

Karolina Pacholewicz*

DIALOGI

THE DIALOGUES

Miasto staje się grą, a jego plan jest planszą, na której podstawowych modułach pojawiają się i zanikają elementy w myśl określonych reguł rozwijających grę. Szczególne relacje budynek – miejsce omówione zostały na przykładach: Galerii Sztuki Współczesnej Davida Chipperfielda w Berlinie, Muzeum Historii Niemiec Ieoh Ming Pei również w Berlinie i Guggenheim Muzeum w Bilbao Franka O. Gehrygo.

Słowa kluczowe: galeria, muzeum, dzieło, kontekst

The city becomes a game. On basic modules of its board elements appear and disappear following certain rules of the game. Examples featured in the article characterize specific relations between buildings and its sites: Contemporary Art Gallery in Berlin of David Chipperfield, German Historical Museum in Berlin of Ieoh Ming Pei and Guggenheim Museum in Bilbao of Frank O. Gehry.

Keywords: gallery, museum, work of art/architecture, context

Wiele współczesnych miast rozrasta się tak szybko, iż nie ma już możliwości ogarnięcia całości przez poszczególnych mieszkańców, a tym bardziej podróżnych. Natura ludzka potrzebuje jednak punktów odniesienia, poszukuje sensu nawet w przypadkowym kleksie lub rozsypanych kształtach. Podświadomie układa punkty w szeregi, odszukuje rytmy, wizualizuje linie równoległe, prostopadłe bądź całe figury, znajduje porządek. *Człowiekowi naszych czasów trudno wyobrazić sobie chaos i pustkę (...) Ma świadomość tego, że wokół nas i w nas nie ma miejsca na przypadki, a wszelka materia jest uporządkowaną strukturą* [1]. Tym samym miasto staje się grą, a plan jego jest planszą, na której podstawowych

modułach powstają i zanikają elementy w myśl określonych reguł rozwijających grę.

Jeszcze niedawno Berlin był największym placem budowy Europy. W ostatnich latach powstały tu liczne obiekty rządowe, sportowe, ambasady, miejsca kultury, sztuki, przestrzenie biurowe, handlowe i budynki mieszkalne. Proces zasklepiania się ran miasta, jeszcze nie tak dawno rozdartego na dwoje, jest działaniem dynamicznym, wielowymiarowym; zajmuje się nie tylko kubaturą, ale i „pustką”. Powstają pomniki, aleje, place, parki, enklawy „miejskości”. Realizowane są dzieła wybitnych architektów, którzy na swój niepowtarzalny sposób odczytują reguły Gry.

* Pacholewicz Karolina, mgr inż. arch., Politechnika Krakowska, Wydział Architektury, Instytut Projektowania Architektonicznego.

1. Guggenheim Muzeum Franka O. Gehrego w Bilbao (<http://www.serpentinegallery.org/Bilbao.jpg>) / Guggenheim Museum in Bilbao of Frank O. Gehry (<http://www.serpentinegallery.org/Bilbao.jpg>) 2, 3. Muzeum Historii Niemiec Ieohs Mingpeia w Berlinie (fot. autor); Galeria Sztuki Współczesnej Davida Chipperfielda w Berlinie (fot. autor) / German Historical Museum in Berlin of Ieohs Mingpeia (fot. autor); Contemporary Art Gallery in Berlin of David Chipperfield (fot. autor).



W 2007 r. tuż przy Wyspie Muzeów powstała Galeria Sztuki Współczesnej. Architekt David Chipperfield zaprojektował „zwykły” prostopadłościan domykający kwartał zabudowy miejskiej. Mimo prestiżowej funkcji projekt nie stara się krzyczeć formą, jest spójny z otoczeniem, wręcz wtapia się w nie. Zachowane są gabaryty historycznych sąsiadów, a wykończeniowym materiałem jest cegła w jasnym kolorze. O charakterze budynku, konsekwentnie wpisanego w zastaną architekturę, rozstrzygają nierównomiernie rozmieszczone duże okna oraz delikatne linie podziałów materiału. W ten sposób minimalistyczna forma narzuca swój cichy porządek otoczeniu.

Po drugiej stronie Bodestrasse znajduje się zaprojektowana przez Ieoh Ming Pei współczesna dobudowa do barokowego budynku zbrojowni, najstarszego budynku alei Unter den Linden. Architekt nazywany „mistrzem światła” i „magiem przestrzeni” stworzył dzieło podkreślające walory otaczającej zabudowy. Ten uczeń Waltera Gropiusa i Marcela Breuera doskonale łączy czysty funkcjonalizm z poszukiwaniem indywidualnych form, z wrażliwością zestawia historyczną substancję z nowoczesną architekturą. Pomiędzy trójkątną strukturę budynku wystawowego a Zeughaus wsuwa się przeszklone foyer z wyraźnie odciętą, dynamicznie rozwijającą się wieżą klatki schodowej. Jest to serce projektu, przejrzyste, pełne światła i ruchu. Delikatny łuk przeszklonej fasady prowadzi wzrok ku wieży Katedry Berlińskiej. Budynek po zmierzchu zaprasza rozświetlonym wnętrzem, za dnia tworzy nowe obrazy z odbitych widoków otaczającej, zabytkowej zabudowy. Pozwala z zewnątrz śledzić strumień zwiedzających. Ta sama gra toczy się w budynku, gdzie podczas drogi poprzez 4 poziomy ukazują się przeróżne widoki na otaczające miasto. Dopelnieniem całości jest szklane przekrycie dziedzińca zbrojowni, który staje się placem miejskim, idealnym miejscem spotkań, odpoczynku, chwil zatrzymania. I. M. Pei posłużył się

rozmową pomiędzy strukturami z przeszłości a teraźniejszością. W tym dziele potwierdza się teza, iż *by dotrzeć do istoty projektowanej formy architektonicznej należy określić „motywacje urbanistyczne”, cechy miasta możliwe do przeanalizowania i zapisania* [2].

Przykładem innego dialogu dzieło architektoniczne – miasto jest Guggenheim Muzeum w Bilbao Franka O. Gehrego. Budynek rozsiadł się na brzegu rzeki Nervion na miejscu dawnej stoczni. Jego oryginalna, masywna forma stała się symbolem miasta powstałego już w 1300 r. Bryła skupia na sobie promienie światła, a wewnątrz krzyżują się ścieżki wszystkich przybywających do Bilbao. Ten obiekt pokazał, że pojedynczy budynek może ożywić instytucję muzeum i wspomóc rewitalizację całego miasta i regionu [3]. Nikt nie spodziewał się, że dzięki stworzeniu tej wirującej przestrzeni będzie się mówić o „efekcie Bilbao”, który pragną powtórzyć nie tylko twórcy, architekci, ale i inwestorzy, radni, kustosze na całym świecie. Należy jednak podkreślić, że to Gehry wyginając linie proste, zapominając o kanonach, o kącie prostym, o sile przyciągania nagiął reguły i stworzył nowy porządek. Ta rzeźba z nawarstwionych, połańdowanych brył wciąga poprzez szczeliny przestrzeń najbliższego otoczenia. Ruch spotęgowany jest grą światła słonecznego z półcieniami i cieniami, multiplikowaną we wciąż drżącej tafli rzeki. Czasem wprawione w drgania łuski z cieniutkiej płyty z tytanu pokrywającej obiekt wydają ciche dźwięki, melodie sztuki. Muzeum na chwilę zastyga wpatrzony w XVIII-wieczny kamienny budynek po drugiej stronie rzeki, by za sekundę wrować dalej w swym niezwykłym życiu.

Dzieła architektoniczne nabierają nowych znaczeń we współczesnym mieście, otrzymują miano: znaków, symboli, sygnałów. W swej różnorodności stają się językiem naszych czasów, utrwalającym się i przenikającym naszą codzienność. Nigdy jednak nie powstają w próżni, obejmują i zachowują to, co było dawniej i są wskazówką dla tego co nastąpi.

PRZYPISY

- [1] A. Frutiger, *Człowiek i jego znaki*, Wydawnictwo Do, Wydawnictwo Optima, Warszawa 2005, s. 17.
- [2] D. Kozłowski, M. Misiągiewicz, *Tezy do Definiowanie przestrzeni architektonicznej – Dzieło Architektoniczne w przestrzeni współczesnego miasta*, Kraków 2008.
- [3] R. A. Barreneche, *New Museums*, Phaidon, London 2005, s. 6.

BIBLIOGRAFIA

- R. A. Barreneche, *New Museums*, London 2005.
- A. Frutiger, *Człowiek i jego znaki*, Warszawa 2005.
- M. Imhof i L. Krempel, *Berlin. Neue Architektur. Führer zu den Bauten von 1989 bis heute*, Berlin 2004.
- P. Jodidio, *Contemporary American Architects. Vol. IV*, Köln, 1998.
- A. Pleszko, *Nareszcie architektura*, [w:] *Architektura & Biznes* 01/2008, Kraków 2008.