

1. Międzynarodową konferencję *Definiowanie przestrzeni architektonicznej* w 2015 roku zakończono. Szczególny 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 rzecznik zbudowaną, tę z sąsiedztwa lub widzianą w podróży albo w książce – rzecznik architektoniczną, niekiedy sztukę, specyficzny wytwór ludzkiej działalności, i odbierany zespołowo przez społeczność i indywidualnie. Architekturę rozumiemy także szerzej, jako proces produkcji tej rzeczy: wymyślanie, projektowania, 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 uznanym autorytacie – 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 szczególnie 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* (Rozpuścił ukarany, czyli *Don Giovanni*). W *Albo-albo (Enten-Eller)* Soren Kierkegaard uznaje *Don Giovanniego* za szczyt ludzkiej sztuki. To największe dzieło sztuki operowej, rzecznik 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 zacięta 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

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

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

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