

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, począwszy 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 zewnętrzne (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 wydobyciu przedstawieniowych 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 architektom 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 niezwykły charakter – ruiny, pustostanu, niezamieszkanego struktury, 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 „falszywe” 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 klasycyzacją 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 otwartych naśladujących drzwi domu. Można zarysować również analogię pomiędzy otwarciem 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 zwiedzającym 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 czyta 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).

