

Anita Staszewska-Furmanek*

DETAL JAKO MEDIUM – DWIE IDEE – DWIE DROGI ROZWOJU ARCHITEKTURY?

DETAIL AS MEDIUM – TWO IDEAS – TWO LINES OF ARCHITECTURAL DEVELOPMENT?

W krótkich rozważaniach przywołano dwa przykłady detali zastosowanych w roli medium – na różny sposób i w różnym celu aktywnego. Obydwa potraktowano jako preteksty – symbole możliwych dwóch różnych dróg rozwoju architektury.

Słowa kluczowe: detal elewacji, zmienność w architekturze, kontekst

This paper compares two examples of contemporary details, which have been designed as medium – active in different ways and in different aims. Both of them are presented as pretext – symbol of two possible different lines for architectural development.

Keywords: detail of elevation, changeability of architecture, context.

Gdy prześledzić historię rozwoju architektury, detal elewacji jako medium służące przekazowi istotnych informacji o obiekcie – przede wszystkim o jego roli, realizowany był w różnych formach. Niekiedy fasada posiadała nawet cały program ikonograficzny. Przypomnieć tu warto chociażby przykład drzwi gnieźnieńskich, które poza przedstawieniem scen z życia św. Wojciecha, w istocie wzywały do kontynuacji chrześcijańskiej cywilizacji. Przekaz informacji na temat celu i znaczenia obiektu, zawierał się często w symbolice, którą niosły w sobie malowidła, płasko-rzeźby i rzeźby zdobiące fasadę. Zwykle dotyczyło to

ważnych budowli użyteczności publicznej. Stosowano także przekaz za pomocą słów. Na przykład napis: *Naród sobie* na elewacji Teatru Polskiego w Poznaniu podkreślał motyw narodowy wzniesienia budynku i jednocześnie informował, kto był fundatorem.

Obecnie jedną z form komunikowania się budynku z otoczeniem – formą, która zarazem demonstruje swą aktualność w postaci reakcji na rozwój współczesnych technologii, jest stosowanie elewacji elektroniczno-medialnych. Najbardziej znany budynek reprezentujący ten trend to *Kunsthhaus* (wg projektu

* Staszewska-Furmanek Anita, mgr inż. arch., Politechnika Łódzka, Wydział Budownictwa, Architektury i Inżynierii Środowiska, Instytut Architektury i Urbanistyki.

Petera Cooka i Colina Fouriera) – wzniesiony na okoliczność programu *Graz 2003 – Europejska Stolica Kultury*, który dzięki aktywnej fasadzie przekazuje miastu informacje o wydarzeniach w obiekcie. Przypomnijmy, że możliwe jest to dzięki zastosowaniu powtarzalnego detalu sprzężonego z wielowarstwową powłoką, której skomplikowany kształt został wygenerowany za pomocą programów 3D. System tych powtarzalnych elementów – detali – iluminatorów uaktywniony komputerowo na potrzeby konkretnych wystaw muzealnych tworzy zmienne układy znaków i symboli związanych z prezentowanymi wystawami.

Na przeciwnym biegunie w stosunku do ww. detalu biorącego udział w generacji gotowej informacji postawić można – krzyż w postaci szczeliny, zaprojektowany przez Tadao Ando w ścianie *Church of Light* (Ibaraki, Osaka 1987–1989). Szczelina otwiera się na odbiór światła z zewnątrz i zastępuje element tradycyjnego ołtarza. Intensywność światła, które stało się tematem przewodnim obiektu, wydobyta została przez architekta za pomocą przemyślanego względem stron świata układu ścian betonowych i okien, potęgującego wrażenie mroku. Na racjonalizm i ascetyzm formy, rozwiązań materiałowych i wyposażenia budynku w tym krzyża, wpłynął niewątpliwie niski budżet, jakim dysponowali członkowie kościoła zamawiający projekt, a który przed przystąpieniem do pracy projektowej budził poważne wątpliwości Tadao Ando. Wydaje się jednak, że ograniczenia okazały się inspirujące dla uzyskania prostej i symbolicznej przestrzeni dla modlitwy. Otwarta przestrzeń krzyża – detal bez detalu, w której zmienia się natężenie światła, jest aktywna bez korzystania ze skomplikowanych technologii, stanowiąc medium między zewnątrzem i wewnątrzem betonowego pudełka. Efekt zmienności uzyskany we wnętrzu i na zewnątrz symbolizuje wolność od uwarunkowań technicznych, finansowych, ale także w szerszym rozumieniu. Potwierdza postawę twórcy w stosunku do otoczenia

reprezentowaną w wielu innych rozwiązaniach tego autora. Tutaj w istniejącym środowisku miejskim na niewielkiej działce w otoczeniu dość zróżnicowanej i nieuporządkowanej zabudowy wyławia to, co najlepsze z otoczenia, odrywając wnętrze od chaosu. Na zewnątrz bryła obiektu, widoczna fragmentami zza drzew, nie narzuca się, a krzyż może być zauważony, sygnalizując funkcję budowli.

Różne motywy podjęcia obydwu przedsięwzięć wyrażają się przez stosunek obiektu do zastanego miejsca i do człowieka oraz przez formę i środki komunikowania się ze światem. Znamienne, że zupełnie inaczej też przedstawiają się metody prezentacji obydwu idei.

W publikacjach oprócz zdjęć przedstawiających realizację *Church of Light*, projekt ilustrują syntetyczne, czarno-białe szkice, odręcznie wykonane przez architekta za pomocą kilkunastu kresek. Jeden z nich zawiera analizę kąta padania promieni słonecznych i pokazuje budynek w otoczeniu zieleni [1].

Prezentacje *Kunsthaus* to oprócz zdjęć z realizacji przede wszystkim różne ujęcia trójwymiarowych modeli formy budynku wygenerowanych w programach 3D oraz przekroju wielowarstwowej struktury fasady.

W pierwszym przykładzie – uwagę zwraca skomplikowana technologia wykonania i obsługi, w drugim – prostota i ekonomia rozwiązania. Obydwa łączą zmienność.

Różne cele, różne wybory dokonywane przez inwestora i twórcę, różne metodologie projektowania i budowania oraz prezentacji właściwe tym przykładom charakteryzują możliwe kierunki rozwoju architektury.

Fasady medialne rozwijające się w kierunku interaktywnej cyfrowej skóry – znalazły już zastosowanie w wielu realizacjach i stanowią zapewne etap na drodze poszukiwań urealnienia coraz to nowych pomysłów, jakimi zaskakują nas twórcy cyberprzestrzeni. Włączenie biotechnologii w poszukiwania inteligentnych struktur

i materii do budowy form płynnych, doprowadzić może do urzeczywistnienia idei twórców cyberprzestrzeni. Pozostaje pytanie, czy podążanie za nowością, zmiennością, zaskoczeniem, możliwościami swobodnej transformacji przestrzeni sprostą wszystkim potrzebom człowieka, czy też nie wywoła przesycenia, znużenia swą różnorodnością i brakiem stałych odniesień. Tak przerysowane wątpliwości nasuwają się przy oglądaniu *cybertworów* Marcosa Novaka [2] czy Grega Lynna po kartkowaniu ulubionej *The Geometry of Human Space* [3], czy przeglądaniu pragmatycznych a zarazem romantycznych szkiców i realizacji Glenna Marcutta

ściśle związanych z miejscem. Marzenia o zmienności, transformacjach, uniwersalności, inteligencji struktur i form oraz możliwości finansowe inwestorów mogą doprowadzić do skonstruowania „Demona Drugiego Rodzaju, który jest magiczny, termodynamiczny, nieklasyczny i będzie (...) z kichnięcia choćby ekstrakował” i zarzucał nas nowościami, przed którymi człowiek, jak Gębon – łaknący wszechinformacji, nowości ze świata – z opowiadania S. Lema, nie mógł się w efekcie obronić. Ten, zawinięty w zwoje papieru z informacjami „drukowanymi brylancikiem z prędkością 300 mln/s” [4], stał się bowiem ofiarą swoich marzeń.

PRZYPISY

[1] Por: M. Furuyama, Tadao Ando. *The Geometry of Human Space*, Taschen, Köln 2006, s. 36–39.

[2] Marcos Novak – architekt tworzący wirtualne kompozycje przestrzenne za pomocą algorytmów matematyczno-logicznych w tym genetycznych; autor *Liquid architecture in cyberspace*, (New York 1991); tworzoną architekturę

nazywa m.in. *transarchitekturą*, architekturą płynną – zgodną z potrzebami widza.

[3] M. Furuyama, Tadao Ando. *The Geometry of Human Space*, Taschen, Köln 2006.

[4] S. Lem, *Wyprawa szósta, czyli jak Trurl i Kłapaucjusz demona drugiego rodzaju stworzyli, aby zbójcę Gębona pokonać*, [w:] S. Lem, *Opowiadania wybrane*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1973, s. 175, s. 180.

BIBLIOGRAFIA

Ciećwierz J., *Budowanie w cyberprzestrzeni*, <http://www.racionalista.pl> 24.05.2012.

Furuyama M., Tadao Ando. *The Geometry of Human Space*, Taschen, Köln 2006.

Kurkiewicz D., *Architektura w cyberprzestrzeni*, A&B nr 5 rok 2002.

Kurkiewicz D., *Hybrydowa przestrzeń. Nowe formy w architekturze cyfrowej*, A&B nr 5 rok 2002.

Lem S., *Wyprawa szósta, czyli jak Trurl i Kłapaucjusz demona drugiego rodzaju stworzyli, aby zbójcę Gębona pokonać*, [w:] S. Lem, *Opowiadania wybrane*, Wydawnictwo Literackie, Kraków 1973.