

Przemysław Bigaj

TRON NIEOCZEKIWANEGO PRZYWÓDCY – O WARSZTATOWEJ FORMULE NAUCZANIA ARCHITEKTURY

Próbując rozbudzić wyobraźnię młodych adeptów sztuki architektonicznej, należy znaleźć najwłaściwszą i jednocześnie atrakcyjną formę prowadzenia zajęć, która pozwoli osiągnąć najkorzystniejsze efekty kształcenia. Dobrze w takim przypadku sprawdza się warsztato-wa formuła nauczania, przybierająca charakter zabawy bądź gry w poszukiwanie atrakcyjnej dla oka formy architektonicznej. Tego typu konwencja pracy, by cieszyć się zainteresowaniem studentów, potrzebuje inspirującego tematu uruchamiającego w pokładach ludzkiej wyobraźni impulsy twórcze determinujące chęć do działania.

Takim tematem może być tron – dobrze znany z historii mebel, który jednoznacznie kojarzony jest ze sprawowaniem władzy. Tronowi można nadać formę na wiele sposobów, także ukształtować go w syntetycznej i lapidarniej konwencji estetycznej, korzystając z uniwersalnego języka geometrii i ponadczasowej abstrakcji. Temat Gra o trony – Tron Księżniczki argentyńskiej – tron nieoczekiwanego przywódcy to oczywiście wymyślony pretekst do tworzenia rzeźbiarskich kształtów, mających estetyczne konotacje z materialnością szlachetnego kamienia współczesności – betonu (żelbetu). Przytoczyć można w tym miejscu słowa Dariusza Kozłowskiego, który powiada, że: *Beton dla architekta jest tym czym diament dla jubilera: odpowiednio oszlifowany staje się brylantem*¹.

Le Corbusier twierdził, że *kluczem do architektury są proporcje*². Dlatego uczestnikom warsztatów zas-

gerowano wyjściową kubaturę mieszczącą się w parametrach prostopadłościanu o wymiarach 60x60x180 cm, w której można by rzeźbić poprzez odejmowanie. Taka kubatura, o wyraźnie wertykalnej percepcji, daje się łatwo podzielić na stosowne proporcje – moduły trzech ułożonych na sobie sześciątów o boku 60 cm. Pozwala to na łatwe wytyczenie relacji części siedziska do oparcia, reszta pozostaje kwestią poszukiwań i twórczych eksperymentów. Ograniczenie kubaturowe miało jeszcze jeden cel – stworzyć te same ramy kompozycyjne dla wszystkich uczestników. Powstały w ten sposób pewne reguły zabawy architektonicznej, które nazwano *grą o trony*.

Walter Gropius pisał, że *w architekturze nie ma końca – jest tylko ciągła zmiana*³. Tej ciągłej zmianie podlegała także architektura tronów, zarówno w warstwie ideowej, jak i w odniesieniu do ich kształtów. W hierarchicznym świecie pełnym ceremoniałów ten wyjątkowy mebel wymagał dodatkowo architektonicznej oprawy, podkreślającej majestat autorytarnego wizerunku władcy. Dziś jest nieco inaczej. Historię ewolucji form i znaczeń przypisywanych tronom możemy w pewnym zakresie poznać z monografii Ernsta Niemczyka pod tytułem *Trony w architekturze – architektura tronów*. W kontekście warsztatów na uwagę zasługuje szczególnie ostatni – XXII rozdział: *Wiek XX. Tron jako historyczny pomnik, burżuazyjny znak prestiżu i artystyczna prowokacja*, gdzie nakreślono istotę tego zjawiska i ewolucji kształtów tronów we współczesności. Wydawałoby się, że w zdemokratyzowanym świecie tronom pozostanie trwać już tylko jako obiekty muzealne, nic bardziej mylnego, ich kulturowa i społeczna istota jest ciągle żywa. Duch dawnego tronu objawia się w biurowym fotelu pozostawionym w zaciszu gabinetu prezesa korporacji czy dyrektora przedsiębiorstwa, jest obecny w siedziskach polityków podczas oficjalnych wizyt i spotkań bilateralnych, w krzesłach sędziów na salach rozpraw czy też w stalach ustawionych we wnętrzu współczesnej świątyni, które stanowią istotny element tradycji ceremoniału w obrzędach kultu religijnego. Ernst Niemczyk zauważa, że *gdyby wyróżnikiem tronu była – jak niegdyś – moc*

¹ [za:] L. Peters (red.), *Beton jak diament* [w:] Nasza Politechnika, nr 12 (208) grudzień 2020, s. 17.

² Le Corbusier, *Talks with students*, Princeton Architectural Press, New York 1999, s. 54.

³ W. Gropius, *Pełnia architektury*, Karakter, Kraków 2014, s. 106.

i potęga osób na nim zasiadających, wtedy tronami należałoby nazwać katapultowane fotele pilotów samolotów strategicznych i fotele kapitanów podwodnych okrętów atomowych, dysponujących niewyobrażalną niszczytelką mocą pocisków, bomb i rakiet. Upodabniają się do nich także pozorni władcy przestworzy – kierowcy zagłębieni w swoje fotele-trony, przemierzający bezkresne autostrady swymi coraz szybszymi samochodami⁴.

Wśród technik badawczych wspomagających procesy podejmowania decyzji w projektowaniu Elżbieta Niezabitowska wymienia warsztaty. W publikacji *Metody i techniki badawcze w architekturze* opisuje ich podstawowe przeznaczenie: *Warsztaty odpowiadają na pytanie, jakie są możliwości opracowania wariantowego rozwiązania określonego problemu projektowego oraz jakie wady i zalety prezentują określone koncepcje⁵.* Warsztaty w dydaktyce to przede wszystkim rodzaj ćwiczenia wyobraźni, prowadzonego w atmosferze współzawodnictwa między młodymi twórcami, bądź zespołami twórców. Poznanie procesu projektowania na niewielkim obiekcie małej architektury, jakim jest tron jest okazją do zmierzenia się z konkretnym problemem projektowym, na który można przećwiczyć wiele rozwiązań. Umiejętność podejmowania decyzji jest przecież kluczowa na każdym etapie uprawiania zawodu twórcy – architekta. Zwieńczeniem tego procesu jest realizacja wymyślnego dzieła - tu powstanie modelu architektonicznego w skali 1:10 w postaci wydruku 3D. Proces poszukiwania formy nie jest jednak taki szybki i jednoznaczny jakby się wydawało. Rozpoczyna się jak zwykle intuicyjnie od szkicowania i rysowania. Wszakże Le Corbusier twierdził, że: *Rysowanie to jednocześnie poszukiwanie i tworzenie⁶.* Dalej praca na rysunkach warsztatowych i roboczych modelach ręcznie sklejanym z pianki, balsy czy tektury. Dopełnieniem przekazu staje się plastyczne opracowanie plansz w formacie 50x70 cm prezentujących ideę projektu na ujęciach aksonometrycznych. Gdy

już osiągnięto ostateczny cel twórczy, w kolejnym etapie opracowano cyfrowe modele tronów pozwalające na użycie drukarki 3D i wykonanie wydruku z użyciem szarego filamentu – substytutu betonowej materii. Zunifikowane estetycznie dzieła, ujednolicone reguły projektowe pozwalają na bardziej obiektywną ocenę atrakcyjności powstałych prac i być może odnalezienie piękna w studenckich wyobrażeniach o tronie – siedzisku nieoczekiwanego przywódcy. Końcowe prezentacje, porównania i dyskusja nad rezultatami warsztatów to nieocenione doświadczenie dla studentów, które buduje świadomość i dojrzałość twórczą.

Pamiętamy z historii poglądy Adolfa Loosa mówiące, że piękno przedmiotu da się wytłumaczyć jedynie w związku z jego przeznaczeniem. W eseju *Siedziska* z 1898 r. pisał: *Pod pojęciem piękna rozumiemy najwyższą doskonałość. Jest więc całkiem wykluczone, aby coś niepraktycznego mogło być pięknym⁷.* Wydaje się, że współcześnie piękno projektowanych przedmiotów poszukuje bardziej oryginalności zamysłu twórczego, niż jest powielaniem sprawdzonych i historycznie ugruntowanych reguł komponowania. Wydaje się, że zaproponowany przez studentów bryły tronów podważają dewizę projektową Louisa Sullivana – *Form follows function⁸*, może nie być wystarczająca, aby zainteresować dziś potencjalnego odbiorcę architektury. Potrzebny jest bodziec atrakcyjności kształtu, który wzbudzi emocje. Na to właśnie postawili uczestnicy warsztatów. Intuicyjne poszukiwanie atrakcyjności w architekturze prowadzi do powstania dzieł oryginalnych, ekstatycznych, przepięknych dynamizmem i ekspresją form. Do tego wymagany jest talent, przez który rozumie się indywidualne predyspozycje, pozwalające w sposób ponadprzeciętny opanować tę sztukę kształtowania formy i przestrzeni jaką jest architektura. Warsztaty dają studentom sposobność nie tylko do odkrycia w sobie tego talentu i pasji do tworzenia, ale także pozwoliły zyskać bezcenne doświadczenie projektowe, które z pewnością zaowocuje na przyszłość.

⁴ E. Niemczyk, *Trony w architekturze – architektura tronów*, Oficyna Wydawnicza Politechniki Wrocławskiej, Wrocław 2010, s. 455.

⁵ E. Niezabitowska, *Metody i techniki badawcze w architekturze*, Wydawnictwo Politechniki Śląskiej, Gliwice 2014, s. 308.

⁶ [cyt. za:] M. Pabich, *Mario Botta. Nikt nie rodzi się architektem*, Narodowy Instytut Architektury i Urbanistyki, Warszawa 2021, s. 65.

⁷ A. Loos, *Ornament i zbrodnia. Eseje wybrane*, Fundacja Centrum Architektury, Warszawa 2013, s. 66.

⁸ J. Tarnowski, *Jeszcze o funkcjonalizmie w estetyce architektury: od Sokratesa do idei budynku totalnie ekoprzyjaznego*, [w:] *Estetyka i Krytyka* 24 (1/2012), s. 194.

Przemysław Bigaj

THE THRONE OF THE UNEXPECTED LEADER – ON A WORKSHOP FORMULA FOR TEACHING ARCHITECTURE

When trying to stimulate the imagination of young entrants in architectural art, it is necessary to find the most appropriate and, at the same time, attractive form of teaching that will achieve the most beneficial educational effects. In this case, a workshop-based teaching formula works well, taking on the character of a play or game of seeking an attractive architectural form. To appeal to students, this type of working convention needs an inspiring theme that triggers creative impulses in the layers of the human imagination that determine the desire to act.

Such a theme could be the throne – a well-known piece of furniture in history unequivocally associated with wielding power. A throne can be given form in many ways, including being shaped in a synthetic and concise aesthetic convention, using the universal language of geometry and timeless abstraction. The theme of Game of Thrones – Throne of the Argentine Princess – Throne of the Unexpected Leader is obviously a contrived pretext for the creation of sculptural shapes that have aesthetic connotations with the materiality of the noble stone of the present day – concrete (reinforced concrete). One could quote the words of Dariusz Kozłowski here, who claims that *concrete is to an architect what a diamond is to a jeweller: properly polished, it becomes a diamond*¹.

Le Corbusier claimed that *proportions are the key to architecture*². Therefore, the workshop participants were suggested a starting volume that fits within the

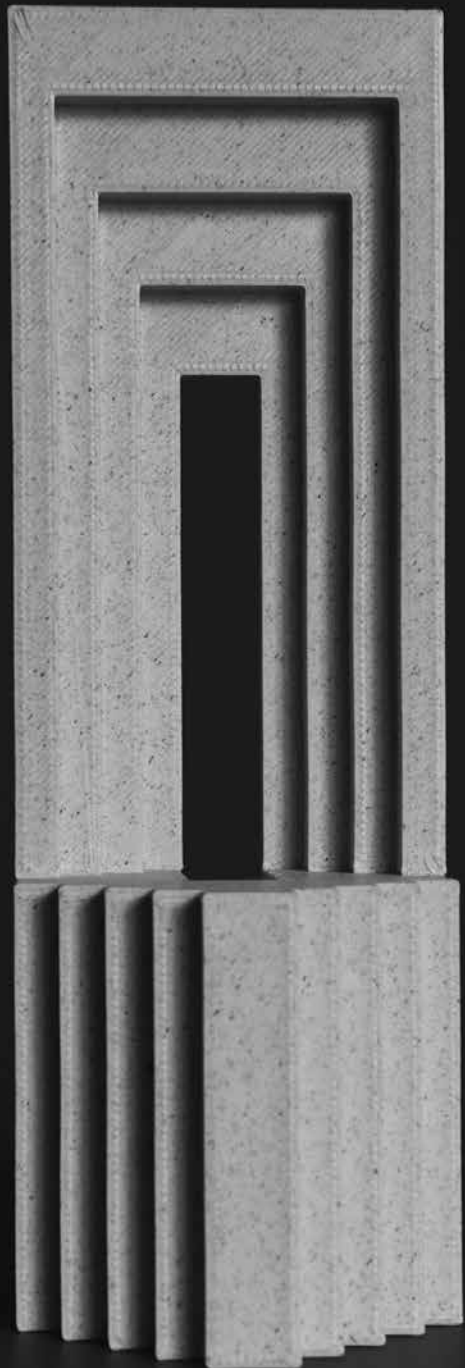
parameters of a 60x60x180 cm cuboid where one could sculpt by subtraction. Such a volume, with a clearly vertical perception, can easily be divided into appropriate proportions – modules of three 60 cm cubes stacked on top of each other. This allows for easy delineation of the relationship between the seat and the backrest, while the rest remains a matter of exploration and creative experimentation. The volumetric limitation had another purpose – to create the same compositional framework for all participants. This way, certain rules of architectural game were established, which came to be known as the *game of thrones*.

Walter Gropius wrote that *there is no finality in architecture – only continuous change*³. The architecture of thrones was also subject to this continuous change, both in terms of ideas and their shapes. In a hierarchical world full of ceremonies, this exceptional piece of furniture required additional architectural setting to emphasise the majesty of the ruler's authoritarian image. Today, things are slightly different. We can learn some history of the evolution of forms and meanings attributed to thrones from Ernst Niemczyk's monograph titled *Thrones in Architecture – The Architecture of Thrones*. In the context of the workshop, the final 22nd chapter is particularly noteworthy – *The 20th Century. The throne as a historical monument, bourgeois symbol of prestige, and artistic provocation* – which outlines the essence of this phenomenon and the evolution of throne shapes in contemporary times. It would seem that in a democratised world, the thrones will only last as museum exhibits; nothing could be further from the truth as their cultural and social essence is still alive. The spirit of the old throne manifests itself in the office chair left in the privacy of the office of the CEO of a corporation or the company director. It is present in the seats of politicians during official visits and bilateral meetings, in the chairs of judges in courtrooms or in the stalls arranged in the interior of a modern temple, which are an essential part of the ceremonial tradition in religious rites. Ernst Niemczyk observes that *if a throne were to be distinguished by the power and might of those who sit on it, as was once the*

¹ [quoted after:] L. Peters (ed.), *Beton jak diament* [in:] Nasza Politechnika, No. 12 (208) December 2020, p. 17.

² Le Corbusier, *Talks with students*, Princeton Architectural Press, New York 1999, p. 54.

³ W. Gropius, *Pełnia architektury*, Karakter, Kraków 2014, p. 106.



case, then the catapulted seats of strategic aircraft pilots and the seats of nuclear submarine captains, wielding the unimaginable destructive power of missiles, bombs and rockets, should be called thrones. The apparent rulers of the skies also resemble them – drivers slumped in their seat-thrones, cruising the endless highways in their ever faster cars⁴.

Among the research techniques that support decision-making processes in design, Elżbieta Niezabitowska mentions workshops. In her publication titled *Research Methods and Techniques in Architecture*, she describes their primary purpose: *Workshops answer the question of what possibilities exist for developing a variant solution to a specific design problem and what advantages and disadvantages certain concepts present*⁵. A workshop in didactics is first and foremost a kind of exercise for imagination, conducted in an atmosphere of competition between young artists, or teams of artists. Learning about the design process with a small-scale object of street furniture such as a throne is an opportunity to tackle a specific design problem for which many solutions can be practised. After all, the ability to make decisions is crucial at every stage of the profession of the creator-architect. The culmination of this process is the implementation of the conceived work – here the creation of a 3-D printed architectural model on a scale of 1:10. However, the process of finding a form is not as quick and straightforward as it seems. It starts, as usual, intuitively with sketching and drawing. After all, Le Corbusier claimed that *drawing is both exploration and creation*⁶.

The work continues with workshop drawings and hand-glued working models from foam, balsa or cardboard. The presentation is complemented by the plastic development of 50x70 cm boards presenting the

concept of the project in axonometric views. Once the final creative objective had been achieved, the following stage involved the development of digital models of the thrones allowing the use of a 3D printer and printing with grey filament – a substitute for concrete matter. Aesthetically unified works and consistent design rules allow for a more objective assessment of the attractiveness of the resulting works and perhaps finding beauty in the students' depictions of the throne – the seat of an unexpected leader. The final presentations, comparisons and discussion on the workshop results are an invaluable experience for the students, building awareness and creative maturity.

One remembers from history Adolf Loos' views that *the beauty of a useful object exists only in relation to its purpose*. In his 1898 essay titled *Chairs*, he wrote: *As beauty, we mean the highest perfection. It is therefore absolutely out of question that something unpractical may be beautiful*⁷.

It seems that the contemporary beauty of designed objects seeks originality of creative ideas rather than being a reproduction of proven and historically established rules of composition. It seems that the body of thrones proposed by the students undermines Louis Sullivan's design motto – *Form follows function*⁸ – it may not be enough to interest today's potential recipient of architecture. What is needed is a stimulus for the attractiveness of a shape that arouses emotion. This is what the workshop participants focused on. The intuitive search for attractiveness in architecture leads to works that are original, ecstatic, and filled with dynamism and expressive forms. This requires talent, which is understood as an individual predisposition that allows for an extraordinary mastery of the art of shaping form and space, which is architecture. Not only does the workshop allow students to discover this talent and passion for creation within themselves, but it also allows them to gain invaluable design experience that will certainly bear fruit in the future.

⁴ E. Niemczyk, *Trony w architekturze – architektura tronów [Thrones in Architecture – The Architecture of Thrones]*, Oficyna Wydawnicza Politechniki Wrocławskiej, Wrocław 2010, p. 455.

⁵ E. Niezabitowska, *Metody i techniki badawcze w architekturze [Research Methods and Techniques in Architecture]*, Wydawnictwo Politechniki Śląskiej, Gliwice 2014, p. 308.

⁶ [quoted after:] M. Pabich, Mario Botta. *Nikt nie rodzi się architektem*, Narodowy Instytut Architektury i Urbanistyki, Warszawa 2021, p. 65.

⁷ A. Loos, *Ornament i zbrodnia. Eseje wybrane*, Fundacja Centrum Architektury, Warszawa 2013, p. 66.

⁸ J. Tarnowski, *Jeszcze o funkcjonalizmie w estetyce architektury: od Sokratesa do idei budynku totalnie ekoprzyjaznego*, [w:] *Estetyka i Krytyka* 24 (1/2012), s. 194.