

Beata Juchniewicz *

ILUZJE ARCHITEKTURY

ARCHIECTURE OF THE ILLUSION

Współczesna architektura coraz wyraźniej otwiera się na dynamiczny proces związków z otoczeniem. Dzięki zastosowaniu zaawansowanych technologii i nowych mediów architekci kształtują przestrzeń o parametrach zmieniających się wraz z upływem czasu. Architektura opierając się na symulacji tworzy przemijające sekwencje obrazów proponując widzowi rzeczywistość coraz mniej materialną, a coraz bardziej opartą na iluzji.

Słowa kluczowe: architektura, nowe media, zaawansowane technologie, malarstwo

Contemporary architecture opens itself on a dynamic process of connections with the surrounding more and more distinctly. Because of the application of advanced technologies and new medias, architects shape the future of the parametres changing with the passage of time. Architecture, on the basis of simulation, creates transient sequences of the picture proposing spectator the reality less and less material, however more on the basis of illusion.

Keywords: architecture, new media, advanced Technologies, painting

*najpiękniejszy jest przedmiot
którego nie ma
(...)*

*widziane
z wszystkich stron
to znaczy zaledwie
przezycute*

*włosy
wszystkich jego linii
łączą się
w jeden strumień światła
(...)*

Zbigniew Herbert *Studium przedmiotu*

Architektura jest kształtowaniem przestrzeni. Ingerencją w zastaną rzeczywistość. Wymaga od architekta odniesienia się do otoczenia, jest manifestacją jego stosunku do realiów krajobrazowych, kulturowych i społecznych. Interesuje mnie wizualny aspekt relacji między formą a materiałem i wpływ tej relacji na kontekst obiekt/tło. Szczególnie ważna jest tu kontynuacja wątków związanych z estetyką światła, oraz powiązanie ich charakteru ze **statusem** obiektów architektury, która tworzy nowe formy wykorzystując zaawansowane technologie i media produkujące obrazy.

Zmiany jakie nastąpiły w architekturze współczesnej często opisywane są w perspektywie kontrastu i innowacji. Tymczasem, nie bagatelizując oczywistych zmian technologicznych, społecznych, kultu-

* Juchniewicz Beata, dr inż. arch., Politechnika Wroclawska, Wydział Architektury, Zakład Rysunku, Malarstwa i Rzeźby.

rowych wciąż żywe i czytelne zdają się być pewne ponadczasowe dążenia, marzenia człowieka, które architektura interpretuje. I w takiej perspektywie chciałabym rozpatrywać jej dzieje.

PREZENTACJA

Materializacja idei. Człowiek i kamień

Zgodnie z prometejską legendą, kamienie łączył z ludźmi węzeł pokrewieństwa. Zachowały nawet zapach ludzkiego ciała. Człowiek i kamień reprezentują dwie siły kosmiczne, dwa ruchy: w dół i w górę. Surowy kamień spada z nieba, poddany zabiegom architekta, cierpieniu liczby i miary, wznosi się do siedziby bogów [1].

Materialność tradycyjnego tworzywa architektury, tj. kamienia, sprzyjała tworzeniu ograniczonych brył o czytelnych kształtach. Wyraźne kontury wyodrębniały obiekty z otoczenia. To z kolei, umożliwiało bezpośredni dyskurs między obiektem i jego tłem. Budynek był materialnym kształtem idei architekta i jako taki nawiązywał dialog ze światem zewnętrznym.

Przyjrzyjmy się jak katedra, jedno z najważniejszych dzieł architektonicznych gotyku, funkcjonowała w przestrzeni miejskiej. To szczególnie obiekt, który zawsze był znakiem miejsca i w wielu przypadkach takowym pozostał.

Budowanie katedry było wyzwaniem rzuconym prawom grawitacji i ciężenia. Często metodą prób i błędów wznoszono masy kamienia osiągając wysokości i rozpiętości, które do dzisiaj budzą zachwyt i podziw. Takie zabiegi jak misterne rozrzeźbianie detali, „wyszywanie w kamieniu”, dodają bryle lekkości, a wysmuklanie i wyostrenie kształtów, czyniły z niej obiekt wyraźnie skierowany ku górze. Obserwacja strzelistych wież zmusza do zauważenia kontekstu nieba. Obok znaczeń metafizycznych, pojawiają się różne skojarzenia. Na przykład pełne obłoków niebo sprawiało wrażenie ruchu, przesuwania się potężnych przecież w masie budowli. Katedra na tle płynących chmur

odczytywana jest jako statek, jako masyw górski, różne porównania funkcjonują w literaturze.

Ważną cechą gotyckich katedr było też odwotywanie się (...) *nie tylko do oczu, ale także do mięśni. Zawroty głowy mieszają się z uczuciami estetycznymi* (...) [2]. Estetyka gotyku to także wrażliwość na zmysłowe aspekty rzeczywistości. Nie da się objąć wzrokiem bryły bez uniesienia głowy. Rozmiary obiektu dostarczały i dostarczają nadal intensywnych wrażeń poruszających różne zmysły odbiorcy.

Katedra sprzyjała więc kontemplacji, ale też przyczyniała się do rozbudzania różnych obszarów percepcji. Jej forma wynika z metafizycznych, głębokich treści, a ważnym elementem, bez którego trudno ją opisywać, jest światło. To jeden z ważniejszych elementów istnienia architektury, którego znaczenie nie od dzisiaj podlega rozważaniom, tak praktyków, jak i teoretyków architektury oraz wielu sztuk pokrewnych.

W tekstach mistyków i neoplatoników światło pojawiało się jako metafora rzeczywistości duchowej. Metafizyka światła, będącego odzwierciedleniem idei Boga, ma długą tradycję. Wystarczy wspomnieć, że światło jest zasadą każdego piękna. Stąd też w epoce gotyku zachwyt nad tymi dwoma elementami, które istnieją nierozdzielnie: światłem i barwą. Świetlistość i światło słoneczne wpływały na percepcję barw, których gama ograniczona była do kolorów podstawowych, symbolicznych. Przy budowaniu przestrzeni na płaszczyźnie obrazu nie stosowano światłocienia [3]. Dlatego też kolor był bardzo ważny zarówno w malarstwie, jak i w architekturze gotyku.

Fasada była dla Włochów kolorową procesją, (...), a Orvieto jest na pewno jednym z najbardziej uderzających przykładów malarskiej koncepcji architektury [4].

Kolor stosowany na elewacjach często znajdował swoją kontynuację w płaszczyznach witraży, które stanowiły źródło ciekawych doznań optycznych, budowały intrygującą scenografię sprzyjającą kontem-

Katedra w Rouen – zdjęcie ze zbiorów własnych, zdjęcia ze spektaklu *La Cathédrale, de Monet aux pixels* w Rouen www.skertzo i na podst. plakatu Création Skertzo, fot. S. Périchon / Rouen Cathedral-pictures from own collection, photographs from the performance *La Cathédrale, de Monet aux pixels*, www.skertzo and on the basis of the poster Creations Skertzo, S. Périchon



placji. Dzisiaj nasuwa się także refleksja nad pewnym podobieństwem między kolorową, świetlistą i migotliwą płaszczyzną witraża a współczesnymi ekranami produkującymi obrazy. Ten sam żywioł uczestniczy przy ich tworzeniu, choć w jednym wypadku źródło światła jest naturalne, w drugim zaś sztuczne.

Na temat światła i jego roli w percepcji przestrzeni dużo powiedzieli też malarze impresjonizmu. To oni pokazali jak wszelkie tworzywo, nawet takie jak kamień może ulec dematerializacji w zależności od warunków oświetlenia. Zgodnie ze swoją doktryną artystyczną pragnęli bowiem zachwycać się zmiennością wrażeń, ulotnością i nietrwałością chwili, także w percepcji wydawałoby się stabilnych, ciężkich i trwałych form architektury.

Na znanych i często przywoływanych obrazach Moneta katedra w Rouen jest lekką, migotliwą, pozbawioną ciężaru, prawie nierealną budowlą, której ogląd możliwy jest dzięki złożeniu sekwencji obrazów. Wtedy to jej wizerunek staje się pełniejszy. Monet pokazuje w ten sposób, że pojedynczy, ograniczony chwilą ogląd, nie oddaje prawdy o obiekcie. Zmiana pory dnia, różnice w warunkach atmosferycznych odkrywają coraz to nowe jego oblicze. I nie ma jednego prawdziwego. W tym sensie także rzeczywistość tej architektury zostaje poddana w wątpliwość...

SYMULACJA

Produkcja przestrzeni. Człowiek i atmosfera

Impresjonistyczna fascynacja światłem naturalnym pokazała jego rolę w czytaniu form architektury.

Wizerunek katedry namalowany przez Moneta stał się inspiracją dla współczesnych artystów z grupy Skertzo (Hélène Richard i Jean-Michel Quesne), którzy zamienili malarskie wizje, wyznaczone śladem pędzla, na ulotne obrazy świetlne budowane pikselami. Obrazy te wyświetlali na fasadzie katedry. Spektakl zatytułowali *La cathédrale de Monet aux pixels*, a prezentowali go latem 2008 roku. Skertzo zaprosi-

ło widza w podróż po historii, łącząc różne sztuki wizualne z architekturą, która dzięki projekcji wdziewała nową, digitalną szatę. W ten sposób animowana katedra otrzymała nowy artystyczny kontekst.

Migotanie obrazów, błyski i refleksy wciągają współczesnego widza w swój magiczny spektakl. Niektórzy twierdzą, że na tym polega urok nowych mediów, które nie muszą przekazywać znaczeń, bo wystarczy przyjemność porównywana do tej, jaką daje wpatrywanie się w rozgwieżdżone niebo, czy płomień ognia [5].

Związki architektury ze sztuką multimedialną powstają nie tylko przy okazji takich projektów jak opisany wyżej. Symulacja, jako sposób kreowania przestrzeni architektury, staje się cechą działań współczesnych architektów. Taka sytuacja zmienia status architektury, coraz bardziej pozbawionej materii, operującej światłem, ulotnymi obrazami generowanymi przez ekrany, powstającej dzięki iluzji luster i szkła fasad [6].

Dzięki zaawansowanym technologiom możliwe jest tworzenie przestrzeni mobilnej, o zmiennych warunkach nie tylko oświetlenia. Przykładami takich koncepcji, na pograniczu sztuki i architektury, są np The Weather Project czy Blur Building powstały na EXPO 2002. Oba projekty proponują udział w dynamicznej przestrzeni generowanej przez nowoczesne technologie.

The Weather Project to wystawa zrealizowana w Turbine Hall, Tate Modern w Londynie na przełomie 2003/2004. Autor, Olafur Eliasson zaprojektował na powierzchni 3250 m² instalację, w której wykorzystaną parę, światło oraz szklane i lustrzane powierzchnie do stworzenia wrażenia „krajobrazu pogody”. Sztuczna mgła, słońce oraz odbicia światła budowały ten lekki, pełen magii, pobudzający różne zmysły architektoniczny pejzaż. Jego twórca znany jest z projektów, w których w sposób świadomy i przemyślany używa różnych obrazów, zapachów i faktur dla pobudzenia zmysłów widza. Powstają ulotne „produkcje przestrzenne” wygenerowane światłem i powietrzem.

Podobnie efemerycznym obiektem, powstałym przy użyciu symulacji – produkcji zmieniającej się przestrzeni jest Blur Building, pawilon wystawowy ustawiony na jeziorze Neuchâtel. Woda z jeziora wykorzystana została do wytwarzania pary wodnej, która w postaci chmury otacza konstrukcję. Architekci, Diller i Scofidio zauważają, że: *W przeciwieństwie do normalnych wrażeń występujących przy poruszaniu się w przestrzeni (...) wejście do Blur jest niczym wstąpienie do mieszkalnego medium, które pozbawiono formy, cech szczególnych, głębi, skali, masy, powierzchni i rozmiarów* [7].

Oba projekty pokazują jak można stworzyć zmienną i ulotną architekturę, zmierzającą swą formą w kierunku iluzji, pewnego zarysu idei zaledwie, a w tym kontekście architekturę czystą, doskonałą...

•••

Postrzeganie architektury jako formy zmiennej w czasie, zależnej od różnych warunków, także atmosferycznych jest tendencją, która towarzyszyła jej od zarania. Jednak dynamiczne ujęcie przedmiotu i przestrzeni ugruntowały teorie filozoficzne, estetycz-

ne oraz doktryny artystyczne XX wieku. Szczególne miejsce, ważne dla rozwoju architektury, a szczególnie wątków poruszanych w tym tekście, ma sztuka formacji futurystycznej. Artykułowane przez nią wizje ruchomej przestrzeni z polami sił, sekwencyjność obrazów, fascynacja kinem, to elementy czytelne w koncepcjach współczesnej architektury. Nawet wykorzystanie różnych żywiołów w budowaniu współczesnych przestrzeni, jak w The Weather Project czy Blur Building przypomina, kiedyś utopijną, wizję sztuki futurystów, której materiałami miały być *Pirotechnika – Wody – Ogień – Dymy* [8].

Wszystkie te środki miały na celu, podobnie jak dziś zmierzanie do poszerzenia granic percepcji człowieka. Porzucenie wizji budynku jako statycznego obiektu niweluje rozdzielność pojęć obiekt – tło. Architektura otwiera się na dynamiczny proces, stając się zmienną scenografią dla zdarzeń, rodzajem scenariusza. Tworzone przez nią ruchome pola działały ze wszystkimi materialnymi i niematerialnymi komponentami, przyczyniają się do powstawania i znikania wciąż nowych obrazów. I w tej perspektywie estetyka współczesnej architektury coraz wyraźniej zmierza w kierunku tworzenia iluzji.

PRZYPISY

- [1] Z. Herbert, *Barbarzyńca w ogrodzie*, Wrocław 1997, s. 38
 [2] Z. Herbert, *op.cit.*, s. 268.
 [3] U. Eco, *Sztuka i piękno w średniowieczu*, Kraków 2006, s. 63, 66.
 [4] Z. Herbert, *op.cit.*, s. 65.
 [5] K. Wilkoszewska, *Estetyki nowych mediów*, [w:] *Piękno w sieci. Estetyka a nowe media*, red. K. Wilkoszewska, Kra-

ków 1999, s.10. Zobacz też E. Niemczyk, *Cztery żywioły w architekturze*, Wrocław 2002, s. 22 i nast.

- [6] Więcej o roli światła we współczesnej architekturze pisałam w artykule *Architektura jest światłem – światło jest architekturą*, [w:] *Architektoniczne tworzywo*, Kraków 2006, s. 223.
 [7] P. Jodidio, *Architektura dzisiaj 3*, Taschen 2004, s. 110.
 [8] A. Kotula, P. Krakowski, *Rzeźba współczesna*, Warszawa 1981, s. 153.