

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 tragizmu 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, niedorzeczności, triumfie mechanizmu i ujawnieniu niemości. Teorii, które oprócz niezaplanowanych groteskowych akcentów w architekturze (wydarzeń przypadkowych) obejmują też przemyślane 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, „przerażający” 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 niedorzeczne, szczególnie wyodrębniony sztucznie z kontekstu i pozbawiany tym samym sensu. Im bardziej odczuwalny jest nonsens sytuacji, a także im większe zaskoczenie, tym bardziej sytuacja śmieszna. 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 metafory – 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. „Kopowanie, 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 spłaszczone 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 ceglanyścianami, jednak nieprzeznaczonego do zamieszkania. „Dom” Körmelinga, zlokalizowany na rondzie w Hasselt, porusza się wokół niego na szynach (wraz z platformami tarasu i wejścia). W nocy obiekt iluminowany jest od wnętrza, natomiast w dzień można zaglądnąć do jego środka przez duże przeszklenia. Zamierzeniem Körmelinga było „odwrócenie” rzeczywistości – wprawienie w ruch elementów nieruchomych, a tym samym zapewnienie uczucia wyobcowania kierowcom, którzy zwykle są jedynymi poruszającymi się elementami w stałym otoczeniu. Zaplanowana przez architekta „anomalia” 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)* – pęczniące modele zrealizowanych lub (arche)typowych obiektów architektonicznych. Rzeźby Wurma to budynki, którym nadano ludzkie cechy, przedstawione w formach nieruchomych lub ożywionych, zarejestrowanych w videoarce. *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 zeszytnienie (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.

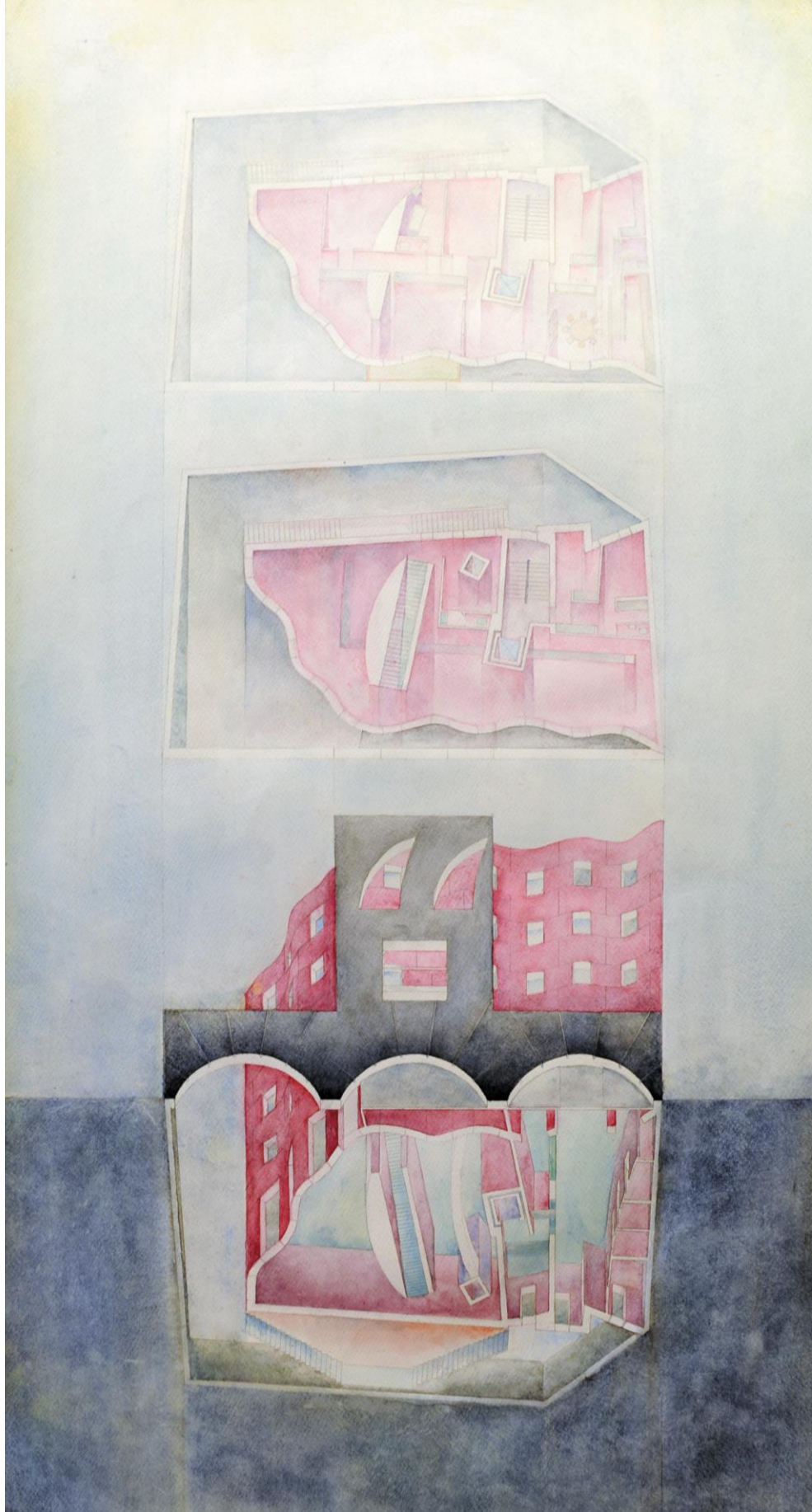
[4] Jencks Ch., *Architektura postmodernistyczna*, Warszawa 1987.

[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