

**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 twórców 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 nierozzerwalnym 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; szczególny rodzaj myślenia, jakim jest wyobraźnia, może stawiać budowlę w różnych miejscach, oglądać ją z różnych stron, dobrać 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 jedne 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. Kozarzyć 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-

wienie 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 nieokreśloną 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 wyobrazić” [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 „neutralizować 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 dostrzeżenie, rozstrzygnięcie, decydowanie i definiowanie kształtu rzeczy architektonicznych, niebudzące wątpliwości, zaskakujące trafnością i stosownością.

W sztuce budowania trudno przecenić przymioty umysłu w interpretacji architektonicznej geometrii, ich niezaprzeczalną moc wyczarowania kształtów. Mariaż wyobraźni ujawniającej rzeczy nieistniejącej, 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 „ośnienie” 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, oślnieniem 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 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 wyzwalać 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 rozgrywającym się i tworzącym ciąg dziejów sztuki budowania.

Znaczenie architektonicznego eksperymentu może przywołać 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., *Wyobraźnia 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 swiatoobrazu*.
- [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.