńskiej tradycji rzemieślniczej, świątyni

majów i kościołów bizantyjskich, zapoczątkował serię kolejnych rzeźb mniej lub bardziej monumentalnych, zamkniętych lub przechodnich (*walk-in sculptures*).

Jego rzeźby włączone w przestrzeń miasta to nie monumenty upamiętniające lub celebrujące konkretne wydarzenie bądź osobę. Nie działają też wyłącznie jako obiekty estetyczne. Nieme jak grobowce bez nazwisk, stają się obiektami, które reprezentują związek czasu i miejsca, stwarzając ramę dla wspomnień, podbudowę idei pamięci [1, s. 621]. Wchodząc w relacje z kształtem miejsca, kierując uwagę na bezpośrednie otoczenie, prowadząc dialog z przestrzenią i widzem, pełnią funkcję „drogowskazu miejsca”. Uwypuklając warunki architektoniczne i historyczne danego miejsca, przywracają mu utraconą tożsamość. Zdają się wtedy przypominać „tu jest/było miasto”. Architektoniczne rzeźby Kirkeby na użytek mieszkańców i przechodniów, koncentrują w sobie fragmenty czasu, historii i zbiorowej pamięci miejsca [1, s. 613, 622].

Część rzeźb to zamknięte, tektoniczne budowle, które nie wpuszczają widza do środka. Inne dopuszczają wielość ścieżek ich przemierzania. Część skłania się w stronę stereotomiki i jako wolnostojące ściany zostały pozbawione podłogi i dachu. Kirkeby posługuje się zapożyczeniami z architektury, wybranymi elementami, jak słupy, ściany, łuki, sklepienia, podium, przejścia, kolumnady, pasáže, labirynty, bramy, ławki. Nie cytując konkretnych obiektów, elementów i detali, gra odniesieniami do bliskich i odległych typologii. Można w nich dojrzeć obserwatorium, komin, rzymski akwedukt, kaplice. W grze należy liczyć się z przesadą, pewne cechy zostają wyeksponowane, z wydobywania innych się odstępuje. Przez wyabstrahowanie określonych elementów, pozbawienie ich przypisanego im celu lub nadawanie innych funkcji Kirkeby bawi się możliwościami interpretacji swoich dzieł. „Kirkeby bada sprzeczność między ludzką skłonnością do odczytywania znaczeń z obiektów i obrazów, a próbą sztuki oczyszczenia tychże ze znaczenia” [1, s. 616].

Składnie rzeźb stanowi moduł cegły i elementy strukturalne architektury. Kirkeby buduje architektoniczne rzeźby według tradycyjnego wyobrażenia logiki konstrukcji. Podkreśla fizyczność, silną materialność obiektów oraz prawdę materiału. Pozbawione ornamentów, posiadają jedynie skromne detale charakterystyczne dla

budowli ceglanych jak nadproża, ząbkowania, bardziej elementy graficzne niż symbole. Artysta zwrócił się ku budowlom ceglany, ponieważ język architektoniczny pozwolił mu wprowadzenie figuratywnych konotacji i historycznych odniesień [1, s. 615]. W swoich dziełach pokazuje jednocześnie możliwość osiągnięcia niezwyklej równowagi pomiędzy abstrakcją a figuracją poprzez grę czystych, prostych form skomponowanych z rozpoznawalnych elementów architektonicznych i sięganie do archetypów. Należy zauważyć, że poruszanie zagadnień trwałości, typów, archetypów, tożsamości, przeszłości bliskie jest szczególnie architekturze o rodowodzie neoklasycznym. Główną kwestią rzeźb nie jest jednak forma architektonicznej reprezentacji, lecz to, w jaki sposób mogą one przekształcić doświadczenie widza, obserwatora.

3. Gra z funkcją

Artysta używa form kojarzących się natychmiast z architekturą, pozbawiając ich jednak funkcjonalności. Podważa istotę architektury jako dyscypliny użytkowej. Kwestionuje potrzebę praktyczną, podkreślając jej możliwe bezcelowe piękno. Widz zadaje sobie pytanie, czy to wygląda jak architektura, a jeśli tak, to czy to jest architektura? [6, s. 273] Architektura uwolniona od postulatów *utilitas* pozwala na stanięcie obok, zakwestionowanie dominacji funkcjonalności. „W końcu wymyka się spod władzy użyteczności rozumianej jako najwyższa istota, której podporządkowane jest wszystko, także forma” [5, s. 76]. Rygorystyczne, oparte o proste i czytelne zasady, zwyczajne, są rzeźby Pera Kirkeby zarazem osobliwe i dziwne, wywołują poczucie dezorientacji. Artysta gra z umysłem widza, który rozpoznaje formy, ale czuje, że coś się nie zgadza. Następuje gra pomiędzy oczywistym a nieuchwytnym, rzeczywistym a fikcyjnym, architekturą a archetypem. Widz zaczyna zastanawiać się, czy jest to „prawdziwy” budynek i co to pojęcie dla niego w ogóle znaczy. Gra ta może sprawiać przyjemność.

4. Gra z ruiną

Robert Morris, typem struktury pozbawionej funkcjonalności sytuującej się na pograniczu architektury i rzeźby, określał ruinę: „Ruiny stanowią wyjątkowe przestrzenie o niezwyklej złożoności, gdzie obowiązują unikalne relacje pomiędzy dostępnością a barierą mię-

dzy tym, co otwarte a tym, co zamknięte, tym, co poprzeczne a tym, co pionowe, płaszczyzną a ścianą [...]” [6, s. 281]. Część rzeźb Pera Kirkeby przypomina właśnie ruiny porzucone gdzieś w przestrzeni publicznej. Wytwarzają ten sam specyficzny nastrój, który odczuwa się w pobliżu „martwych” budowli. Zwyczajnym elementem artysta nadaje niezwykle charakter – ruiny, pustoś, niezamieszkaną strukturę, samotnych ścian z pustymi oknami, przez które wieje pustka. Obiekty te można rozumieć jako współczesne pozostałości, resztki – budynków, miasta, kultury. Ważny w tym kontekście jest wybór materiału – cegły, która zdaje się być materiałem kulturowo przypisanym ruinie. Cegła jest pozornie zwyczajnym materiałem, który pobudza do skojarzeń.

Te „fałszywe” ruiny mogą stać się z biegiem czasu, prawdziwymi ruinami samych siebie. Ruiny fascynują, pobudzają ciekawość dotyczącą swego pochodzenia, ponieważ wydają się zawierać ukryte lub zapomniane historie. „Ruiny można uznać za szczególny przypadek krytyki architektury: budynek w ruinie traci jedną z najważniejszych cech architektury – przestrzenną funkcjonalność, pozostając jedynie formą estetyczną. Ruiny, jak przypomina Morris, nie uważa się za rzeźbę, gdyż jest zazwyczaj pozostałością architektoniczną. Jednak pozbawiona funkcjonalności staje się rzeźbą, gdyż ulegają zmianie przyjmowane wobec niej sposoby percepcji przestrzeni i estetycznej percepcji” [6, s. 281]. Można dopatrzeć się w tych rzeźbach – ruinach, walki między wspomnianą wyżej klasycznością a romantycznością.

5. Gra z widzem

W 1982 roku Per Kirkeby zwabił widza wystawy sztuki współczesnej Dokumenta 7 w Kassel do budowli ukrytej w zieleni parkowej, która okazywała się być obiektem rzeźbiarskim, pozbawionym drzwi. Przypominał on neoklasycystyczny niewielki budynek stacji elektroenergetycznej. Ten i inne niewielkie, ceglane, romantyczne obiekty jego autorstwa przez pewien czas udaje architekturę. Z daleka. Gdy podejdziesz się bliżej, okazują się często mniejsze niż „prawdziwe” budowle.

Rzeźba usytuowana przy wejściu do stacji kolejowej w duńskim Humlebæk (1994) stanowi rodzaj bramy, zaproszenia do pobliskiego Muzeum Sztuki Współczesnej Louisiana. Formą (powtarzające się łuki), materią (czerwona cegła) i skalą nawiązuje do pobliskiej

architektury budynków kolejowych. Harmonijnie wpisuje się w kontekst. Usytuowana na podwyższeniu „dwukondygnacyjna” prostopadłościenna rzeźba składająca się z arkad niosących wyżej pełne ściany pozbawiona została dachu i, co za tym idzie, potencjalnej możliwości schronienia przed deszczem i wiatrem. Bez funkcji pozostaje więc czystą formą, raczej odwołaniem do budynku, do czegoś, co każdy zna i rozpoznaje. W ten sposób, rzeźba wydaje się pozycjonować się gdzieś pomiędzy tym, co mijamy w czasie podróży pociągiem a sztuką, do której doświadczenia zmierzamy [12].

Innym miejscem wybranym dla rzeźby stała się pusta okolica w pobliżu stacji metra DR-Byen Ørestad Nord w Kopenhadze (1994). Inną funkcję pełni ta rzeźba o formie wysokiego muru. Nie ma dachu, nie można do niej wejść. Ściana naznaczona otworami, przywołującymi okna, staje się ornamentem. Stanowi zapowiedź miasta. Jest zwyczajna lecz jednocześnie tak bardzo specyficzna, że staje się znakiem tego „nowego” miejsca, któremu zdaniem części mieszkańców brakuje „ducha”. Tutaj, wśród nowych, współczesnych budowli rzeźba wygląda jak zapowiedź domu lub pusta skorupa, porzucona w trakcie budowy (może powstawała trochę za blisko torów?). Rzemiosło (murarstwo) przemienione w sztukę, staje się komentarzem do współczesnej dominacji betonu stali i szkła.

W hiszpańskim Centro de Arte y Naturaleza Per Kirkeby stworzył (2009) nie tyle fizyczną strukturę, usytuowaną wśród pastwisk u brzegów rzeki Cinqueta, lecz „aforyzm”, który posiada materialność i formę. Rzeźba oparta w planie na przecięciu się dwóch kwadratów, tworzy trzy przestrzenie opisane ścianami, do których można wejść przez serię otworów naśladujących drzwi domu. Można zarysować również analogię pomiędzy otwarciami w wyższej części i ideą okien, mimo iż wyglądanie przez nie jest niemożliwe. Obiekt sprawia wrażenie opuszczonego miejsca, ruiny wskazującej, że kiedyś był tu dom. Przez otwarcia widzimy szczyty gór i niebo nad Pirenejami, wzmacniając jego niesamowitość [7].

Instalację w duńskim Wanaås (1994) zrealizował Kirkeby na terenach przyzamkowej posiadłości, w miejscu, gdzie park przechodzi w las. Rzeźba przypomina pawilon parkowy, pozbawiony dachu. Jego zakrzywione ściany dłuższych boków mają nisze, w których można

odpocząć. Do struktury można wejść z dwóch boków. Otwarcia w ścianach ramują dziki krajobraz naturalny, otwarcie w górę obramowuje niebo. Strukturę można postrzegać jako otwartą lub zamkniętą, w zależności od tego, z jakiego miejsca jest obserwowana. Rzeźba bada zagadnienie transparentności.

Nie mogło zabraknąć prac Pera Kirkeby w niemieckim muzeum „rzeźb architektonicznych” Insel Hombroich. Tutaj, może nieostatecznie, zmienia rzeźbę w architekturę użyteczną, ale na pewno pewniej wkracza na jej teren. Pierwszą budowlą wzniesioną przez artystę na terenie muzeum jest niewielki i prozaiczny przystanek autobusowy *Neuss-Minkel 2* (2000). Przypomina jego „bezużyteczne” przechodnie rzeźby, jednak tu wstawienie ławki i nazwanie budynku wystarczyło, by nabrał on funkcjonalności. Widać, jak cienka jest granica. Ten prosty, geometryczny, symetryczny, obiekt można potraktować jako pierwszy przystanek do świata sztuki. Materiałem, strukturą i formą nawiązuje bowiem do pawilonów Erwin Heericha.

Kolejnymi budowlami na terenie muzeum są Trzy Kaplice (2002-2003). Nazwa „kaplica” może wynikać z zewnętrznego języka formalnego trzech budynków, jak również z charakteru wnętrza, które przywodzą na myśl przestrzenie kościołów. Jasne, proste, budzą w zwiędzającym poczucie, że znajdzie w nich spokój. „Skromne świątynie” tutaj poświęcono sztuce. Każda z trzech kaplic składa się z niskiego prostopadłościennego budynku z dachem dwuspadowym, do którego przylega jedna lub dwie wyższe struktury wież. Wydaje się jednak, że tak jak w przypadku wszystkich obiektów na terenie muzeum, które miało według idei Erwina Heericha stanowić miejsce dla architektury jako rzeźby wolnej od użytkowości, funkcja jest drugorzędna, liczy się ich czyista egzystencja.

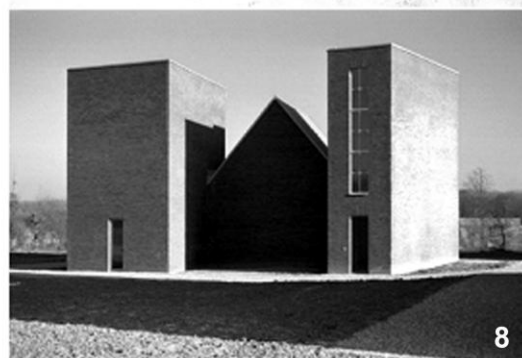
6. Zakończenie

W tekście programowym zespołu architektonicznego SITE, który odnosił się do interpretacji architektury jako sztuki zawarto stwierdzenie, że „sztuka jest krytyczna, podczas gdy projektowanie jest pasywne i użytkowe” [6, s. 295]. Działania artystyczne, poprzez które twórcy prowadzą krytyczną grę z konwencjonalnym podziałem dziedzin, oraz dyskusje, jakie takie gry wzbudzają, mogą pomóc przywrócić architekturze należne jej miejsce jako

jednej ze sztuk. Mogą pokazać, jak pozornie blisko jest od obiektu inżynieryjno-budowlanego do dzieła sztuki. Uświadomić jednocześnie, jak trudno jest przekroczyć tę granicę i że tylko nielicznym się to udaje.

Obiekty, które nie są architekturą, a wyglądają jak architektura, budynki, które mają funkcję, a wyglądają jak rzeźby, powodują, że obserwator zadaje sobie pytanie: „Jak cienka jest granica oddzielająca funkcjonalizm architektury od formalizmu rzeźby?” [6, s. 510].

- [1] van Acker W., Davidts W., *If Walls Could Talk: The Brick Sculptures of Per Kirkeby*, [w:] *Proceedings of the Society of Architectural Historians, Australia and New Zealand: 31, Translation*, Christoph Schnoor (Red.), Auckland, New Zealand: SAHANZ and Unitec ePress; and Gold Coast, Queensland: SAHANZ, 2014.
- [2] *Archisculpture. Dialogues between Architecture and Sculpture from the Eighteenth Century to the Present Day*, Markus Bröderlin (Red.), Fondation Beyeler, Hatje Cantz Verlag, Riehen/Basle 2004
- [3] *Architecture & Arts 1900/2004: A Century of Creative Projects in Building, Design, Cinema, Painting, Photography, and Sculpture*, ed. G. Celant, Milano 2004.
- [4] Henney G., *Brickworks*, A&C Black, London 2003
- [5] Kozłowski D., *Transfiguracja form, albo – niech szczególnie funkcjonalizm!*, [w:] *Definiowanie przestrzeni architektonicznej 2004 – Architektura jako sztuka*, Kraków
- [6] Świtek G., *Gry sztuki z architekturą*, Wydawnictwo Naukowe Uniwersytetu Mikołaja Kopernika, Toruń 2013
- [7] http://www.museum-kassel.de/index_navi.php?parent=10666 (il. 1), <http://www.buitenbeeldinbeeld.nl/Zeeburg/kirkeby.htm> (il. 2)
- [8] http://www.kulturarv.dk/1001fortaellinger/en_GB/an-artwork-for-oerestaden/images/newest/1/dsc3207-kopi-jpg-2 (il. 3),
- [9] <http://www.kunsteder.dk/case/per-kirkeby-naar-kunsten-mimer-stedet> (il. 4)
- [10] <http://www.art-agenda.com/shows/per-kirkeby-at-cdan-centro-de-arte-y-naturaleza> (il.5),
- [11] <http://www.wanas.se/svenska/Konst/Konstn%C3%A4rer/Konstn%C3%A4r.aspx?fid=29> (il. 6)
- [12] <http://www.inselhombroich.de> (il. 7),
- [13] http://www.baunetz.de/meldungen/Meldungen_Kirkeby-Raeume_auf_Hombroich_fertiggestellt_15825.html (il. 8).



Leon Chwistek w *Zabawie i sztuce bawienia się* określa zabawę mianem „jednej z najwspanialszych sztuk”, ale jednocześnie nie jednej z najłatwiejszych. Jej zadaniem jest udoskonalanie rzeczywistości („rozognienie wyobraźni”, „wyrwanie z codziennego biegu myśli”) [2, s. 149]. Chwistek uznawał za najwyższą formę zabawy działalność twórczą – wytężoną pracę nad przyjętą przez artystę ideą. Dążenie do organizacji zabawy podawał jako przyczynek do rozwoju sztuk pięknych. Jednym z przejawów sztuki bawienia się jest widowisko, do elementów którego Chwistek zalicza architekturę jako dekorację. Realna rzecz architektoniczna staje się więc dla niego także formą zabawy. Tak rozumiana pozbawiana jest „konwencjonalnych zahamowań”, wprowadzając oryginalność i przerywając szablonowość.

Miejsce na grę i zabawę z odbiorcą obecne jest więc (oprócz zachwyty jako przeżycia estetycznego) wśród przedmiotów estetycznych, do których niewątpliwie należą dzieła architektoniczne. Mieczysław Wallis zestawiał te czynności z przedmiotami wywołującymi intensywne, częściowo dysharmonijne przeżycia estetyczne. „Wydobywanie wartości estetycznych z charakterystycznej i ekspresyjnej brzydoty, z komizmu, z wzniosłości, z tragiczmu jest wszakże czymś równie powszechnym i równie doniosłym jak wydobywanie wartości estetycznych z piękna (w węższym znaczeniu tego słowa)” [6, s. 22]. Systematyka Wallisa obejmuje cztery rodzaje przedmiotów estetycznych, wśród których grę z odbiorcą prowadzą dwa – przedmioty charakterystyczne i ekspresyjne oraz przedmioty komiczne (w przypadku przedmiotów pięknych oraz wzniosłych i tragicznych trudno mówić o formie zabawy). Grupę przedmiotów komicznych tworzą przedmioty „niepiękne”, ale też „niebrzydkie”, początkowo budzące poczucie obcości; wywołujące zaskoczenie, a następnie przyjemność estetyczną. Ich charakter (można go nazwać „śmiesznością”, chociaż przeżyciu komizmu nie zawsze towarzyszy śmiech) zasadza się na jednej z czterech, przywoływanych przez Wallisa, teorii komizmu: pozorach wielkiej wartości, nieдорзeczności, triumfie mechanizmu i ujawnieniu niemoicy. Teorii, które oprócz niezaplanowanych groteskowych akcentów w architekturze (wydarzeń przypadkowych) obejmują też przemysłane przez twórców żarty, spełniające określony cel.

Architektoniczny komizm zaprezentował Charles

Jencks w *Architekturze późnego modernizmu i Architekturze postmodernistycznej*. To niezamierzony humor (*mal-à-propos*) jako wynik połączenia zabiegów redukcji i hiperboli, skutkujący formami „koguta” (Nowy Budynek Nieba nr 5, proj. Y. Watanabe, Tokio 1971), „kalkulatora z drukarką z trawertynu” (Biblioteka im. Lyndona Bainesa Johnsona, proj. G. Bunschaft i SOM, Austin, 1971) czy „wieloryba jedzącego batonik czekoladowy” (stadion hokejowy Ingalls, proj. E. Saarinen, 1957 i Centrum Naukowe Kline, proj. P. Johnson, 1864 w New Haven). To też metaforyczne formy autonomicznego symbolizmu japońskiego o groteskowym zabarwieniu – „domy twarze” Takefumi Aida (Dom Nirwany, 1972) i Kazumasa Yamashita (1974) – stanowiące współczesny, „przeróżający” przykład humanizacji architektury. To też dosłowne metafory kiosku z hot dogami w kształcie bułki z parówką czy antykwariatu w formie budynku-dinozaura. To Philip Johnson i jego gra z odbiorcami oraz Bruce Goff, twórca „domów parasoli”, „domów indyków” i „domów modliszek”. Przywołane przez Jencksa słowa Goffa, w których uzasadnia on przyjęcie estetyki swoich projektów przez użytkowników i obserwatorów, spójne są z definicją przedmiotów komicznych Wallisa: „ktoś kiedyś powiedział, że percepcji piękna zawsze towarzyszy uczucie obcości... jest to część procesu rozpoznawania piękna” [5, s. 165].

Robert Venturi i Denise Scott-Brown, nierozpatrywani przez Jencksa w kwestii komizmu „advokaci brzydoty i przeciętności”, przyznają się do cytowania w budynkach takich przedmiotów codziennego użytku jak obrusy czy budki telefoniczne – w imię wartości sprzeczności, paradoksu i wieloznaczności (patrz *Complexity and Contradiction in Architecture*). Ich pierwszy budynek restauracji Mc Donald's w Buena Vista bardziej przypominał komercyjny znak niż obiekt architektoniczny. Przylegało do niego przestrzenne logo firmy prawie dwa razy wyższe niż bryła budynku i takiej wielkości figury pudełka z zestawu *happy meal* oraz zanimizowane: hamburger, shake i paczka frytek¹. Budynek odpowiadał jednej z teorii komizmu przytaczanych przez Wallisa, zgodnie z którą komiczne są elementy niecelowe i nieдорзeczne, szczególnie wyodrębniony sztucznie z kontekstu i pozbawiany tym samym sensu. Im bardziej odczuwalny jest nonsens sytuacji, a także im większe zaskoczenie, tym bardziej sytuacja śmieszy. Po wcześ-

niejszym nastawieniu się odbiorcy na niedorzeczność, element komizmu znika. Absurd postrzegany jest jako rzecz fantastyczna, nierealna, ale nie komiczna. Jencks natomiast zdefiniował budynek dowcipny na przykładzie opery w Sydney (proj. J. Utzon, 1974) jako „niezwykłą kopulację idei”, która „podsuwa niezwykle, lecz przekonujące skojarzenia”. Ilość utworzonych znaczeń metafor – takich jak „bójka zakonnic” czy „kopulujące żółwie” [4, s. 43], czyli popularność opery jako materiału interpretacyjnego, wynika z faktu, iż charakterystyczna forma budynku została wykorzystana w architekturze po raz pierwszy, wywołuje natomiast liczne skojarzenia z innymi przedmiotami. W tym przypadku znowu zadziałał element zaskoczenia, do którego równoległy jest poziom komizmu.

Zgodnie z teorią komizmu Henriego Bergsona (zawartą w eseju pt. *Śmiech. Esej o komizmie*), przywoływaną także przez Wallisa, komiczny jest tryumf mechanizmu – materii nad duchem². W zakresie przedmiotów nieożywionych to przebranie – kostium zaprzeczający „logice wyobraźni”. Według Bergsona komiczne jest podobieństwo pomiędzy naturą ze sztucznością („ulepszanie krajobrazu”). Ten zabieg wykorzystywała grupa FAT Architecture, tworząc architekturę w kostiumie scenografii teatralnych, imitujących zarówno świat zbudowany, jak i rzeczywistość ożywioną. „Kopiowanie, przywłaszczenie, kolaż, zestawienie i przeskalowanie są wykorzystywane do rozwinięcia narracji obrazów, materialności i przestrzeni” – gry z odbiorcą [3, s. 79]. Powstały obiekty, które w kilkuplanowych fasadach o barwnych formach łączą elementy architektoniczne zaczerpnięte z historii i kontekstu przestrzennego oraz ikonograficzne odzwierciedlenie elementów przyrodniczych w uproszczonych, „komiksowych” kształtach, litery i spłaszczonych wzory. Frenezja budynków FAT to efekt otwartości grupy na szeroką gamę wpływów i źródeł (w kontraście do powszechnie powstającej architektury „nudnej”, pozbawionej entuzjazmu). *Monument* powstały w Schrevenige pod Hagą (2002), to niewielki pawilon w parku rowerowym o funkcji budki strażniczej, który jednocześnie ma być elementem *street artu*, wpisującym się w kontekst teatralnej architektury i znaków przestrzennych nadmorskiego kurortu. Budynek tworzy witraż pawilonu, teatralny flankowany „mur” na osi obiektu oraz piramidalny postument (pomieszczenie

magazynowe), na którego szczycie umieszczono niewielki model typowego holenderskiego domu. Elementy o różnych skalach fałszują percepcję. Scalono tu formy fortyfikacji, architekturę latarni morskich i sztuczny krajobraz, nawiązując do okolicznego monumentu wojennego. Teatralnej dekoracji towarzyszą efekty specjalne. Co pół godziny model domu na szczycie Monumentu „staje w ogniu” za pomocą efektów świetlnych i dymnych.

Architekt John Körmeling tworzy interdyscyplinarne prace na styku sztuki budowania, rzeźby i *street artu*. Prezentuje ironiczne podejście do zagadnień formy i przestrzeni miasta, takie jak propozycja zmiany amsterdamskiego Museumplein w najkrótszą i najszerszą holenderską autostradę (*The shortest and the widest motorway of the Netherlands; a relief for cars*, 1988) – komentarz na temat związku pomiędzy samochodami i przestrzenią zatłoczonych miast, czy obracający się dom. *Rotating House* (2008) to model typowego holenderskiego domu mieszkalnego naturalnej wielkości (ok. 40 m² powierzchni, 10 m wysokości), ze spadzistym krytym dachówką dachem i ceglanymi ścianami, jednak nieprzeznaczonego do zamieszkania. „Dom” Körmelinga, zlokalizowany na rondzie w Hasselt, porusza się wokół niego na szynach (wraz z platformami tarasu i wejściami). W nocy obiekt iluminowany jest od wnętrza, natomiast w dzień można zaglądnąć do jego środka przez duże przeszklenia. Zamierzeniem Körmelinga było „odwrócenie” rzeczywistości – wprowadzenie w ruch elementów nieruchomych, a tym samym zapewnienie uczucia wyobcowania kierowcom, którzy zwykle są jedynymi poruszającymi się elementami w stałym otoczeniu. Zaplanowana przez architekta „anomalía” jednak nie od razu jest widoczna. Dom porusza się powoli, zataczając pełne koło w 20 godzin. Przesuwając się w kierunku ruchu ulicznego na rondzie, niekiedy jednak przemieszcza się szybciej od czekających kierowców. W ciągu doby zmienia miejsce, tworząc „wyrwy” w rzeczywistości. Jednocześnie pokazuje wyłom, jaki spowodowała budowa ronda w historycznej tkance miasta Hasselt, niszcząc jej integralność.

Komiczne jest to, co może się kojarzyć z rzeczywistością ludzką – dlatego śmiesz (przerazając) budynek Yamashity w kształcie ludzkiej twarzy (światem ożywionym – oraz restauracja-kaczka w Riverhead,

uwieczniona w Learning form Las Vegas). Tę zasadę, uznaną przez Henriego Bergsona za nieodwołalną podstawę komizmu, wykorzystuje rzeźbiarz Erwin Wurm, tworząc *Gruby Dom* (*Fat House* 2003), *Otyły dom Moller/Adolf Loos* (*Fat House Moller/Adolf Loos* 2003), czy *Topniejący Guggenheim* (2005) – pęczniejące modele zrealizowanych lub (arche)typowych obiektów architektonicznych. Rzeźby Wurma to budynki, którym nadano ludzkie cechy, przedstawione w formach nieruchomych lub ożywionych, zarejestrowanych w videoarcie. *Fat House* połyka wchodzącego do niego człowieka i pyta: „Czy jestem domem i dziełem sztuki, czy jestem tylko dziełem sztuki?” „Dom nie może być gruby”, mówi dalej. „Dzieło sztuki też nie może być grube. Ale chwila. Może bycie grubym jest sztuką”. Wyrażenie jego niemocy, ale niebudzące litości i wstrętu (wszak to budynek – pozbawiony emocji) odpowiada trzeciej teorii komizmu, przytaczanej przez Aleksandra Wallisa. Jednocześnie architektura wykorzystana w rzeźbie Wurma prezentuje rozpad panującego porządku i ma służyć krytyce przesadnego konsumpcjonizmu; to karykatura stwierdzenia, że jeżeli coś je i puchnie, to oznacza, iż ta rzecz/organizm posiada wnętrze. Komiczne rzeźby Wurma służą także krytyce austriackiego społeczeństwa i jego spojrzenia na architekturę – braku wiedzy i gustu. Przyjęcie komicznego kostiumu pozwala artyście na odniesienie się do zagadnień istotnych bez zbędnego patosu czy ponurego tonu, wypowiedź bezpośrednią, odrzucenie *status quo* norm społecznych. Postawienie obserwatora w pozycji, w której z łatwością zakwestionuje on relację z otoczeniem.

Leon Chwistek zauważył, iż sztuka bawienia się, w przeszłości ściśle związana z kultem religijnym (Chwistek podaje epoki starożytności i średniowiecza), obecnie spełniać ma istotne funkcje społeczne. Podobnie komizm. Bergson uznaje trzy główne funkcje komizmu: korygowanie odchyłań społecznych, karcenie za zesztywnienie (mimo że te dwie funkcje wykluczają się wzajemnie) oraz umożliwienie zabawy umysłowej i związanego z nią wytchnienia. Komizm to „wytwór chłodnej obserwacji, piętnującej rażąco nieregularności współżycia społecznego”. Wady usztywniają charakter, a *idee fixe* otępia umysł [1, s. 57]. Rem Koolhaas manipulując na granicy komizmu, wprowadza orzeźwienie do swoich projektów i prac teoretycznych. Idee podparte na-

ukowymi teoriami, przyprawiane są przez niego absurdem i humorem. Tak zaplanowana została wystawa *Elements* na weneckie Biennale Architektury (2014) – kolekcja elementów obecnych w historycznych i współczesnych budynkach; wyniki badań (niekiedy obsesyjnych poszukiwań), uwidaczniające obecny stan sztuki budowania. Stalowe elementy wentylacji mechanicznej sterczące pod malowanym sklepieniem, kolekcja misek ustępowych z przestrzeni wieków, kilkadziesiąt klamek pozbawionych drzwi zamontowanych na ścianie i suficie, detektor narkotyków i niebieska lateksowa rękawica wartowniczkich służby ochrony lotniska jako architektura. Zabarwienie komiczne opierało się tu na sztucznym wyodrębnieniu elementów z całości. Z zestawienia, w którym mają sens, co powodowało utratę poczucia celowości, która tym razem miała jednak funkcję edukacyjną – odrzucenie osobowości architektów, przedstawienie mikronarracji elementów, rozwijających się w swoich własnych niezależnych cyklach.

Podobnie wrażenie niecelowości występować miało w realizacji Transformer Prada – czasowym pawilonie w Seulu projektu OMA z roku 2009 o stalowej konstrukcji i pneumatycznej, poliuretanowej powłoce. Dobierając odpowiednie kształty rzutu do każdego przeznaczenia pawilonu (galerii, kina, pokazu mody, wydarzeń specjalnych), Koolhaas zaproponował czworosścienną bryłę z każdą ścianą o innym geometrycznym kształcie. Kiedy poprzez obrót bryły odpowiednia podłoga znajdowała się na ziemi, reszta przegród pawilonu stanowiła jego ściany, z elementami wnętrza sterczącymi w przestrzeń ze stalowej konstrukcji, co podkreślały przytwierdzone do nich elementy ekspozycji, które do góry nogami znajdowały się nad głowami obserwatorów, wyraźnie wskazując na zabieg transpozycji podłogi w ścianę. Koolhaas nazwał konstrukcję „antyblobową”. Jej pozorna niedorzeczność wynikała z symulowanej mechanizacji wnętrza pawilonu – ktoś zaplanował elementy wnętrza do góry nogami, zwisające z sufitu.

Poszukiwania obiektów komicznych w architekturze można kontynuować: *Spiky Pods* Willa Alsopa, mechanistyczne bryły rodem z Transformers Shina Takamatsu, złota pochodnia czy gigantyczna miska ustępowa Philippe Starcka, kolaże form grup Morphosis i Coop Himmelb(l)au. Architektura komiczna bywa grą, kiedy jej komizm jest zamierzony. W innych przypadkach

śmieszna dla widza, dla twórcy kończy zabawę. Odpowiada za to czwartej, przywoływanej przez Mieczysława Wallisa, teorii komizmu, zgodnie z którą komiczne są elementy o pozornie wielkiej wartości; nicość udająca wielkość i wkładany w przedsięwzięcie znaczny wysiłek, którego rezultat jest mierny. Śmieszność polega na złudzeniu, otumanieniu oraz nicości po czasie wytężonego oczekiwania. Niezamierzony humor w architekturze odpowiada wtedy słowom Kanta: „śmiech jest to afekt, który powstaje, gdy wytężone oczekiwanie nagle obraca się wniwecz” [6, s. 51].

1. Elementy komiczne w architekturze niekiedy są blisko przedmiotów brzydkich, które według Wallisa także mają swoją funkcję.
2. Ze wstępu Stefana Morawskiego: „Komizm jest rezultatem takiej przeciwstawności ducha i materii, treści i formy, dynamicznych sił życiowych i automatyzmów, która przejawia się w zwycięskim oporze pierwszego elementu wobec mechanicznej bezwładności (usztynienia) ciała czy umysłu” [1, s. 11].

[1] Bergson H., *Śmiech, Esej o komizmie*, Kraków 2000.

[2] Chwistek L., *Zabawa i sztuka bawienia się*, [w:] *Idem, Wybór pism estetycznych*, Kraków 2004, s. 147-171.

[3] FAT, *FAT Projects: Manifesting Radical Post-Modernism* [w:] „Architectural Design”, 5/2011, s. 78–89.

[4] Jencks Ch., *Architektura postmodernistyczna*, Warszawa 1987.

[5] Jencks Ch., *Architektura późnego modernizmu*, Warszawa 1989.

[6] Wallis M., *Wybór pism estetycznych*, Kraków 2004.



1., 2., 3. *Monument*, proj. FAT Architecture, Schrevenige, 2002
4. *Fat House Moller* / Adolf Loos, Erwin Wurm, 2003



Kamienica przy ulicy Karmelickiej w Krakowie/Tenement house in Cracow
D. Kozłowski, M. Misiągiewicz, rys./Fig. M. Misiągiewicz, 1990

I po zabawie! [Zamiast zakończenia]

1. Międzynarodową konferencję *Definiowanie przestrzeni architektonicznej* w 2015 roku zakończono. Szczegółowy temat spotkania brzmiał: *Gry i zabawy architektury*.

Można wierzyć, że *Gry i zabawy* – obie te kategorie działalności człowieka tkwią także w architekturze. *Architekturę* rozumiemy jako rzecz zbudowaną, tę z sąsiedztwa lub widzianą w podróży albo w książce – rzecz architektoniczną, niekiedy sztukę, specyficzny wytwór ludzkiej działalności, i odbierany zespołowo przez społeczność i indywidualnie. *Architekturę* rozumiemy także szerzej, jako proces produkcji tej rzeczy: wymyślanie, projektowanie, nauczanie i zapewne także realizowanie (budowanie).

2. W każdym miejscu tej działalności można dostrzec i odkryć – grę! Ta *gra* oznacza najpierw niepewność. Niepewność rezultatu pracy, sensu idei, efektu przestrzennego..., a potem niepewność odbioru, gdy widz stoi wobec dzieła. – *Zabawa*? Gdyby zabrakło zabawy życie wśród architektury (innego nie ma), byłoby nie do zniesienia, a praca twórcy-architekta byłaby męką.

3. Wydaje się, że nie da się wyliczyć wszystkich *gier* ani *zabaw*; nie mówiąc już o możliwości usystematyzowania, wszak poruszamy się w obszarze sztuki. Ale zawsze możemy posłużyć się metaforą: porównanie architektury, nie tylko na etapie twórczości, do gry w szachy wydaje się stosowne. Ta *gra* uważna jest za szlachetną, bez obaw hazardu, o jasnych regułach, oferujących niezliczoną ilość rozwiązań i generującą (niewielu) mistrzów o uznawanym autorytecie – wybitnych twórców! Twórca, do właściwego dopełnienia obrzędu gry, potrzebuje stosownego przeciwnika. A większość graczy potrzebuje widza.

4. Taką sytuację oferuje *gra* w szachy z samym sobą. To wyższy poziom *gry*. Nie ma tu oczywistego zwycięzcy i nie ma zwycięzonego! Jest samotność gracza-twórcy, przypominająca sytuację każdego twórcy zmagającego się (intelektualnie) z ideą, zanim nastąpi moment realnego zmagania się z materiałem. Można dostrzec szczególne podobieństwo tej gry do twórczości architekta. I do zabawy.

5. To przypomina łagodniejszą formę *gry*: samotna zabawa-gra z losem – pasjans. Wciąż bez publiczności, na

skraju wróżbiarstwa, bez widzów, bez pomocników. We własnym kosmosie.

6. Przychodzi tu na myśl pewna sytuacja: *Don Giovanni* – *Il dissoluto punito ossia il Don Giovanni* (*Rozpustnik ukarany, czyli Don Giovanni*). W *Albo-albo* (*Enten-eller*) Søren Kierkegaard uznaje *Don Giovanniego* za szczyt ludzkiej sztuki. To największe dzieło sztuki operowej, rzecz głęboka i zastanawiająca dramatycznym zakończeniem. A jednak stworzone, bez wątpienia, dla zabawy. Wolfgang Amadeusz Mozart kontynuuje grę z widzem i słuchaczem: autor uzupełnił tytuł dzieła: *Dramma giocoso*.

7. Zazwyczaj w sztuce granica między *grą* i *zabawą* zaciera się. Często istnienie gry i zabawy pozostaje tam niedostrzegalne. Jeden z uczestników konferencji stwierdził: architektura to bardzo poważna sprawa! Może trzeba się z tym zgodzić, a może to temat na osobne spotkanie.

Dariusz Kozłowski

1. The international conference *Defining the architectural space* in 2015 has ended. The specific topic of the assembly has been: *Games and play of architecture*.

One can believe that *games and play* – both of these human activity categories belong to architecture. *Architecture* is perceived as the built thing, the one from the neighbourhood, or seen while travelling, or in a book – the architectural thing, sometimes art, a specific product of human activity, and received collectively by the community or individually. Architecture in its broader sense is also regarded as a process of production of this thing: inventing, designing, teaching, and probably also implementing (building).

2. In every place of this activity one can see and discover a *game*! At first the game denotes – uncertainty. The uncertainty of the work's results, the idea's sense, spatial effect..., and then the uncertainty of reception when a spectator faces the work. – *Fun?* if there were no fun, living among architecture (there is no other life), would be unbearable, and the profession of a creator-architect would be torment.

3. It seems almost impossible to enumerate all the *games* and *play*, let alone the possibility of systematization; after all, we are moving in the sphere of art. Yet, we can always use the metaphor: the comparison of architecture to playing chess seems appropriate not only at the stage of creativity. This game is considered a noble one, without any fear of gambling, with clear rules, offering countless solutions and generating (few) masters of recognized authority – eminent creators! A creator needs a worthy opponent for the proper completion of the game's rite. And most players need a spectator.

4. A lonely game of chess offers such a situation. This is a higher level of the *game*. There is no obvious winner here and – and no defeated one! There is only the loneliness of the player-creator, reminiscent of the situation of every creator struggling (intellectually) with the idea before the moment of real struggle with the material. One can see clear analogy between this game and the work of architect. And the fun.

5. This resembles a milder form of the game: a single

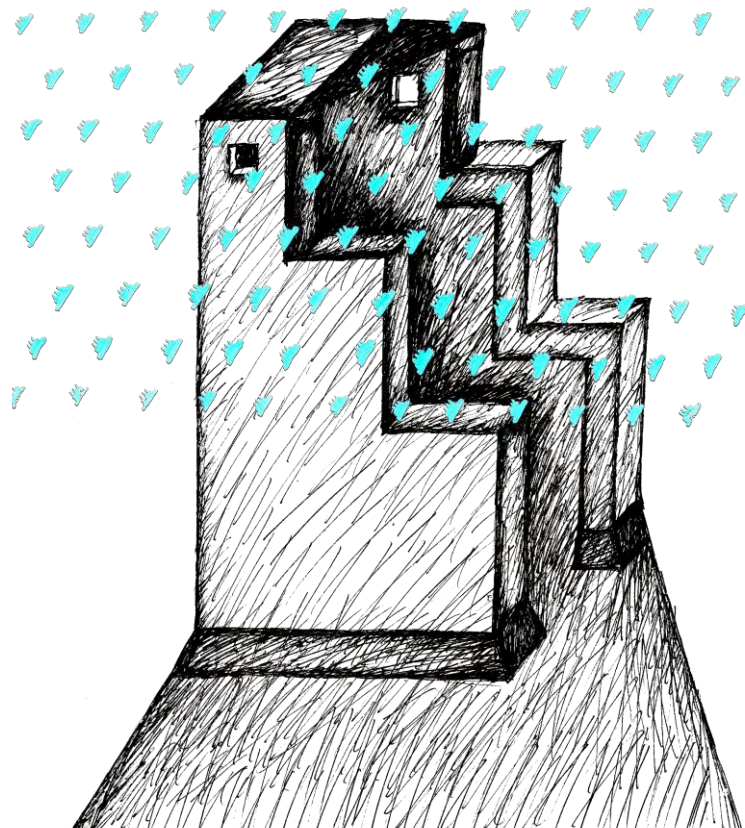
Alas, the fun is over! [Instead of the afterword]

game-play with fate – solitaire. Still without an audience, bordering on fortune-telling, without spectators, without helpers. In its own cosmic space.

6. A certain situation comes to mind here: *Don Giovanni – Il dissoluto punito ossia il Don Giovanni (The Rake Punished, or Don Giovanni)*. In *Enten-Eller (Either/Or)* Søren Kierkegaard considered Don Giovanni to be the pinnacle of human art. It is the greatest opera art, a very deep thing, thought-provoking with its dramatic ending. And yet, undoubtedly, created for fun. Wolfgang Amadeus Mozart continues the play with the spectator and listener: the author completed the title of the work: *Dramma giocoso*.

7. The boundary between a game and play is usually blurred in art. The existence of the game and play often remains invisible there. One of the conference participants remarked: architecture is a very serious matter! Perhaps one should agree with it. Perhaps it is a topic for a separate meeting.

Dariusz Kozłowski



5

**Archiwum/
Archives**



Profesor Alfred Majewski ze studentami/Professor Alfred Majewski with his students. W grupie/Among others:
D. Nowina-Konopka, H. Wesołowska, D. Kozłowski, B. Witkiewicz, M. Ungeheuer, M. Busz,
J. Kunysz, A. Kadłuczka, M. Szendera, M. Kozień, W. Krzanowski, H. Fedeczko, M. Olas



1968

1975

152

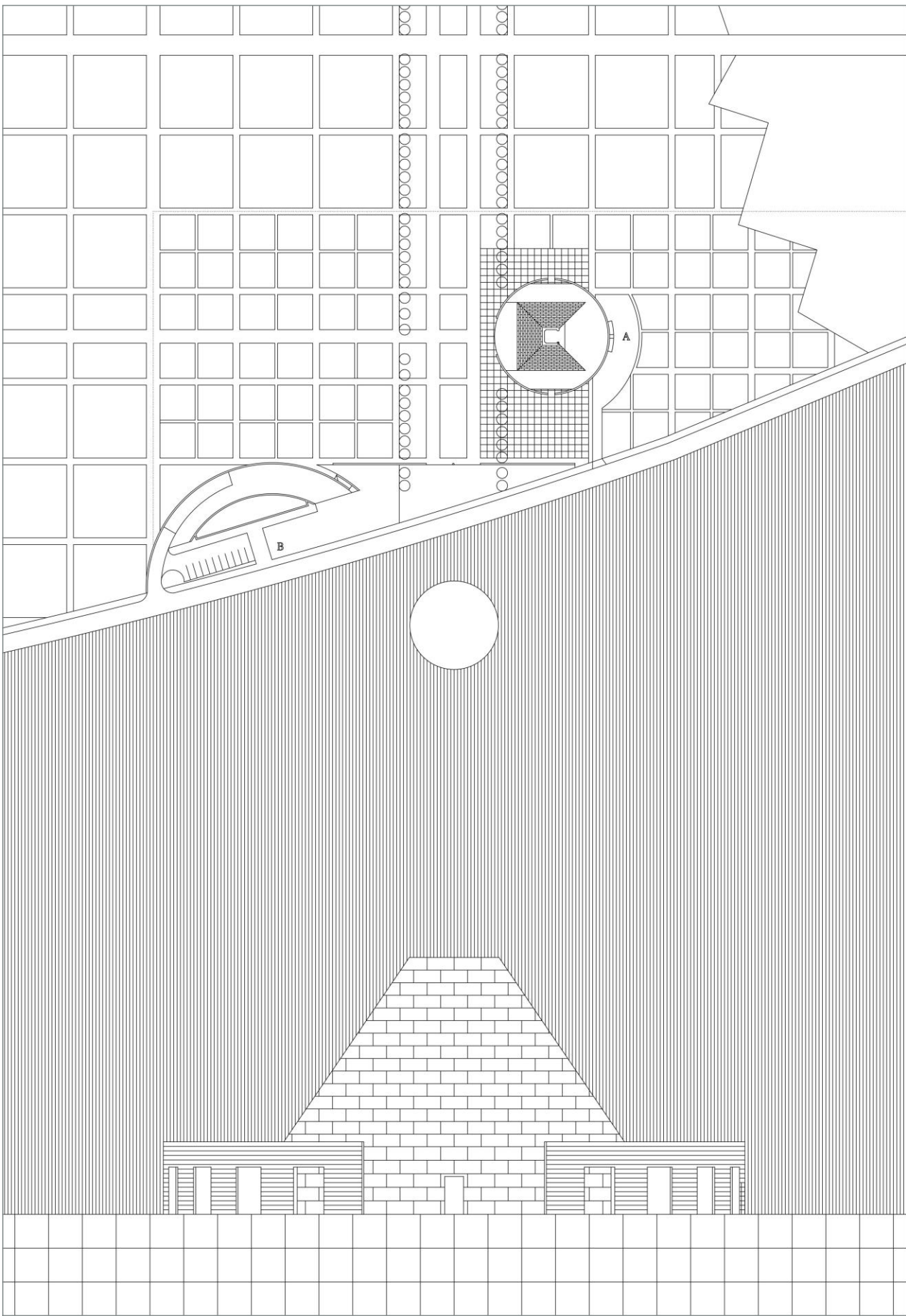
G. Duerschke, D. Kozłowski w drodze do ETH (w Chur)/on the way to ETH (in Chur)



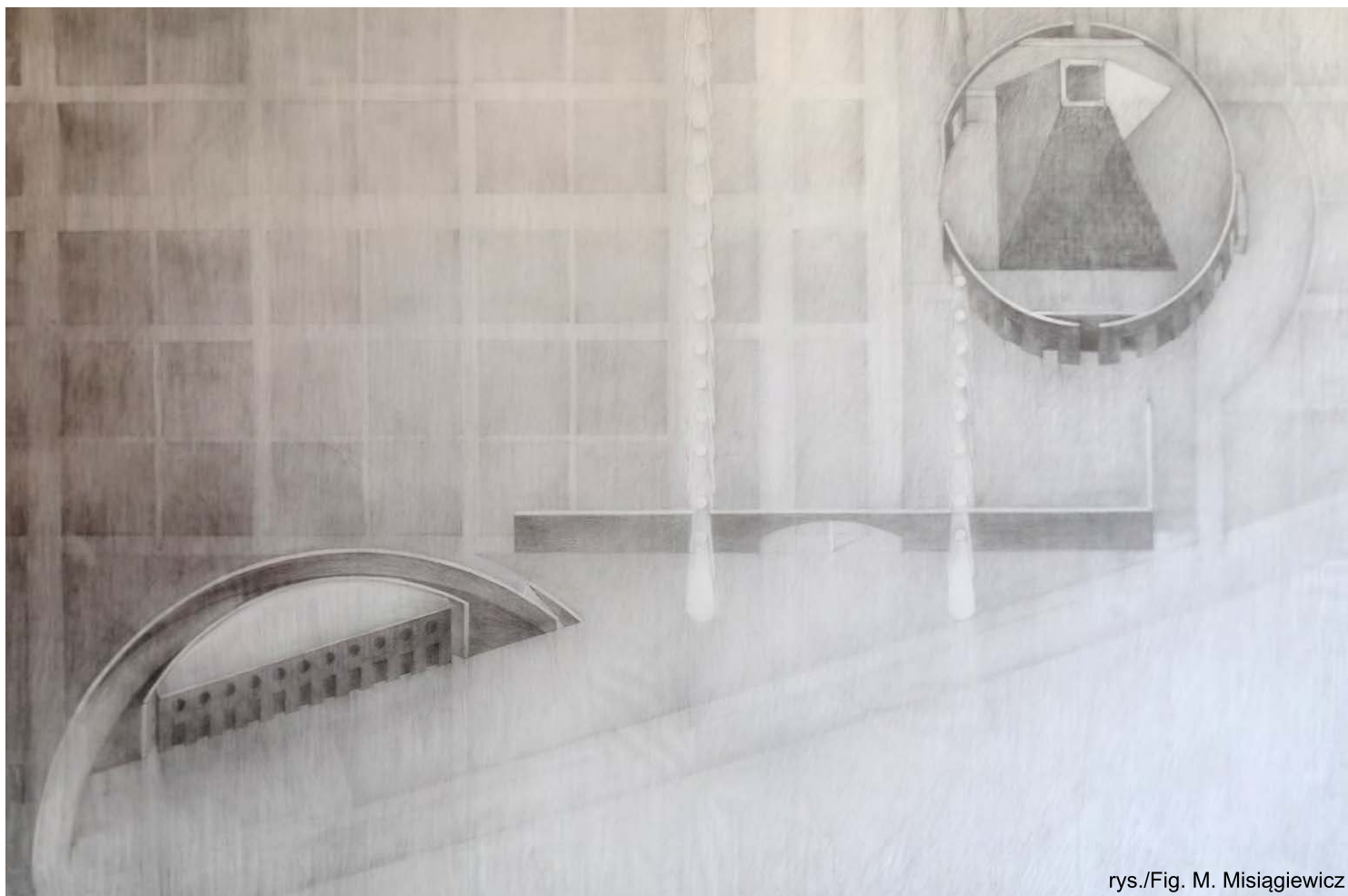
Przed Wydziałem Architektury PK, pracownia dra D. Kozłowskiego w KAM/Doctor Kozłowski's team:
M. Mańkowska, M. Misiągiewicz, E. Golenia, E. Lankosz, A. Noworól, D. Kozłowski



Zakład Architektury Mieszkaniowej (program *Projektowanie modelowe* dla Iraku) w Hatrze/
Chair of Housing (*Model Design* for Iraq) in Hatra
Z. Golonka, W. Gleń, K. Nyklińska, ?, M. Misiągiewicz, ?, E. Golenia, prof. T. Mańkowski, Z. Zuziak, D. Kozłowski, Z. Nowakowska



Pyramis Dom pogrzebowy/*Pyramis* Funeral Home
D. Kozłowski, M. Misiągiewicz oraz/and T. Kozłowski



rys./Fig. M. Misiągiewicz

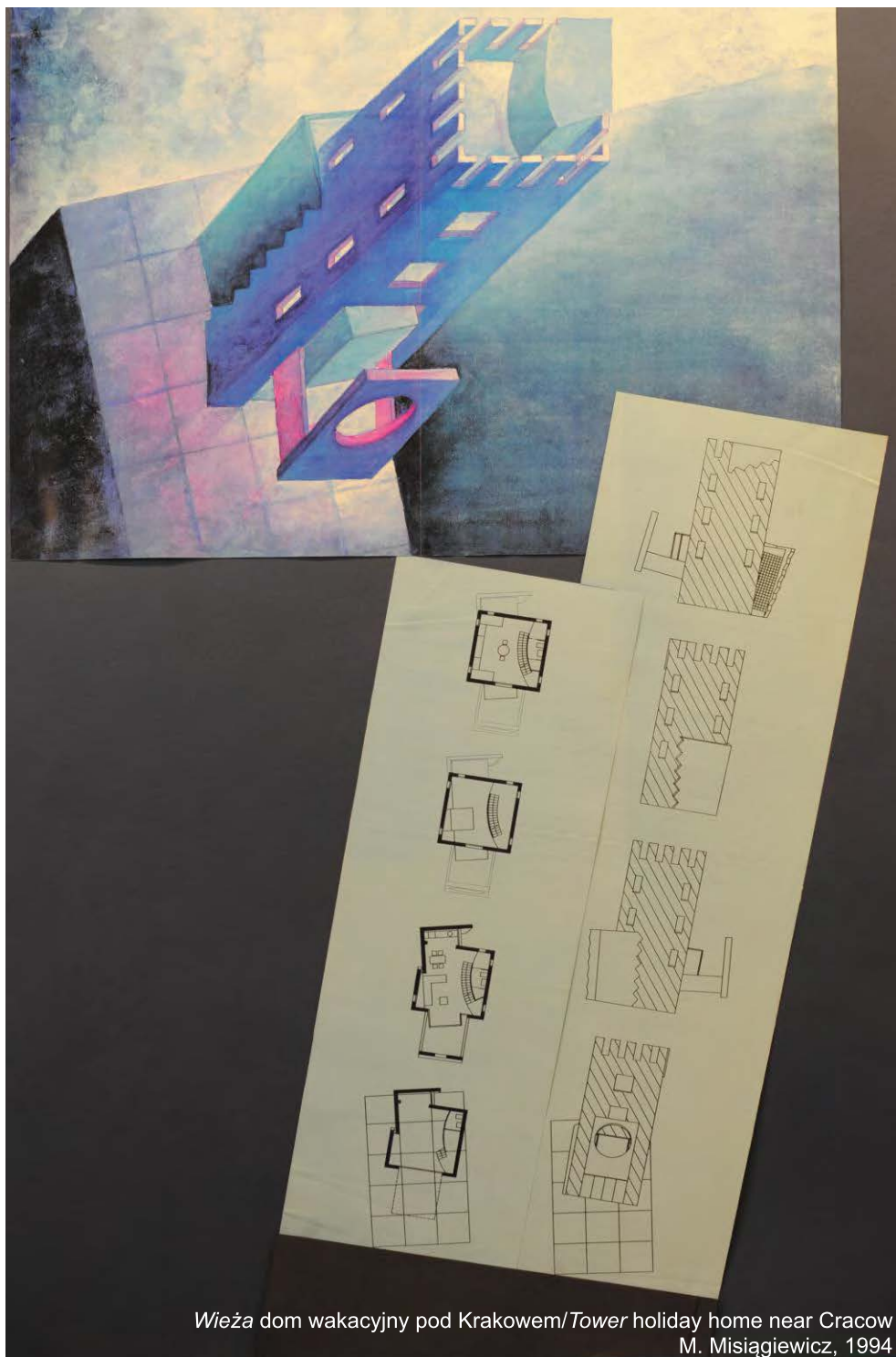
1995

156

Wystawa SARP Kraków *Dom z płaskim dachem/*
Cracow SARP exhibition *House with a Flat Roof*



Vernissage wystawy/vernissage: J. Gyurkovich, M. Olajosy, A. Markowska, E. Węclawowicz-Gyurkovich,
M. Misiągiewicz, L. Olajosy, H. Kozłowska, M. Hussakowska, D. Kozłowski



1998

158



Sesja dyplomowa w Istituto Universitario di Architectura di Venezia/
diploma session in Istituto Universitario di Architectura di Venezia
A. Dal Fabbro, D. Kozłowski, M. Misiągiewicz z/with T. Ficchera, M. Montesori, L. Montecchi



Konkursu Architektura Betonowa/Concrete Architecture Competition
D. Kozłowski, J. Gyurkovich, R. Jurkowski, E. Węclawowicz-Gyurkovich, Z. Bać, W. Seruga, R. Kozłowski, J. Deja, M. Misiągiewicz

2002

Międzynarodowe Biennale Architektury, Jury:/
International Biennale of Architecture, Jury:

160



J. Bolles-Willson



prof. S. Juchnowicz, prof. K. Kucza-Kuczyński, prof. A. Monestiroli, prof. A. Dal Fabbro, prof. D. Kozłowski (kurator biennale)



2013

162

Międzynarodowa Konferencja
Katedry Architektury Mieszkaniowej i Kompozycji Architektonicznej
Definiowanie przestrzeni architektonicznej 2013 Zapis Przestrzeni Architektonicznej
The International Conference
of the Chair of Housing and Architectural Composition
Defining Architectural Space 2013 Record of Architectural Space



prorektor J. Kazior



R. Fein, B. Paczowski, J. L. Trillo de Leyva



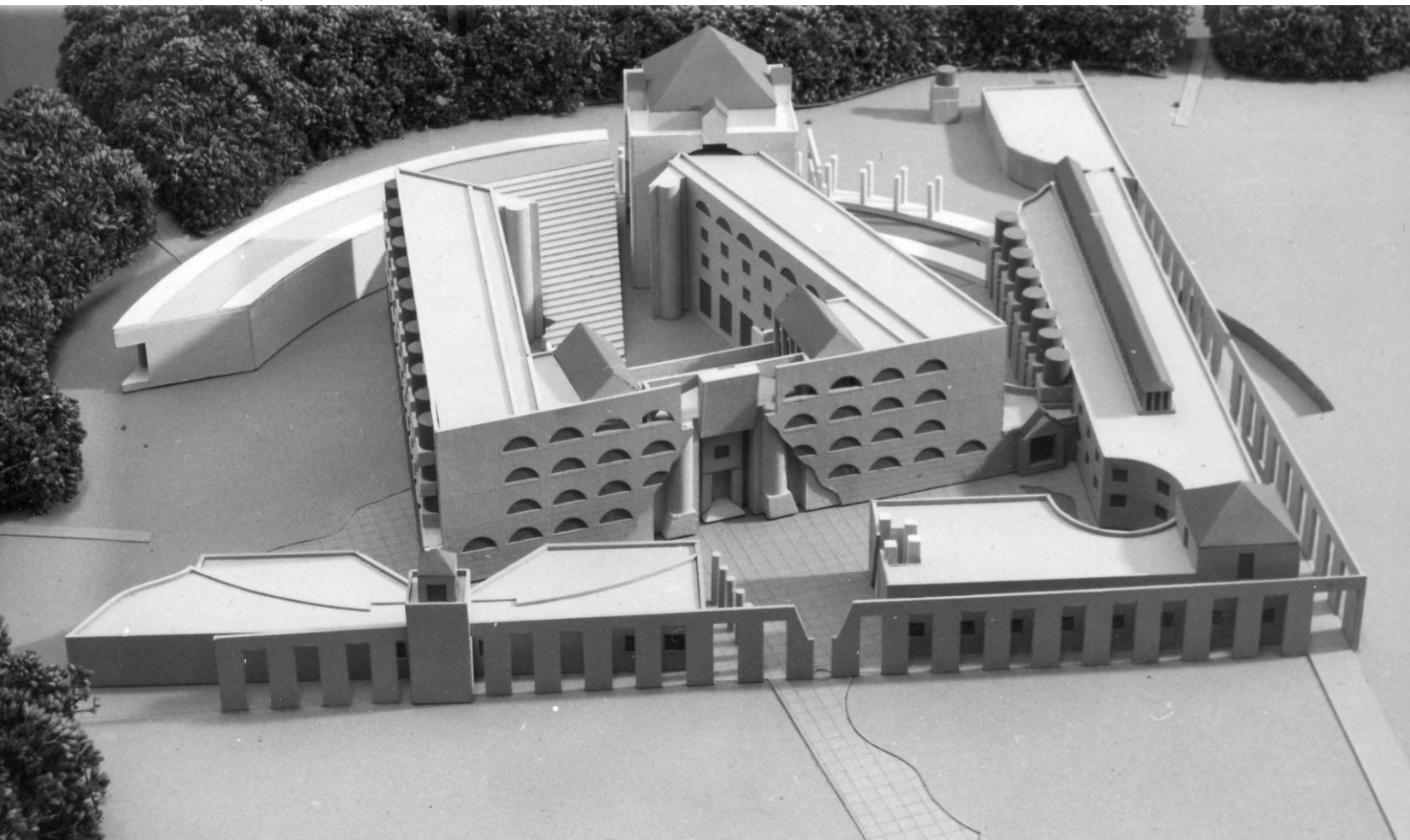
S. Gzell



L. Cotti, A.M. Wierzbicka, A. Pratelli, K. Kucza-Kuczyński, J. Sroczyńska

2014, 2015...

164



W Centrum Sztuki Współczesnej „Znaki Czasu” w Toruniu pokazana została kolekcja makiet „Architektury-Murator” dla Muzeum Sztuki Nowoczesnej w Warszawie, która prezentuje najważniejsze budynki, jakie powstały w Polsce po 1989 roku. Kolekcja obejmuje 25 makiet obiektów architektury z lat 1989-2014; w tym makiety Wyższego Seminarium zgromadzenia księży zmartwychwstańców w Krakowie, którego współautorami są profesorowie Dariusz Kozłowski i Maria Misiągiewicz. Toruńska wystawa jest kontynuacją ekspozycji zainicjowanej w Muzeum Sztuki Współczesnej w Warszawie w 2014 r. *Droga Czterech Bram – Wyższe Seminarium Duchowne zgromadzenia księży zmartwychwstańców*, ul. Ks. Pawlickiego/Zielna, Kraków. Autorzy: Dariusz Kozłowski, Wacław Stefański, Maria Misiągiewicz. Konstrukcja: Tadeusz Matejko, Stanisław Karczmarczyk.

The Centre of Contemporary Art “Znaki Czasu” in Toruń hosted an exhibition of the collection of scale models “Architektura-Murator” for the Museum of Modern Art in Warsaw, featuring the most significant buildings erected in Poland after 1989. The collection comprises of 25 scale models of architectural structures from the years 1989 to 2014, including the scale model of the Higher Theological Seminary of the Resurrectionist Congregation in Cracow co-authored by Professor Dariusz Kozłowski and Maria Misiągiewicz. The exhibition in Toruń is a continuation of the exhibition launched at the Museum of Modern Art in Warsaw in 2014. *The Way of Four Gates – Higher Theological Seminary of the Resurrectionist Congregation*. Location: ul. Ks. Pawlickiego/Zielna, Kraków. Authors: Dariusz Kozłowski, Wacław Stefański, Maria Misiągiewicz. Construction: Tadeusz Matejko, Stanisław Karczmarczyk.

2015



Jubileusz 70-lecia Politechniki Krakowskiej/
70th Anniversary of Cracow University of Technology
Senator/Senator M. Misiągiewicz, Dziekan WA PK/Dean FA CUT J. Gyurkovich

2015

166

Międzynarodowa Konferencja Katedry Architektury Mieszkaniowej i Kompozycji Architektonicznej
Definiowanie przestrzeni architektonicznej 2015 Gry i zabawy architektury
The International Conference of the Chair of Housing and Architectural Composition
Defining Architectural Space 2015 Games and play of architecture



J.M. Palerm Salazar, M. Misiągiewicz, J.L. Trillo de Leyva



K. Kucza-Kuczyński, Z. Bać, N. Juzwa, D. Kozłowski



Jego Magnificencja Rektor PK/Rector CUT K. Furtak



D. Hansen



A. Dal Fabbro, S. Scholz



ARCHITEKTURA BE
demicka nagroda za najlepszą prac

