

Tomasz Kozłowski i Rafi Segal

## **GRA O TRONY – TRON KSIĘŻNICZKI ARGENTYŃSKIEJ – TRON NIEOCZEKIWANEGO PRZYWÓDCY**

Kiedy zamkniemy oczy i pomyślimy o tronie, wielu z nas zobaczy metalowy tron z pewnego bardzo znanego filmu. Jednak należy pamiętać, że był to tron zmyślny. Nie był wcale metalowy, ale najpewniej papierowy, gdyż był przecież zwykłą filmową dekoracją. Tak naprawdę nikt na nim nie zasiadał, gdyż główny bohater książki i filmu Lord Ned Stark także nie istniał.

Nasz tron i gra z nim związana będzie w przeciwieństwie do filmu czymś czysto realnym. Może nie będzie przeznaczony dla jakiegoś konkretnego króla czy władcy, lecz jego masa i chropowata szarość będą już całkiem prawdziwe. Trony jako wyraz panowania kiedyś były przypisywane wielkim królom, były wyrazem władzy i prestiżu. Były nie tylko meblami, ale wyrażały równowagę, pewność i oparcie. Był siedzeniem nie dla zwykłych śmiertelników, ale dla bogów, cesarzy i monarchów. Trony miały zaświadczać o wyróżnieniu i godności osoby zasiadającej. Były umieszczane zazwyczaj na kilku stopniach, ważnym ich elementem był baldachimy. Były kolorowe, często złote. Jednak czasy władców przeminęły, pojawili się nowi bardziej demokratyczni ich użytkownicy, którzy zmieniają tradycyjne hierarchie społeczną związane z władzą. Mamy więc dziś królowe piękności, mistrzów sportowych, królów muskulatury, gwiazdy filmowe oraz innych celebrytów, którzy pojawiają się w przestrzeni cyfrowej. Jednak fotele często przypominają trony, także są pyszne i bywają trochę nierealne. Mimo zmiany użytkowników i nowego przeznaczenia musimy stworzyć działa niepowtarzalne jednak w pełni nowoczesne, i co najważniejsze wykonane z nowego materiału – betonu.

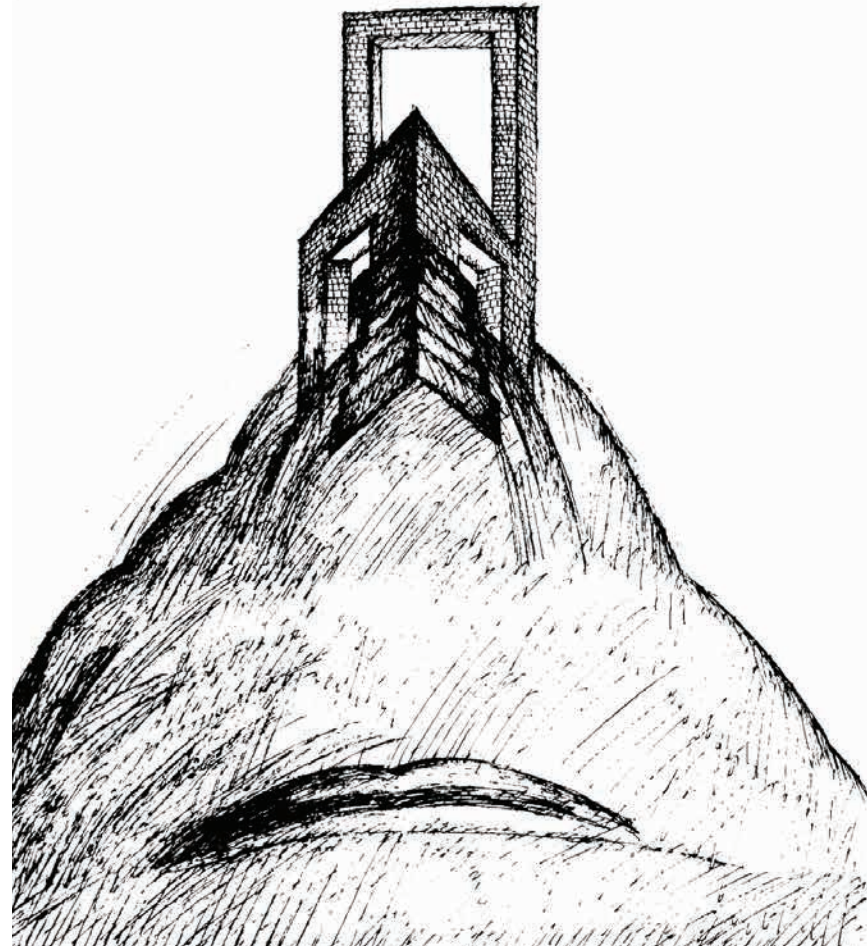
Początkiem naszych działań jak to bywa u archi-

tektów, będą rysunki. Podążymy, za myślą niemieckiego architekta Zvi Heckera. *I Draw Because I have to Think*, podpowiada nam Hecker. Przecież wszystko, co kiedyś zbuduje architekt, zaczyna się od szkicu, rysunku, ale może także od nowatorskiej myśli. Nasz tron także powstanie najpierw na papierze. Wykonamy go, jak chciał tego Zvi Hecker, myśląc i posługując się linijką, ołówkiem, może malarskim pędzlem. Artyści i krytycy sztuki zastanawiają się co jakiś czas nad znaczeniem zapisanych w rysunkach projektów, powtarzają się dyskusje czy projekt jest równy wybudowanej rzeczy i czy rysunek to już architektura. My, chcąc uniknąć takich dyskusji pomimo wiary w to, że rysunek może być architekturą, zakładamy, że jednak trzeba budować. Nasze trony nie będą więc teoretyczne ani hollywoodzkie, powstaną z nowego kamienia – betonu oczywiście w formie projektów. Studenci, uczestnicy warsztatów będą musieli sami narysować ich projekty techniczne, które pomogą zamienić myśl w rzeczywistość. Na szczęście jest to już nowe pokolenie twórców, w pełni oswojonych z nazywanym kiedyś nowym narzędziem – komputerem. Maszyny mogą wygenerować obrazy czasem niemożliwe do odróżnienia od rzeczywistości. Będzie to kolejny etap pomocny w opracowaniu ostatecznego kształtu naszych rzeźb.

Architekci od pewnego czasu tworząc, starają się zerwać z ornamentem i zdobieniami. W naszych dziełach także nie ma miejsca na ozdoby, jest to oczywiście tron, ale nie jest przeznaczone dla władcy, tylko konesera i powinien być dziełem czysto syntetycznym. Najważniejszą jego funkcją jest pokazanie piękna betonu, materiału dającego dowolność kształtowania formy i niezniszczalnego. Taka synteza może być naszym celem, gdyż jak twierdził Jerzy Żuławski teoretyk Młodej Polski: *cała różnica duszy i mózgu jest różnicą syntezy i analizy. [...] Wszelka synteza natomiast jest twórczością i na odwrót: wszelka twórczość na syntetyzowaniu polega*. Nasz tron ma być niepowtarzalny i być atrakcją dla osób, które będą podziwiał go na wystawie i w internecie. Tron nie musi być wygodny, ponieważ nie chcemy zachęcać, do tego by jedna osoba siedziała na nim za długo. Dążenie do niepowtarzalności prowadzi architekturę współczesną do zerwania z modernistycznym pojmowaniem funkcji. Możemy sobie zadać pytanie, czy

nasze trony mają służyć do siedzenia, czyli pełnić jakąś funkcję, czy mogą stać się rzeźbami stojącymi wśród zieleni. Nasza *Gra o trony* nie ma określonego realnego, ani znanego inwestora. Dziś przecież architektura stara się zerwać z modernistycznym pojmowaniem funkcji budowli, zmierzając do nowości, oryginalności, niepowtarzalności. Osiowość tradycyjnych tronów związanych kiedyś z nadrzędną zasadą kompozycji symetrią, rytmem czy pięknem już nie obowiązuje. Kiedyś do dzieła sztuki przypisany był konkretny styl, a kształt budynku był wyrazem jego funkcji. *Prepon – aptum – decorum* – zasada Arystotelesa zgodności treści z formą także już jest zapomniana. W naszych projektach dajemy autorom całkowitą swobodę i mamy nadzieję, że zagubią się całkowicie między rzeczywistością i wyobraźnią. Jednak wynik musi być realny, a dzieło ma być niepowtarzalne.

Najpierw pojawią się szkice *Gry o trony*. Pamiętajmy, że nie chodzi o żelazny tron, ale o coś jeszcze trwalszego i nieprzemijającego. Najważniejszy będzie tu oczywiście beton. Uczestnicy zostaną podzieleni na grupy. Projekt powinien być przedstawiony najpierw na jednej planszy o wymiarach 50x70 cm, w układzie pionowym przy pomocy rysunków aksonometrycznych, jednoznacznie wyjaśniających koncepcję. Skala opracowania dowolna, stosowna do koncepcji. Opracowanie bez użycia komputera, techniką dowolną, trwałą, na dowolnym rodzaju planszy, umożliwiającą późniejszą reprodukcję i chwalenie się w internecie. I tu możemy dojść do twierdzenia, że architektura pokazywana w szkicach i rysunkach powinna zamienić się na projekt budowlany, by istnieć. Uczestnicy muszą zatem zamienić swoje szkice i modele w projekt techniczny. Ostatni etap powstania tronu to przygotowanie materiałów do wydruku 3D. Nasze trony może nie będą duże, jednak powstaną i będą całkiem realne.



Tomasz Kozłowski & Rafi Segal

## **GAME OF THRONES – THE THRONE OF THE ARGENTINE PRINCESS – THE THRONE OF AN UNEXPECTED LEADER**

When we close our eyes and think of a throne, many of us will see a metal throne from a hugely popular series. However, it is important to remember that this throne was fictitious. Being a mere film prop, it was probably made of paper rather than metal. No one actually sat on it, as the main character in the book and series, Lord Ned Stark, did not exist either.

Unlike in the series, our throne and the game related to it will be something completely genuine. It may not be destined for any particular king or ruler, but its mass and rough greyness will be very real. Thrones, representing reign, were once attributed to great kings and were an expression of power and prestige. Rather than being a mere piece of furniture, they expressed balance, confidence and support. They provided seating for gods, emperors and monarchs rather than ordinary mortals. Thrones were to attest to the distinction and dignity of the person sitting. They usually had several steps, and a baldachin was their common feature. They were colourful, often golden. However, the days of rulers are gone, and new, more democratic users have emerged, changing the traditional social hierarchies associated with power. Thus, today there are beauty queens, sports champions, monarchs of muscle, movie stars and other celebrities who appear in the digital space. However, armchairs are often reminiscent of thrones, being also exquisitely and sometimes slightly unrealistically designed. Despite different users and the new purpose, we need to create works that are unique but very modern and, above all, made of a new material – concrete.

As architects tend to do, we will start with drawings, and follow the thought of the German architect Zvi Hecker: *I Draw Because I Have to Think*. After all, everything an architect ever builds begins with a sketch, a drawing,

and perhaps with an innovative thought. Our throne will also be created on paper first. We will do it according to Zvi Hecker's instructions, thinking and using a ruler, a pencil, and perhaps a painter's brush. Occasionally, artists and art critics wonder about the meaning of the designs recorded in drawings. There are recurrent discussions on whether a design matches up to a built thing and whether a drawing is already architecture. To avoid such debates, despite our belief that drawing can be architecture, we assume that we must nevertheless build. Therefore, our thrones will not be theoretical or Hollywood-like, instead, they will be built from new stone – concrete – naturally, in the form of design projects. The students, workshop participants, will have to draw their technical designs themselves, which will help turn thought into reality. Fortunately, they are already a new generation of artists, fully accustomed to what used to be called a new tool – the computer. Machines can generate images that are sometimes indistinguishable from reality. That will be the next step, helping to develop the final shape of our sculptures.

For some time, architects have been trying to do away with ornament and decoration when creating. Ornamentation has no place in our works either. It is obviously a throne, but it is designed for the connoisseur, not the ruler, and should be a purely synthetic work. Its most important function is to show the beauty of concrete, a material that gives freedom of form and is indestructible. Such a synthesis may be our aim because, as the theoretician of Young Poland, Jerzy Żuławski, claimed *the whole difference between soul and brain is the difference between synthesis and analysis*. [...] *All synthesis is creativity and vice versa: all creativity consists in synthesising*. Our throne has to be unique and attractive to people who will admire it at the exhibition and online. The throne does not have to be comfortable, as we do not want to encourage one person to sit on it for too long. The quest for uniqueness leads contemporary architecture to abandon the modernist notion of function. We can ask whether our thrones should serve as seats, fulfilling a function, or should they become sculptures standing among the greenery? Our *Game of Thrones* has no defined real or known investor.





After all, architecture today strives to abandon the modernist notion of the function of buildings, aiming for novelty, originality, uniqueness. The axuality of traditional thrones, once related to a fundamental principle of composition, symmetry, rhythm or beauty, no longer applies. A particular style was once attributed to a work of art, while the shape of a building was an expression of its function. *Prepon – aptum – decorum* – Aristotle's principle of correspondence between content and form has also been forgotten. Our projects give the authors total freedom, and we hope that they will get completely lost between reality and imagination. However, the result has to be realistic and the work has to be unique.

First, sketches of Game of Thrones will appear. Let us remember that the idea here is not of an iron throne but of something even more enduring and timeless. The most important thing here will naturally be concrete. Participants will be divided into groups. Initially, the project should be presented on a single 50x70 cm board in a vertical layout, using axonometric drawings that clearly explain the concept. The scale of the development can be selected freely according to the relevant concept. The work must be developed without computer aid, using any permanent technique, on any type of board, allowing for subsequent reproduction and sharing on the Internet. And here we can come to the conclusion that architecture shown in sketches and drawings should turn into a construction project to exist. Participants must, therefore, turn their sketches and models into a technical design. The final stage of creating the throne is the development of materials for 3D printing. Our thrones may not be large, but they will be created and quite real.

