

Jan Skalski\*

## WTOPIONE, ROZTOPIONE, PRZETWORZONE, ZDEFORMOWANE I ROZMAZANE ŚWIATŁEM DZIEŁO ARCHITEKTONICZNE W PRZESTRZENI MIASTA

### SUNK IN, MELTED, PROCESSED, DEFORMED AND HAZY IN LIGHT ARCHITECTURE IN THE URBAN AREAS

Czym jest dzieło architektoniczne? Czym jest miasto? Czym jest relacja dzieło-miasto? Są to trudne pytania dla których odpowiedzią prawie niemożliwa jest ich definicja. A jednak są to elementy gry w miasto, w którym realizuje się życie, ambicje zawodowe, marzenia.

*Słowa kluczowe: wtopione, dzieło, osobliwość, kontekst, koloryt*

What is a city? What is an architectonic work? What is the relationship of the work of architecture and the city? These are difficult questions and the answer to them is their almost impossible definition. However, these are elements of the city game in which life, professional ambitions and dreams are realized.

*Keywords: blended, work, peculiarity, context, colouring*

#### **Wstęp**

By zobaczyć, i rozszyfrować rolę, miejsce i znaczenie **dzieła architektonicznego** w przestrzeni miasta można – parafrazując słowa znanej piosenki – *wystarczy tylko wybiec z domu i wsiąść do tyle że tramwaju byle jakiego*. Może nawet nie trzeba *wybiegać z domu* – intuicyjnie wiadomo. Problemy zaczynają się przy próbie werbalizacji spostrzeżeń. Na pierwszy rzut oka dzieło wydaje się być czymś bardzo jednorodnym, statycznym i niepodzielnym. Cechy wyjątkowo wyróżniającego się – udaną złożonością wielu różnorodnych i niemożliwych do sepa-

racji czynników – „kompozytu” ujawnia dopiero przy bliższym poznaniu. Okazuje się, iż zmienna jest również jego postać. Jak dyspersja rozszczepia światło w barwną tęczę, tak architektura miasta czasem rozmywa się na kształt nieokreślonej, barwnej plamy bez wyraźnych granic. Gdzieś w tej plamie dzieło po prostu ginie, wtapiając się w masę innych obiektów. Efekt ten to wynik specyfiki percepcji światła w ruchu przez ludzkie oko [1]. Jest to niezamierzone swoiste „oszukiwanie” wzroku, *trompe’oeil*. Rządzi nim raczej przypadek, a nie świadoma decyzja artysty. Dzieło zatem ma konsystencję ciała stałego z w pełni czytelną

\* Skalski Jan, dr inż. arch., Politechnika Krakowska, Wydział Architektury, Instytut Projektowania Architektonicznego.

kompozycją, rytmiczną artykulacją, kolorem, fakturą, tektoniką i detalem, gdy jest widziane „w świetle dziennym”, ale też w pewnych okolicznościach rozmywa się w nieokreślonym „świetlnym pomieszeniu” [2, 3]. Tak można podejść do problemu w aspekcie wizualnym, ale w pełni dzieła i jego roli w tkance miasta scharakteryzować w ten sposób nie można. Paradoksalnie dzieło może „znikać” również w inny sposób – za kotarą multimedialną [4]. To już jest naprawdę nowa jakość, co ciekawe zaistniała prawie bez udziału architekta (sic!) [5]. Film i obraz wsparte dźwiękiem – opuściwszy wnętrza galerii – rozpoczęły bezpardonową walkę również z dziełem. Integrując się z nim, zamieniają go ledwie w podparcie dla gigantycznych ekranów LED, same stając się wielkim obrazem. Topologicznie zdeformowana architektura takiemu nałożeniu ruchomego lub statycznego obrazu czasem wręcz sprzyja [6]. Być może nawet założona autodeformacja – np: samoprzekształcające się obiekty NOL [7] – nie unikną roli mega punktu informacji świetlnej. Tendencja ta postępuje bardzo szybko (na „falach światła” [8]), wydaje się nieodwracalna a „udział” multi- i hipermediów – podobnie jak przemian kulturowych, obyczajowych i postępu technicznego – we współkształtowaniu, zwłaszcza wyjątkowych dzieł jest coraz oczywistszy. Jej początki sięgają drugiej połowy XX wieku [9]. Wówczas to – nie bez oporów – początkowo statyczny, a następnie ruchomy napis i obraz rozpoczęły „podbój” fasad. Dziś niejedno dzieło zlokalizowane w newralgicznych punktach miast to „świecący wolumen” – trudna do nazwania objętość 3d, emitująca światło, nie poddająca się żadnym kryteriom piękna ustalonym na odziedziczonych z przeszłości kano-nach [10]. Ta niezwykła osobliwość – znak czasu – często arbitralnie wpisywana (wtłaczana?) w tkankę miasta może prowokować do niepokoju i sprzeciwu [11]. Z natury nie pasuje do żadnego kontekstu. Po prostu „ląduje” tam, gdzie: **a.** dało się „zmiążyć” to, co było poprzednio, **b.** jest to miejsce atrakcyjne

z punktu widzenia komercji [12]. Co ciekawe, ten skomplikowany trójwymiarowy spłot różnych aspektów otrzymał nazwę: współczesna wersja *gesamtkunstwerk* [13].

Rzecz jasna nie wszystkie dzieła przeszłości „rozmyły się” lub skryły za multimedialną „nadpowierzchnią” (*hypersurface*) [14]. Wiele zachowało dawną „twarz”, miejsce i znaczenie [15]. Często – nawet po całkowitych zniszczeniach – otrzymały drugą szansę [16], i świetnie „po reanimacji” wywiązują się ze swojej roli. Są świadectwem ciągłości historycznej państwa, współtworzą *genius loci* a tym ultranowoczesność architektoniczna pochwalić się nie może. Te trzy (!) światy (przeszłość – dzień dzisiejszy – przyszłość) teoretycznie powinny się dopełniać. W praktyce jednak to trudna miłość.

Być może dopiero na tak sformułowanym tle można pokusić się o bliższe, już nawet nie zdefiniowanie, ale tylko określenie roli, znaczenia i miejsca dzieła w mieście. Wokół tej problematyki narodziło wiele wątpliwości i nieporozumień. Różnie były i są podejścia do tematu. Można badać „punkt startowy” żywota dzieła: relację pomiędzy podejściem inwestora, wiedzą – teorią – talentem projektanta a realiami realizacji w kontekście obowiązującej idei rozwoju miasta. Można zapytać o jego, jeśli są, granice. Niestety, wobec „niekontrolowanych” poczynań awangardy wyznaczenie granic, w których coś jest dziełem architektury, a poza nie dla efektów niektórych eksperymentów twórczych okazuje się to właściwie niemożliwe. Jeśli za architekturę uważane już są obiekty kształtem odpowiadające *falom elektromagnetycznych przepływów ponad granicami państw i kontynentów* – co praktykowane jest już w niektórych szkołach architektonicznych – to jaka i gdzie jest granica dla dzieła i nie-dzieła [17]? Owa „niepokorna” awangarda architektoniczna – wymownie nazwana *young blood* – ciągle napędzając wir przemian – przy współudziale rewolucji *it* i postępu technicznego –

wyrzuca (a może nawet już wyrzuciła?) „architekturę poza architekturę” (sic!).

Sztuka, a w obrębie jej dyscyplin architektura, znalazła się na przelomie stuleci w punkcie zwrotnym. Przyczyniły się do tego nowe audiowizualne środki wyrazu wykorzystane w spektakularnych działaniach: *video i new media art* [18], również w przestrzeni miasta. Ocena piękna dzieła – jako świetnego mega – boxu informacji reklamowej, w tej sytuacji, został zawieszony.

Estetyka i etyka – odziedziczona z przeszłości – ustępują Inwestorowi i Modzie. A jako że Inwestor rządzi procesem inwestycyjnym, a Moda Inwestorem, to architektura jest taka „jak widać”. Paradoksalnie, w tej sytuacji, ani zła ani dobra. Nie znaczy to, że wszystkiemu winna jest Moda. Jest jeszcze Myśl. Autor tego artykułu uważa ją za najbardziej pierwotne tworzywo architektury. Jest to prawdopodobnie spostrzeżenie kontrowersyjne, arbitralne i z tych co to nie znoszą sprzeciwu, ale od pomyślenia zwykle się zaczyna. Zatem skoro dzieło jest „jak widać” to może coś z myślą nie tak? Myśl przed presją Mody i Inwestora powinna się obronić.

Jak *light pollution* [19] szkodzić może zdrowiu mieszkańców całego miasta, tak również dzieło nieudane a wyeksponowane potrafi skutecznie zniszczyć ład przestrzenny. Patrząc na dokonania szalenie pewnych siebie i łasych na próżną sławę oraz pieniądze twórców – zresztą różnych dziedzin sztuki – można odnieść wrażenie jakby Bóg jeszcze nie podał idei, nie podpowiedział kierunków i celu. Jeszcze jest Chaos. Rodzi on niepewność, dokąd aktualnie realizowane eksperymenty twórcze prowadzą [20].

Wsparcie *cad/cam*, projektowania dało wolności twórczej mocny bodziec ku oderwaniu się od „balastu” przeszłości. Byle szybko, byle tanio, byle mobilnie, bo tak jest nowocześnie. Nie jest to zjawisko ani nowe, ani tak całkiem pozbawione pozytywów – zapobiega twórczemu skostnieniu. Jednak z drugiej

strony, tuż-tuż za sloganami o nowoczesności, podąża zwykle stare znajome hasło – zbudujemy SAMI NOWY LEPSZY ŚWIAT, a co niektóre nowo zrealizowane dzieła są tego implikacją. Pewnie znów się nie uda, ale stracony czas i ludzką tragedię będzie trzeba optakiwać latami [21], a dzieła – materialne świadectwa szaleństwa – pozostaną.

### Idea

Z definicji [22] idea – jako myśl przewodnia wytyczająca cel i kierunek działania – uzasadnia potrzebę takich działań (z wyobraźnią!) w kształtowaniu przestrzeni miasta, które preferowałyby jedność w różnorodności. Dyskusyjna jest rola przypadku. Być może istnieje przypadek „kontrolowany”? Wartość pewnych dzieł – czy pojawiły się przypadkowo czy nie – zweryfikuje dopiero dystans czasowy dzielący datę ich powstania i oceny [23]. Nigdzie lepiej zasada jedności w różnorodności nie sprawdza się lepiej jak w mieście [24]. Dzieło architektoniczne jest zasadniczym elementem dobrze współtworzącym ową jedność, przy założeniu, iż o jego kształcie i lokalizacji decyduje mądra idea przewodnia całości. Niestety często o roli idei chciałoby się powiedzieć, by w ogóle była [25]. Historia miasta Priene potwierdza istnienie myśli w kształtowaniu przestrzeni miejskiej. Świątynię, kwartały mieszkalne, agorę, pałac, ratusz, sąd, teatr, park, stadion, sytuowano z wyobraźnią, w sposób przemyślany tam, gdzie najlepiej mogły służyć ogółowi. Mądra idea ukrywa dzieła słabe eksponując wartościowe – dumę miasta – choć czasem „osamotnioną” w masie *trzymającego się razem architektonicznego pospólstwa*. Stąd często będącą pastwą ironii.

Czy dzieło „rozpocznie” kształtowanie nowej przestrzeni miejskiej, też zależy od idei całości. To idea podporządkowuje dzieła kontekstowi urbanistyczno-architektonicznemu. Wbrew słownym deklaracjom, ich twórcy nie są zainteresowani tym, co będzie się działo dalej. Mądra idea rozwoju i przekształcania

miasta na szczęście potrafi stopić architektoniczno-urbanistyczne popisy w paradoksalnie coś ciekawego a czasem wręcz intrygującego [26].

Każda kolejna generacja stara się pozostawić po sobie materialne świadectwo swojej epoki. Coś adekwatnego do poziomu rozwoju kulturowego zasobności portfela i talentu. Bywa tak, że tym dziełem flagowym generacji i z nią kojarzonym staje się zwykły, artystycznie nijaki obiekt, który sławę zawdzięcza jedynie użytkownikom [27].

Wybitne dzieło współtworzy koloryt miasta i jest pod tym względem elementem najważniejszym. Dzieło to również płaszczyzna fenomenu relacji międzyludzkich. Futuryści już sto lat temu prorokowali taki jego obraz i rolę, a przecież miasto i dzieło oglądane „z szybkości” też „ma prawo” być postrzeganym nadal jako miasto i dzieło.

Jeśli brak idei, wówczas korygowanie architektury nowo wznoszonych dzieł ku *genius loci* staje się nieudolne, stanowiąc jedno z największych zagrożeń dla nich samych i dla miasta.

Jeżeli rozumieć **Kontekst** jako część szeroko rozumianego stanu istniejącego potrzebnego dla dokładnego rozumienia dzieła o które chodzi [28], to odwieczna tęsknota za dziełem nietuzinkowym, wybitnym, niepowtarzalnym, na miarę czasu i aspiracji pokolenia, pozostanie niespełniona. Bo niby jak. Był, jest, będzie projektant którego dzieło uwzględni wszystkie wymagania kontekstu i zyska powszechną akceptację? Pozostałe po przodkach enklawy „miejskości”, są niestety w tej sytuacji poważnie zagrożone. Dzieło architektury, nawet gdy zyskało już statut znaku i symbolu miejsca, do tych wymagań jedynie się zbliża ale ideału nie osiągnie nigdy [29]. Kontekst jest dla projektanta wyzwaniem. Wymaga wykazania się umiejętnością artystycznej reakcji na tak

lub nie do *genius loci*. Wobec kontekstu nie można być obojętnym. Nie można go przekreślić. Ostrzeżenie *Nihil novi sub solei* kierowane jest od wieków i do każdego pokolenia. Jaka zatem jest rola kontekstu? „Wychowuje” projektantów nowo powstających dzieł. Odwraca uwagę od mankamentów nowego sąsiada, albo przeciwnie, ujawnia jego braki. Na pewno powinien podkreślać walory dzieła i zaistnieć w jego architekturze. Z kontekstem można „walczyć”, ale z talentem. Można do kontekstu nawiązać poprzez przeciwstawienie się mu, takie dzieło nie musi być złe. Mocny, atak ma swoje pozytywy – ratuje przed stagnacją i nijakością, które są najcięższym zarzutem w świecie sztuki. **Użyteczne** dla przestrzeni współczesnego miasta dzieło architektoniczne spełnia nie tylko oczekiwania inwestora.

### Podsumowanie

Dzieło architektury – już samo w sobie wyjątkowe – zlokalizowane według założonej idei w określonym miejscu w przestrzeni miasta, jest efektem wielu przeplatających się, nakładających się, czasem sprzecznych, czasem zgodnych czynników: przemian kulturowych, ekonomii, polityki, mody. I tylko jednym z nich – i tylko jednym z wielu – jest jego fizyczna *face*. By to zobaczyć warto więc wsiąść do tramwaju – może nie byle jakiego – ale takiego, który np. w Krakowie przemierza trasę: od Barbakanu po Rynek Podgórski. Po drodze jest mnóstwo unikalnych dzieł, którym mądra idea sukcesywnego rozwoju miasta przez stulecia wskazywała właściwe miejsce. Mądra idea jest otwarta na postęp. Natomiast wrażliwość na kontekst chroni przed poważnymi błędami projektowymi i jest niewyczerpalnym źródłem inspiracji. Odniesienie do kontekstu jest koniecznością, a użyteczność wyraża się nie tylko dobrym funkcjonowaniem dzieła.

## PRZYPISY

- [1] Por. autorzy P. H. Lindsay, D. A. Norman, w kilku rozdziałach pracy: *Procesy przetwarzania informacji u człowieka. Wprowadzenie do psychologii* przybliżają osiągnięcia w zakresie badań tego procesu.
- [2] Por. określenie „światłne pomieszczenie” pochodzi z artykułu pt: *Sensing the virtual, building the insensible*. Briana Massumi zamieszczonego w *Architectural Design* 5/6 1998, s. 16–24,
- [3] Por. ilustracja załączona do tekstu artykułu wydaje się to spostrzeżenie potwierdzać.
- [4] Por. dwa wydane w odstępie roku numery kwartalnika *Architectural Design* 1998 i 1999, które poświęcone zostały integracji multimediów, zaawansowanego wspomagania projektowania cad/cam i wirtualnej rzeczywistości z formą i koncepcją architektoniczną w ujęciu historycznym i postępu zjawiska w końcu lat 90. XX wieku.
- [5] Oczywiście na ile? to sprawa dyskusyjna, niemniej jest to osobny problem: obecnej roli miejsca i znaczenia architekta w procesie inwestycyjnym jako całości.
- [6] Por. bardzo obszernie na ten temat pisał Stephen Perella w dwóch numerach *Architectural Design* z 1998 i 1999 roku.
- [7] Twórczość tej holenderskiej grupy przybliżają (wg spisu literatury) K. Zalewski i R. Seemann.
- [8] Por. jak w punkcie 2 przypisów: B. Massumi: *Sensing the virtual, building the insensible*. poz. 7 wg spisu bibliografii.
- [9] Por. Ma. Novak, *Transarchitectures and hypersurface. Operations of Transmodernity*. *Architectural Design* 5/6 1998, s.85–89.
- [10] Por. S. Perella, *Hypersurface theory: Architecture > < culture*, *Architectural Design* 5/6 1998, s. 7–15.
- [11] Warto zobaczyć Piccadilly Circus w Londynie, Times Square w Nowym Yorku, Freemont Street w Las Vegas zwłaszcza 31 grudnia koło północy.
- [12] Ujawniają to czasem pararealistyczne wizualizacje komputerowe dzieł, efektownie (efekciarsko) pokazywane w szerszym kontekście architektoniczno-urbanistycznym.
- [13] *Gesamtkunstwerk* całościowe dzieło sztuki, synteza wszelkich sztuk – termin ukuty ok. 1850 r. przez R. Wagnera dla sztuk teatralnych. Odnoszony jest także do dzieł sztuki powstałych w dobie baroku.
- [14] *Hypersurface „nadpowierzchni”* – określenie opisane go przez Stephen’a Perella zjawiska nałożenia multimedialnego statycznego obrazu, filmu i tekstu na topologicznie zdeformowaną formę architektoniczną.
- [15] Na przykład w układzie architektoniczno-urbanistycznym Krakowa.
- [16] Na przykład warszawska Starówka.
- [17] Por. seria artykułów zamieszczona w *Architectural Design* zyskała znamienity tytuł na okładce pisma – *Young blond*, który nie wymaga komentarza.
- [18] Jak wygląda – mający już prawie czterdziestoletnią historię – boom wideo art. pokazują autorzy Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke i Honnef w drugim tomie *Art. Of the 20th Century*. Jest to temat obszerny, odrębny i ciekawy.
- [19] *Light pollution* brzmi paradoksalnie, ale problem jest poważny. Spektrum światła sztucznego, już w początkach zastosowań, zawierało groźną dla zdrowia lukę. Skutki „zanieczyszczenia” przestrzeni miasta światłem porównywane są do negatywów ciągłej pracy przy komputerze. P. M. Kline napisał w 1996 artykuł pt: *Light Pollution – a useful Term?* Traktujący o tym zagrożeniu. (*Light Pollution – a useful Term?* *Architecture & Light* 15).
- [20] Ponowne odwołanie do przykładu serii artykułów w *Architectural Design Young blond*.
- [21] Marguerite Yourcenar napisała interesujący esej na temat życia i twórczości Giovanniego Battisty Piranesiego – włoskiego grafika żyjącego w XVIII wieku. Niektórzy uważają, iż w jego czasach zaczęła się nowoczesność – załamek wszystkich ważniejszych wydarzeń XIX i XX wieku.
- [22] *Słownik wyrazów obcych* PWN: *idea* – myśl przewodnia wyznaczająca cel i kierunek działania, będąca zasadniczą tendencją twórczości naukowej i artystycznej, pomysł, koncepcja, wyobrażenie, istota rzeczy, jej doskonały wzorzec – niezależnie od ludzkiej świadomości, wrażenie, doznanie zmysłowe, impresja umysłu ludzkiego].
- [23] Znany przykład problemy z akceptacją w pejzażu miasta paryskiej wieży targowej.
- [24] Ciekawe pod tym względem może być porównanie Stare Miasto – Nowa Huta w Krakowie.
- [25] Niestety, w Stołecznym Królewskim Mieście Krakowie też pod tym względem sytuacja nie wygląda najlepiej.
- [26] Ponowne odwołanie do artykułów S. Perelli i B. Massumiego.

[27] Przypomnieć warto np.: Pałac pod Baranami, w którym działa „Piwnica”, oraz słynną sto lat temu Jamę Michałika przy Floriańskiej w Krakowie.

[28] Jest to pewnego rodzaju parafraza definicji określenia kontekst zaczerpniętej ze *Słownika wyrazów obcych* PWN.

[29] Szkice opery gmachu opery w Sydney odbiegają wyraźnie od tego co zrealizowane, a to co zrealizowane od kiczu. O Francji natomiast mówi się, że to Paryż i reszta kraju. Zatem nic dla Paryża, po setkach lat historii, nie ma bardziej charakterystycznego niż wieża targowa?

## BIBLIOGRAFIA

- R. Arnheim, *Sztuka i percepcja wzrokowa. Psychologia twórczego oka*, WaiF, Warszawa 1978.
- Ch. Baumgarth, *Futuryzm*, WaiF, Warszawa 1987.
- S. Carbnaro, *Words made from Light written in Space. Maurizio Nannucci interprets neon and architecture*, Architecture & Light 19, 1997.
- J.-C. Dubost, J.-F. Gonthier, *Architecture for the Future*, Terrail, Paris 1996.
- R. Kronenburg, *Case Study 9a: Voodoo Lounge Stage Set, Case Study 9b: The Division Bell, Stage Set*, [w:] *Portable architecture*, Architectural Press, Oxford 1996.
- P. H. Lindsay, D. A. Norman, *Procesy przetwarzania informacji u człowieka. Wprowadzenie do psychologii*, PWN, Warszawa 1992.
- B. Massumi, *Sensing the virtual, building the insensible*, Architectural Design 5/6, 1998.
- M. Novak, *Transarchitectures and hypersurfaces. Operations of Transmodernity*. Architectural Design 5/6, 1998.
- S. Perrella, *Hypersurface theory: Architecture > < culture*. Architectural Design 5/6, 1998.
- S. Perrella, *Electronic Baroque. Hypersurface II: Autopoesis*, Architectural Design 9/10, 1999.
- J. Skalski, *O świetle w architekturze. Rozprawa doktorska WA PK*, Kraków 2000.
- Wł. Tatarkiewicz, *Dzieje sześciu pojęć*, PWN, Warszawa 1988.
- M. Yourcenar, *Czarny mózg Piranesiego*, PAVO, Warszawa 1992.
- K. Zalewski, R. Seemann, *Od chmury do architektury. Programowalne budynki Kasa Oosterhuisa.*, Archivolta 2/2005, s. 42–47.