

Leszek Świątek*

ARCHITEKTURA NIERZECZYWISTA W PRZESTRZENI DOSTĘPU NOT REAL ARCHITECTURE IN SPACE OF ACCESS

Tekst przedstawia ambiwalentną sytuację procesu tworzenia i interpretacji współczesnej architektury. Społeczeństwo informatyczne i sieciowe, napędzane szybko zmieniającymi się trendami artystycznymi, modą i efemerycznymi teoriami podzieliło wielowymiarową przestrzeń na niespójne, hiperrealistyczne przestrzenie dostępu. Poszukiwanie prostej, rzeczywistej architektury staje się wyzwaniem dla kolejnej, etycznej generacji architektów, inspirowanych ponadczasowymi wartościami systemów naturalnych i twórczymi siłami resiliencji.

Słowa kluczowe: wielowymiarowa przestrzeń, hiperrealność, społeczeństwo sieci, przestrzeń dostępu, architektura informacji, architektura etyczna

Subjective text presents ambivalent situation in contemporary architecture creation and interpretation process. Network and information society divided multidimensional space into incoherent, hyperrealistic spaces of access, driven fast with changing artistic trends, fashions and ephemeral theories. Looking for simple, real architecture is a challenge for ethical generation of architects inspired with timeless values of natural system and executive forces of resilience.

Keywords: multidimensional space, hyperreality, network society, space of access, information architecture, ethical architecture

Minęła jedna chwila w życiu świata ! Namalować ją w całej jej realności i zapomnieć o wszystkim dla niej ! Stać się tą chwilą, być czułą błoną ... dać obraz tego, co widzimy, zapominając wszystko to, co pojawiło się przed nami...
Cezanne [1]

Rzeczywistość możemy zdefiniować jako „wszystko co istnieje” różniąc jednocześnie ogląd świata na rzeczywistość subiektywną i fenomenologiczną

czy też rzeczywistość obiektywną, bazującą na faktach lub modelach matematycznych. Odczuwanie architektury jako sztuki kształtowania przestrzeni w dużej mierze opiera się na subiektywnym postrzeganiu rzeczywistości, wynikającym z osobistych doświadczeń, zdolności do obserwacji, wrażliwości i percepcji zmysłowej w kolejnych wymiarach opisujących przestrzeń. Czy więc architektura nierzeczywista to jedynie architektura nieistniejąca, czy też architektura nie wpisująca się w obecną, otaczającą

* Świątek Leszek, dr inż. arch., Politechnika Szczecińska, Wydział Budownictwa i Architektury, Instytut Architektury i Planowania Przestrzennego, Zakład Projektowania Architektonicznego.

rzeczywistość? Czy architektura oderwana od rzeczywistości staje się architekturą nierzeczywistą? Szybko nasuwającym się skojarzeniem architektury nierzeczywistej staje się architektura cyberprzestrzeni, w której każdego dnia spędzamy coraz więcej naszego czasu. Z jednej strony odrywa nas to od rzeczywistości, z drugiej umożliwia percepcję rzeczywistości w niespotykanej wcześniej skali. Pojawia się pojęcie przestrzeni wirtualnej jako sztucznej rzeczywistości, wygenerowanej przy użyciu technologii komputerowej w celu uzyskania efektu interaktywnego, trój- lub wielowymiarowego świata, w którym obiekty dają wrażenie przestrzennej, fizycznej obecności.

Prowadząc rozważania o przestrzeni, należy uwzględnić różne poziomy i skale dostępu do obiektów umieszczonych w trzech zasadniczych wymiarach [2]. Problem dostępności rozpatrywać można zarówno w obszarze cech fizycznych przestrzeni, jak również, w kontekście kolejnych dodawanych wymiarów począwszy od czasoprzestrzeni, poprzez symulacyjne matryce wielu przestrzeni światów równoległych. Odnosząc się do wizji rzeczywistości prezentowanej przez starożytnych Greków, przestrzeń opisywana była przez następujące pojęcia: *somos*, *psyche* i *pneuma*. *Somos* opisuje cechy fizyczne, *psyche* charakteryzuje cechy mentalne (psychologiczne) natomiast *pneuma* cechy duchowe określonego bytu. Dochodzimy tu do badania relacji pomiędzy przestrzenią a jej odbiorcą, odnajdywaniem skali wrażliwości obserwatora na impulsy docierające z otoczenia, umiejętności ich postrzegania, zrozumienia ale również dostępności.

W dobie globalnej, sieciowej gospodarki światowej pojęcie dostępność staje się sformułowaniem kluczowym w naszym codziennym, cywilizowanym życiu. Następuje rozwój społeczeństwa sieciowego (*network society*) opartego na płynnej przestrzeni

i ponadczasowym czasie [3]. Posiadanie dostępu lub jego brak określa często ramy przestrzenne, w których się poruszamy. Stąd przestrzeń dostępu, jej percepcja i pojmowanie może zdecydowanie się różnić w oglądzie poszczególnych użytkowników. Mieszkaniec miasta może mieć ograniczony dostęp do otwartych, naturalnych krajobrazów z jednej strony, a jednocześnie wiele przestrzeni kulturowych, charakterystycznych dla miasta również wydawać się mu będą jako obce, groźne, wyalienowane. Jako posiadacze kart kredytowych, właściciele wyrafinowanych polis ubezpieczeniowych, klienci firmowych programów lojalnościowych, abonenci sieci telekomunikacyjnych kreujemy własne przestrzenie dostępu lub jesteśmy w nie wtłoczeni albo wmanipulowani. Poprzez kluby wakacyjne, kolekcjonowanie przebytych mil lotniczych, stowarzyszenia bywalców cyklicznych imprez kulturalnych czy sportowych kreujemy życie w epoce dostępu. Możemy rozróżniać funkcjonowanie obserwatorów w różnych przestrzeniach dostępu, poruszających się w odmiennym tempie spraw codziennych, jakby na innych trajektoriach bytowania. Brand rozróżnia sześć ważnych poziomów tempa i rozmiarów w aktywnej strukturze zdolnej do adaptacji cywilizacji. Zaczynając od najszybszego poziomu, są to:

- moda / sztuka
- gospodarka
- infrastruktura
- rząd
- kultura
- przyroda [4].

Szybko zmieniające się trendy artystycznego przekazu w tym architektoniczne środki wyrazu sprawiają, że mamy do czynienia z narastającym rozwarstwieniem rzeczywistego odczucia piękna. W epoce reprodukcji i klonowania sztuka dawna nie istnieje już w taki sposób, jak niegdyś. Utraciła swój autorytet. Jej miejsce zajął dziś język wizualny tak charakterystyczny dla społeczeństwa informatycznego [5].

 PRZYKŁADOWE PRZESTRZENIE DOSTĘPU

Somos – przestrzeń fizyczna 3D, 4D, xD

- | | |
|--|---|
| – przestrzeń tymczasowa / ponadczasowa | pawilony wystawowe, obiekty zabytkowe, architektura wirtualna / rzeczywista |
| – przestrzeń zamknięta / otwarta | co-housing, apartamentowce, osiedla zamknięte, slumsy |
| – przestrzeń dla mas | igrzyska olimpijskie, wystawy EXPO, targi, festiwale, centra handlowe, komercyjne imprezy masowe, |
| – przestrzeń dla jednostek | kluby golfowe, muzyczne, hotele, med-club, obszary VIP (na lotniskach), parkingi strzeżone, cyberprzestrzeń |
-

Psyche – przestrzeń mentalna

- | | |
|---|--|
| – przestrzeń kastowa
(prywatna, publiczna, wspólna) | architektura bogatych, architektura ubogich, obiekty prestiżowe, powtarzalne domy katalogowe |
| – przestrzeń wpływów | architektura modna (trendy materiałowe, lobbing technologiczny), architektura ekonomiczna, architektura korporacyjna, reklama, architektura cyberprzestrzeni |
| – przestrzeń progresywna (postępowość) /
przestrzeń zachowawcza (konserwatyzm) | przekształcanie / zachowanie obiektów i obszarów zabytkowych;
architektura mobilna / statyczna |
-

Pneuma – przestrzeń duchowa

- | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| – przestrzeń etyczna / nieetyczna | architektura ekologiczna, slumsy |
| – przestrzeń sacrum / profanum | obiekty kultu, hospicja, |
| – przestrzeń misyjna | biznes parki, centra sztuki, muzea |
| – przestrzeń ideowa | nekropolie, mauzolea |
-

W takim kontekście, w jakiej mierze autentyczny autorski przekaz architektoniczny w pełni dociera do przeciętnego odbiorcy, na ile jest on zrozumiały dla codziennego użytkownika przestrzeni?

Wydaje się, że współczesna architektura odczytywana jest przez większość społeczeństwa głównie w warstwie przekazu informacyjnego. Budynek ikony, architektura miksująca style, sezonowość lansowanych trendów i rozwiązań materiałowych oszałamia, być może fascynuje przez chwilę, by moment później zostać przyćmionym kolejnym, brawurowym rozwiązaniem – jakże często szumem informacyjnym w eksploatowanej przestrzeni. Mniej lub bardziej świadomie kolekcjonujemy informacje o kolejnych obiektach architektonicznych, jednakże mentalnie mamy problemy z uporządkowaniem docierającego do nas przekazu – ukrytego kodu architektonicznego (o ile taki kod użyty został w procesie twórczym) czy znalezienia zasad pozwalających na hierarchizację otrzymanej informacji. *W społeczeństwie informacyjnym najbardziej poszukiwanym zasobem w gospodarce po stronie podaży nie są ani worki zboża, ani rudy żelaza, ale uwaga innych* [6]. Coraz większa liczba przekazów walczy o ciągle malejącą wolną przestrzeń. *Oczywistym tego rezultatem jest zmniejszanie się czasu, który każdy z nas przeznaczają na kolejną informację* [7]. Stąd uczestniczymy w procesie ciągłej licytacji idei architektonicznych, wkraczając w obszar hiperprzestrzeni i hiperrzeczywistości. *Odtąd hiperrzeczywistość zabezpieczona zostaje przed tym, co wyobrażone, jak też przed wszelką możliwością odróżnienia tego, co rzeczywiste od tego, co wyobrażone, pozostawiając miejsce jedynie na orbitalną powtarzalność modeli i symulacyjne generowanie różnic* [8].

Tak więc Virilio przekształca optymistyczną wizję McLuhana tzw. globalnej wioski na obraz globalnego megamiasta, charakteryzującego się anonimością i dezintegracją, gdzie każdy komunikuje się z każdym i gdzie nikt, z tego właśnie powodu – nic do nikogo naprawdę nie mówi. To wirtualne miasto –

zarządzane jest za pomocą technologii przekazu informacji w czasie rzeczywistym. Innymi słowy, mamy tu sytuację, w której czas panuje nad przestrzenią [9].

Czy mamy więc do czynienia ze sztuką organizowania przestrzeni, z architekturą informacji dostosowaną do potrzeb społeczeństwa informatycznego? W takim modelu mamy do czynienia ze zróżnicowaniem przestrzeni dostępu w zależności od umiejętności odczytywania warstw przekazu ukrytego kodu. Jak zauważa Savater, *... nie chcemy więcej informacji o tym co się dzieje, lecz pragniemy wiedzieć, co posiadana informacja oznacza, jak mamy ją zinterpretować i powiązać z tym, co już wiemy lub czego się dowiemy, jak wpływa ona na postrzeganie przez nas rzeczywistości, w której żyjemy ...* [10]. Dla odbiorców nie potrafiących odczytać kodu, oferowana architektura staje się niezrozumiała, oderwana od rzeczywistości, nierzeczywista. *Tym do czego zmierzają każde społeczeństwo, podtrzymując produkcję i nadprodukcję, jest próba wskrzeszenia rzeczywistości, która mu się wymyka* [11]. Czy w poszukiwaniu rzeczywistej architektury, będącej zaprzeczeniem architektury próżnej, hedonistycznej może być architektura pokorna, szczerą i prostą, architektura etyczna? Architektura pokorna jest zapomnieniem o sobie, chroni przed bezprawiem podkreślenia, ubiegania się o względy, pozostawia przestrzeń innym. Prostota uwalnia od pozoru, wnosi ze sobą rygor prawdziwości, daleka jest od szukania i podtrzymywania swego wizerunku, fasadowości, czegoś co obliczone jest na wywołanie wrażenia [12]. Prostota równa się piękności, ujednolica świat materialny oraz świat ducha, utrzymuje wartości etyczne. *Wrażliwość na wartość ma kluczowe znaczenie w kreatywności i w projektowaniu. Musimy znać wartości, ku którym zmierzamy. Musimy rozpoznawać wartości, które się pojawiają, nawet wówczas, gdy ich nie szukamy* [13].

Architektura etyczna, oparta na wartościach występujących w systemach naturalnych staje się wy-

zwaniem dla kolejnej generacji architektów, dla których inspiracją może być dynamika Natury i siły twórcze i regeneracyjne w procesie samoorganizacji

i resiliencji [14] ekosystemu naszej cywilizacji w czasie rzeczywistym. Choć ciągle nasuwa się pytanie: czy aby na pewno ta rzeczywistość istnieje?

PRZYPISY

- [1] J. Berger, *Sposoby widzenia*, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 1997, s. 31.
- [2] J. Rifkin, *Wiek dostępu. Nowa kultura hiperkapitalizmu, w której płaci się za każdą chwilę życia*, Wydawnictwo Dolnośląskie, Wrocław 2003.
- [3] T. H. Eriksen, *Tyrania chwili*, PIW, Warszawa 2003, s. 51.
- [4] S. Brand, *Długa terażniejszość*, Wydawnictwo CiS, Wydawnictwo W.A.B., Warszawa 2000, s. 56.
- [5] J. Berger, *Sposoby widzenia*, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 1997, s. 33.
- [6] *Ibidem*, s. 38.
- [7] *Ibidem*, s. 123.
- [8] J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, Wydawnictwo SIC, Warszawa 2005, s. 7.
- [9] T. H. Eriksen, *Tyrania chwili*, PIW, Warszawa 2003, s. 80.
- [10] F. Savater, *Proste pytania*, TAIWPN UNIVERSITAS, Kraków 2000, s. 38.
- [11] J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, Wydawnictwo SIC, Warszawa 2005, s. 7.
- [12] M. Zawada, *Podstawy architektury duchowej. Pokora*, Wydawnictwo Karmelitów Bosych, Kraków 2006, s. 54.
- [13] E. De Bono, *Z nowym myśleniem w nowe tysiąclecie*, Dom Wydawniczy Rebis, Poznań 2001, s. 100.
- [14] Resiliencja (ang. *Resilience*) rozumiana tutaj jako zdolność do odbudowy, umocnienia się i rozwoju po zaistnieniu sytuacji kryzysowej, pojęcie stosowane w opisie dynamiki ekosystemów, m.in. w: Ch. Kibert, J. Sendzimir, *Construction Ecology*, Spon Press, London 2002.