

Inteligentne miasta – realna przyszłość czy kolejna utopia?

Smart Cities – the Realistic Future or Another Utopia?

Streszczenie

Przegląd wizji przyszłych miast kreowanych przez twórców ubiegłego wieku zestawiono ze współczesnym rozwojem miast, wymagającym tworzenia „bazy wiedzy” dla inteligentnego i zbalansowanego równoważenia przestrzeni. Dostępne obecnie innowacyjne metody programowania miasta „zaprogramują” nową społeczność. Proces ten wydaje się nieunikniony. Refleksje z nim związane zawarto w artykule.

Abstract

A review of the visions of future cities created in the twentieth century is juxtaposed with contemporary urban development which requires the formation of a “knowledge base” for the smart balance of spaces. Currently accessible, innovative methods of programming a city will “program” a new community, too. This process seems inevitable. This article includes some reflections related to its issues.

Słowa kluczowe: miasto, przyszłość, wizja, utopia, innowacyjność, wiedza, programowanie, zarządzanie

Keywords: city, future, vision, utopia, innovativeness, knowledge, programming, management

Tworzenie świata o nowym kształcie i wymiarze zapoczątkowane w XX w. spowodowało trwającą do dziś dyskusję – jak będzie wyglądało otoczenie człowieka w przyszłości? Różnorodność wypowiedzi, powstanie nowych filozofii, przyjmowanie odmiennych, często skrajnych, hierarchii problemów może zaskakiwać. Wydaje się jednak, że poszukiwanie harmonijnych relacji pomiędzy sztuką łączenia osiągnięć wiedzy i wrażliwością, doświadczeniem i wizją, jest bliska realizacji zwykłych dążeń ludzkich, o lepszym i wygodnym życiu.

Struktury, kapsuły, cyberprzestrzenie, urban futures think tank blog ...

Cały ubiegły wiek był świadkiem odkrywczych pomysłów i okresem wybuchu kreatywności w zakresie wizjonerskiej architektury pojedynczych obiektów, większych zespołów zabudowy i miast przyszłości. Po okresie międzywojnia, gdy zachwycano się nowymi możliwościami technicznymi i materiałowymi, a grupy modernistów narzuciły światu swoją ideologię i estetykę, w latach 60. XX wieku w wielu krajach na całym globie, karierę zrobiły megastruktury. Świat był zasypywany pomysłami miast opracowanymi na bazie wielkiego, technologicznego optymizmu tego okresu. Prezentowano projekty miast nawodnych, podwodnych, zawieszonych na krajobrazem, nad innymi miastami, miasta-mosty, miasta ulokowane w różnych strefach klimatycznych – w lodach zimnej północy, na pustyni. Były też pomysły miast duchowych, chwilowych, kraterów, ukośnych, kontynuujących, ...

Niektóre z tych pomysłów w uspokojonej i częściowej formie zrealizowano w Krajach Zachodnich i w dalekiej Azji, o czym mogą świadczyć projekty twórców japońskich (Arata Isozaki, Kisho,

The creation of a world in a new shape and dimension, commenced in the twentieth century, triggered off a discussion which still goes on – what will man's surroundings look like in the future? The diversity of comments, the formation of new philosophies, the adoption of different, frequently extreme hierarchies of problems may be surprising. It seems, however, that a search for harmonious relations between the art of combining the achievements of knowledge with sensitivity, experience and a vision is close to the realization of ordinary human desires for a better and more comfortable life.

Structures, capsules, cyberspaces, urban futures think tank blog...

The entire twentieth century witnessed a number of insightful ideas being the period of an explosion of creativity in the field of the visionary architecture of single objects, extensive complexes of buildings and the cities of the future. After the interwar period when new technical and material potential astonished people, whereas groups of modernists imposed their ideology and aestheticism across the world, in the 1960s megastructures made a hit in various countries. The world was flooded with ideas of cities based upon grand technological optimism. Designs of cities on the water, underwater, hung above the landscape, above other cities, bridge cities, cities located in various climatic zones, in the ices of the cold North, on the desert were presented. There were concepts of spiritual, temporary, diagonal, continuing cities or crater cities, too.

Some of these ideas were implemented in a moderate and partial form in Western countries and in the Far East which can be exemplified by some designs elaborated

* Prof. nadzw. dr hab. inż. arch. Elżbieta Kaczmarska, Wydział Architektury i Sztuk Pięknych, Krakowska Akademia im. A. Frycza Modrzewskiego w Krakowie; dr hab. inż. arch. Elżbieta Kaczmarska, prof. UP, Instytut Geografii, Uniwersytet Pedagogiczny im. Komisji Edukacji Narodowej w Krakowie / Elżbieta Kaczmarska, Assoc. Prof. D.Sc. Ph.D. Arch., Faculty of Architecture and Fine Arts, A. Frycz Modrzewski Academy in Krakow; Elżbieta Kaczmarska, Assoc. Prof. D.Sc. Ph.D. Arch., Institute of Geography, University of Pedagogy in Krakow

Kurokawa, Tange Kenzo). Większość pomysłów pozostała jednak w formie koncepcji. Można tu wskazać pomysły megamiast w Związku Radzieckim i w Europie Wschodniej. Z przykładów polskich należałoby wymienić megastruktury Oskara Hansena, mniej znane, kontrolowane klimatycznie zespoły mieszkaniowe Ryszarda Semki i Jacka Popka, struktury uzdrowskowe pod kopułami ze sztucznie wytworzonym mikroklimatem, czy liczne niedoceniane i uznawane za objaw „szaleństwa”, oryginalne wizje Jana Głuszaka.

Obok wielkich wymiarów i potencjalnych możliwości wręcz nieograniczonego, wertykalnego i horyzontalnego rozwoju, wielofunkcyjności, struktury osadzone na względnie statycznych ramach, charakteryzowały się możliwością umieszczenia w nich wymiennych jednostek użytkowych o fantazyjnym kształcie, np. mieszkań w formie kapsuł.

Zastanawiać może brak jakiegokolwiek odniesienia do reakcji przyszłych użytkowników projektowanych struktur, na proponowane pomysły. Po prostu wyobraźnię twórców w większym stopniu inspirowały możliwości techniczne, forma przyszłych zamierzeń, jej walory artystyczne, uroda, i estetyka, rytm elementów, niż społeczne i psychiczne potrzeby ludzi. Obecnie stanowią one ubrane w dostojną patynę przykłady pięknych dzieł rysunku architektonicznego, co można powiedzieć o szkicach Włodzimierza Gruszczyńskiego czy Zbigniewa Gądk. Mogą inspirować, stanowić pomoc w dydaktyce czy powiększyć zbiory muzealne.

Formy organiczne i pierwsze napompowane kształty inspirowane również nowymi drogami myślenia o budynkach i miastach pojawiły się w późnych latach 60. ubiegłego wieku. Ilustrowały dążenia do alternatywnego stylu życia, pragnienie wolności i pasje performerskie¹.

Awangardowe utopie i dystopie z okresu 1956–1976 otworzyły drogę pracom dekonstrukcyjnym lat 80. Od lat 90. XX w. ówczesna praktyka projektowa została zdominowana przez rewolucję digitalną. Oznaczało to, że architekci mogli swobodnie proponować określone formy używając wyłącznie specjalistycznych narzędzi (zaawansowanego oprogramowania) bez liczenia się ze standardowymi, fabrycznymi materiałami.

W tym nowym okresie architektury typowe są koncepcje o zniekształconych planach bliskie formom rzeźbiarskim. Przekształcone w różny sposób: wstawione w istniejącą historyczną strukturę, pocięte, rozerwane, skręcone, zgniecione... Są znakiem inteligentnego użycia danych do tworzenia wyróżniającej się przestrzeni. Również w tym okresie coraz większą popularność zyskują akcje artystyczne przekształcające „chwilowo” przestrzeń (np. instalacje Christo i Jeanne Claude). Dotyczą one opakowywania znanych obiektów i projektów w skali kosmicznej, zmieniających otoczenie bez naruszania istniejących wartości miejsca i walorów środowiska. Dlatego uznawane są za działania proekologiczne².

Przełom XX i XXI wieku, to czas, w którym granice pomiędzy konceptualizmem, instalacją, happeningiem i performansem łączącym „sztuki wszelakie” zaczynają się zacierać.

Przed 2000 r. niektórzy twórcy (Yona Friedman) przewidywali, że architektura może zniknąć lub być niewidoczna. Promowali dematerializację architektury³. Z kolei w miejscach takich jak Chiny (Szanghaj) czy Kraje Arabskie (Dubaj) z budynkami „ikonami”, architektura miasta przedstawia jeden bezszwowy spektakl programowany komputerowym designem.

Inni (Lebbeus Woods), w odpowiedzi na kryzys zniszczonych

by Japanese creators (Arata Isozaki, Kisho, Kurokawa, Tange Kenzo). However, most of them remained in the form of a concept. We can mention the ideas of megacities in the Soviet Union and in Eastern Europe. Polish examples include Hansen Oskar's megastructures, some less known, climatically controlled residential complexes designed by Ryszard Semko and Jacek Popek, domed spa structures with an artificially produced microclimate or numerous underestimated, original visions suggested by Jacek Głuszak, regarded as a symptom of "madness". Besides the great size and potential of the virtually unlimited vertical and horizontal development and multifunctionalism, structures placed within relatively static frames were characterized by the possibility of installing exchangeable utilitarian units shaped imaginatively, for instance flats in the form of capsules.

A lack of any references to the reaction of the future users of structures under design to the proposed ideas may come as a surprise. In fact, the authors' imagination were more inspired by the technical potential and form of future intentions, their artistic values, beauty and esthetics, the rhythm of their elements than by people's social and mental needs. These days, they make examples of beautiful works of architectural drawing covered with dignified patina, e.g. those by Włodzimierz Gruszczyński or Zbigniew Gądek. They may inspire and support education or increase museum collections.

Organic forms and the first pompous shapes, also inspired by new ways thinking about buildings and cities, appeared in the late 1960s. They illustrated the pursuit of an alternative lifestyle, freedom and performing passions¹.

Vanguard utopias and dystopias from the period 1956–76 opened the way for deconstructionist works from the 1980s. In the 1990s, design practice was dominated by the digital revolution. It meant that architects could freely suggest defined forms using specialist tools only (advanced software) without respecting standard factory materials.

That new architectural period was characterized by concepts with distorted plans close to sculptural forms changed in various manners: inserted in an existing historical structure, cut, thorn, twisted, squashed... They make a sign of an intelligent use of data for the creation of a distinguishable space. Artistic actions "temporarily" transforming a space (e.g. installations designed by Christo and Jeanne Claude) got more and more popular. They concerned wrapping well-known objects and projects in the cosmic scale changing their surroundings without distorting the existing values of a given place and the environment. That is why they are acknowledged as ecology-promoting actions².

At the turn of the twentieth century, the borders between conceptualism, installations, happenings and performances combining "every possible arts" became vague. Before the year 2000, some creators (Yona Friedman) predicted that architecture could disappear or be invisible. They promoted the dematerialization of architecture³. In such places as China (Shanghai) or the Arab countries (Dubai) with their "iconic" buildings, the architecture of a city presents one seamless spectacle designed by a computer program.

Others (Lebbeus Woods) created the new beginnings in response to the crisis of cities destroyed by wars and "all sorts of chaos". They believed that future cities had to be formed under the existing conditions with "profoundness and precision"; they could provoke which was not exclud-

przez wojny i „wszelki chaos” miast, kreowali nowe ich początki. Wierzyli, że przyszłe miasta muszą być tworzone pośród istniejących obecnie warunków z „głębią i precyzją”, mogą prowokować, czego nie wykluczali artyści, a architekci muszą kontynuować walkę o miasto, nawet jeśli byłaby to walka na papierze. Wszystkie wymienione pomysły są tylko prezentacją, dość pobieżną, myślenia o architekturze i mieście, i budowaniu futurologicznych koncepcji. Zachłystnięcie się nowymi możliwościami technicznymi i technologicznymi, i myśleniem innowacyjnym w wielu dziedzinach wiedzy, które w okresie ostatnich 30. lat osiągnęły niespotykany dotychczas stopień rozwoju, jak wiedza o środowisku, ekonomia, nauki społeczne, socjologia, psychologia, w przyszłości określi nowy rodzaj architektury i jej rolę w społeczeństwach, a także przyszłe koncepcje urbanistyki. Może to być radykalna kontrkulturowa, ekologiczna utopia, może nowy, dziwny ekosystem oparty na krzyżówkach biologicznych i technologii. Generator przyszłej utopii oparty na schemacie Geoffa Manaugh, autora BLDGBLOG-a jest dostępny dla każdego użytkownika internetu i pozwala stworzyć własny mit i perfekcyjną wspólnotę ludzką i dla tej wspólnoty wykreować przestrzeń. Rozwija nieskrępowaną wolność myśli pozytywnej, niepokojącej, przerażającej (?), czy jest tylko błyskotliwą zabawą i grą w wirtualnym świecie³.

Współczesne myślenie o mieście – projekty i realizacje

Wizje przyszłości, niezbędne dla postępu w rozwoju miast i tworzenie nowych modeli życia w realizowanych współcześnie projektach, wyraźnie wskazują na konieczność współdziałania środowisk zaangażowanych w „tworzenie miejsc dla ludzi”⁴. Wzniosłe cele przełożone na realizowane projekty łączą przepisy określające planowanie, projektowanie i zarządzanie przestrzenią z zarządzaniem i administrowaniem. Koncepcje kreślone na poziomie narodowym i lokalnym tworzą ramy dla rozwoju regionalnego. Jednak to właśnie strategie lokalne współcześnie są podstawą kształtowania przestrzeni, we współpracy z miejscową społecznością i deweloperami. Biura planistyczne zajmują się głównie nadzorem merytorycznym i ustaleniami ogólnymi (wytyczne), bez decydowania o szczegółach. Od samego początku planowanego zamierzenia są prowadzone negocjacje pomiędzy deweloperami, właścicielami terenu i lokalną społecznością, aby w przyszłości uniknąć kosztownych procesów porządkujących stan prawny nieruchomości. Ten system planowania w Wielkiej Brytanii nazywany jest hybrydową urbanistyką. W przestrzeni metropolii, jak również małych miast szczególną troską i zainteresowaniem otacza się tereny zaniedbane, poddawane procesowi rewitalizacji. Budynki i przestrzeń, które straciły swoją wartość, w sposób synchroniczny poddawane są renowacji, zmianom funkcji i tworzeniu nowej jakości całych założeń. Otwarcie przestrzeni mieszkaniowych i usługowych w kierunku wody i przywrócenie rzek jej naturze i ludziom jest obecnie standardowym programem rewitalizacji urbanistycznej. Podobne zadania mają proekologiczne projekty „zielonych miast”, realizowane w metropoliach, jak również w małych miastach. Innowacyjnym pomysłem są „sklepy rewitalizacyjne” stanowiące platformę porozumienia pomiędzy projektantami i mieszkańcami. Są obsługiwane przez pracowników firmy i finansowane z budżetu projektu.

Wielokierunkowość zamierzeń i różnorodność pomysłów na organizację życia w mieście pozwala sądzić, że RENESANS MIASTA ogłoszony w latach 90. ubiegłego wieku w manifestie Ri-

ed by artists; architects had to continue their struggle for the city even if it was just a battle on paper.

All the foregoing ideas are just a brief presentation of thinking about architecture, the city and the construction of futurological concepts. In the future, revelling in new technical and technological possibilities as well as innovative thinking in various fields of knowledge, which reached an unheard-of level of development within the previous thirty years, including environmental knowledge, economics, social sciences, sociology and psychology, will define a new kind of architecture with its role in societies and the future concepts of urbanism.

It could be a radical countercultural, ecological utopia or a new, sophisticated ecosystem based on biological hybrids and technologies. The generator of a future utopia, based upon a scheme designed by Geoff Manaugh, the author of BLDGBLOG, is accessible for every Internet enabling him/her to create his/her own myth and a perfect human community with its space. Does it develop the unlimited freedom of positive thought – disturbing, terrifying (?) – or is it just a brilliant game in the virtual world?⁴

Contemporary thinking about the city – designs and implementations

Visions of the future, crucial for progress in the growth of cities, and the creation of new models of living in temporarily implemented projects clearly indicate the necessity of the cooperation of communities involved in “the creation of places for the people”⁵.

Lofty objectives changed into realized designs combine regulations which define planning, designing and arranging spaces with managing and administering them. Concepts outlined at the national and local level build the frames for regional development. However, these local strategies now make the basis for space planning in collaboration with a local community and developers. Planning offices mainly deal with supervision and general settlements (guidelines) without determining the details. Starting from the very beginning of an intention, negotiations between developers, landowners and the local community are conducted so as to avoid costly trials concerning the legal status of real estate. This planning system is defined as hybrid urbanism in Great Britain.

In the space of metropolises as well as small towns, special attention and interest is devoted to neglected areas under the revitalization process. Buildings and spaces which have lost their value are renovated in a synchronic manner. Their functions are altered, while a new quality of entire layouts is produced. Opening residential and service spaces towards water and restoring rivers to nature and people is the standard programme of urban revitalization these days. Ecology-promoting designs of “green cities”, implemented in metropolises and small towns alike, receive similar assignments. An innovative idea is the “revitalization shop” making a ground of understanding between the designers and the inhabitants. Such facilities are serviced by the company employees and financed from the project budget.

The multidirectional character of intentions and the diversity of ideas for organizing life in the city enable us to think that URBAN REVIVAL announced in the 1990s in Richard Rogers’s manifesto is still developed creatively.

The participation of various firms active on the market and corporations with the global range which support technical and economic development, including sustainable needs, is more and more important for the growth of



il. 1. Projekt rewitalizacji obszaru King Cross w Londynie wykonany przez BDP, widok makiety, fot. E. Kaczmarek / Design of revitalizing the King Cross area in London prepared by BDP, view of the model, photo by E. Kaczmarek

il. 2. Panorama przestrzeni publicznej King Cross – obszar dostępny w 2013 r., fot. E. Kaczmarek / Panorama of the public space of King Cross – area accessible in 2013, photo by E. Kaczmarek





il. 3. Przestrzeń wypoczynku, King Cross, fragment aranżacji, fot. E. Kaczmarek / Recreational space, King Cross, fragment of arrangement, photo by E. Kaczmarek

il. 4. Przestrzeń wypoczynku, King Cross, fragment aranżacji, fot. E. Kaczmarek / Recreational space, King Cross, fragment of arrangement, photo by E. Kaczmarek





il. 5. Zrewitalizowany dworzec King Cross, 2013 r. , fot. E. Kaczmarek / Revitalized King Cross railway station, 2013, photo by E. Kaczmarek

il. 6. Londyn, The Crystal – oddany do użytku w 2012 r. Obiekt służący promocji zrównoważonego kształtowania przestrzeni przyszłych miast, fot. E. Kaczmarek
 London, The Crystal – implemented in 2012. Object serving to promote the sustainable formation of the spaces of future cities, photo by E. Kaczmarek



charda Rogersa nie utracił aktualności i jest twórczo rozwijany. Dla rozwoju megamiast coraz większe znaczenie ma udział różnych firm działających na rynku i korporacji o zasięgu globalnym, które wspierają techniczno-ekonomiczny ich rozwój, w tym zrównoważone potrzeby miasta. Badają kompleksowo funkcjonowanie miasta i pracują nad udoskonaleniem technologii, które miastu mogą służyć („baza wiedzy”). Rozpoznają również bariery blokujące wprowadzanie rozwiązania problemów.

Sukcesy rozwoju miast i ich ekonomiczna atrakcyjność są wynikiem rywalizacji w rozwiązywaniu problemów strategicznych. Współcześnie, globalne korporacje zaliczają do nich, w wymienionej kolejności:

- nowoczesny i chroniący środowisko transport złożony z pojazdów elektrycznych i hybrydowych (w tym tramwajów, metra, pociągów) oraz system sterowania ruchem,
- bezpieczeństwo i zarządzanie miastem,
- komunikacje – społeczną, międzyludzką, wirtualną poprzez różne sieci,
- system edukacji,
- zaopatrzenie w energię przez inteligentne sieci elektromagnetyczne (Smart Grid) i energię wiatrową,
- odpoczynek i kulturę („zielone miasta”),
- ekologię środowiska,
- dbałość o zdrowie społeczeństwa przez doskonalenie diagnostyki obrazowej i laboratoryjnej,
- zaopatrzenie w wodę przez system monitoringu sieci wodociągowej obrazującej jej zużycie⁵.

Współczesne miasta w odniesieniu do poszczególnych obiektów wymagają również inteligentnej oszczędności zapewniającej:

- redukcje bieżących kosztów eksploatacji,
- utrzymywania gwarantowanych parametrów w całym okresie użytkowania,
- utrzymywanie stałego poziomu komfortu dla użytkowników budynku,
- zdalny monitoring parametrów realizowany przez centrum zarządzania⁶.

Firmy inwestują w badania i duże znaczenie przywiązują do prezentacji wyników i atrakcyjnej ich popularyzacji. Spektakularną inicjatywą promującą technologiczne osiągnięcia jednej z korporacji jest realizacja budynku konferencyjnego Crystal w Londynie⁷. Obiekt jest centrum wymiany myśli i miejscem spotkań. Ten budynek, o niebanalnym, rzeźbiarskim kształcie zbudowany „z powietrza i szkła”, jest promowany jako jeden z najbardziej zrównoważonych budynków na świecie, korzysta z pionierskich rozwiązań technologicznych. W sposób przystępny przybliża również wizję inteligentnych miast. Komputerowe programy umożliwiają symulację rozwoju miast, a także wskazują moment możliwego ich bankructwa. Ekspozycja budzi duże zainteresowanie, ma znaczenie edukacyjne, prowokuje dyskusje i kształci postawy obywatelskie.

Zarządzanie jakością miejską i kompleksowe badania tej problematyki, stanowią obecnie najważniejsze zadania z dziedziny ekonomii i inżynierii miejskiej, i są analizowane kompleksowo z koncepcjami urbanistycznymi i architekturą obiektów i ich otoczenia.

Zamiast podsumowania – kilka refleksji

Nie znamy przyszłości, wszelkie prognozy są tylko wskazówkami. Czy czeka nas ewolucja pomysłów i stopniowa realizacja

megacities. They examine urban functioning comprehensively and work to improve technologies which can serve the city (“knowledge base”). They also recognize barriers that block the introduction of solutions to problems.

The successes of the development of cities and their economic attractiveness result from rivalry while solving strategic problems. Currently, global corporations mention the following ones:

- modern transport protecting the environment consisting of electric and hybrid vehicles (including trams, trains and the underground) as well as the system of steering traffic,
- safety and urban management,
- social, interpersonal and virtual communication through various networks,
- educational system,
- supply of energy through electromagnetic smart grids and wind energy,
- relaxation and culture (“green cities”),
- environmental ecology,
- attention to social health by improving picture and laboratory diagnostics,
- supply of water by means of a system of monitoring the network and consumption⁹.

With reference to individual objects, contemporary cities also require wise economy guaranteeing:

- reduction in the current costs of maintenance,
- maintained guaranteed parameters throughout the maintenance period,
- maintained constant level of comfort for the users of a building,
- remote monitoring of parameters realized by the management centre⁷.

Companies invest in research and attach importance to the presentations of its results and their attractive popularization. A spectacular investment promoting the technological achievements of one of the corporations is the implementation of the conference building The Crystal in London⁸. This object is a centre for meeting and exchanging ideas. The building with its original, sculptural shape, built “of air and glass”, is promoted as one of the most sustainable buildings in the world. It uses pioneer technological solutions presenting the vision of smart cities in a comprehensible manner. Computer programs facilitate simulations of urban growth and indicate the moment of possible bankruptcy. The exposition arouses interest, is significant educationally, provokes discussions and shapes citizenly attitudes.

These days, urban quality management and comprehensive research on its problems make the most important assignments in the field of urban economics and engineering. They are analyzed comprehensively in combination with urban concepts as well as the architecture of objects and their surroundings.

Several reflections instead of a summary

We do not know the future – all the forecasts are just hints. Are we going to experience the evolution of ideas and the gradual realization of dreams about a better, healthier and more comfortable world included in visionary designs? We have good reasons to say that computer programs will respond to our designs, while the realization of our ideas will be tested in the virtual space. However, we must ask the elementary questions:

- What will urban life – designed by a computer, logistically perfect but deprived of emotions, coincidences, surprises – look like?

marzeń zapisana w projektach wizjonerów o lepszym, zdrowym, wygodnym świecie? Wiele wskazuje, że na nasze projekty odpowiedzą programy komputerowe, a realizacja pomysłów będzie testowana w przestrzeni wirtualnej. Należy jednak zadać podstawowe pytania:

- Jak będzie wyglądało życie miasta zaprojektowane komputerowo, doskonale logistycznie, ale pozbawione emocji, przypadku, niespodzianki?
- Czy społeczność stanie się tylko zautomatyzowanym bytem i zatraci empatię, radość, fantazję, chęć do buntu?
- Co z duchem miejsca i psychoprzestrzenią – będą nam towarzyszyć czy „znikną” w bezkresie?
- Jak wyeliminować możliwe awarie systemów, by nie prowadziły do osobistych kłopotów lub totalnych katastrof?
- Czy tak upragniona wolność, różnie rozumiana, o którą walczyły pokolenia, nie zmieni się w pułapkę bez wyjścia w sytuacji błędów w cyberzamysłach?

Takie pytania można mnożyć ...

PRZYPISY:

¹ Przykładem może być działalność grupy ANT FARM w USA tworząca wspólnotę ludzi tak samo myślących i ponadto odkrywających nowe relacje pomiędzy mecenasem i artystą na zasadzie „stuknięty bogacz” o otwartym umyśle i ciekawości, „co stworzy architekt, gdy da mu się wolność”. Pozostałością tych pomysłów są pojedyncze obiekty mieszkalne o awangardowych, nietypowych dla ówczesnego budownictwa, obłych kształtach lub miejsce stale uzupełnianego graffiti – „zakopane cadillaki”, zwane amerykańskim Stonehenge, utożsamiany z teksańskim duchem dążącym do nieograniczonej swobody.

² Te akcje przyciągały tłumy uczestników, angażowały wielu wykonawców i wolontariuszy, i przynosiły znaczące zyski do budżetów gmin udostępniających tereny dla takich projektów. Równocześnie pozwalały na swobodę artystyczną twórców obywateli się bez sponsorów.

³ Projekty te w przestrzeniach o szczególnym znaczeniu walorów środowiska i krajobrazu mają swoje uzasadnienie. Można tu wymienić: pijalnię wód mineralnych Vichy proj. J. Nouvela, czy wspólnie zrealizowane szklane spa w Szwajcarii eksponujące krajobraz gór i wody jeziora przez przeźroczystość obiektu.

⁴ Generator Utopii – wybór na podstawie Utopia Generator by Geoff Manaugh (w wolnym tłumaczeniu M. Kaczmarek) [w:] www.bldgblog.blogspot.com.

Należy wybrać przynajmniej jedną z opcji z każdego hasła lub dodać własną.

MOŻLIWY KRAJOBRAZ UTOPII

Otoczona przez wodę lub miasto na wodzie.

Na bagnach lub na pustyni.

W całości zlokalizowana wewnątrz megastruktury lub całkowicie odizolowana.

Na wyspie lub rozprzestrzeniona na archipelagu.

Silnie zadrzewiona lub bez zieleni.

W ciemnej dolinie, kanionie, korycie rzeki lub na szczycie gór.

Na Marsie lub jeszcze nieznanym planecie.

RELACJA UTOPII Z POWIERZCHNIĄ PLANETY. UTOPIA ZNAJDUJE SIĘ:

Pod ziemią.

Pod wodą.

Unosi się w powietrzu.

W przestrzeni kosmicznej.

Połączenie wszystkich powyżej.

MOŻLIWE WARUNKI POGODOWE W UTOPII

Klimat śródziemnomorski.

Klimat nadbałtycki.

Sucho, jałowo.

Klimat wilgotny, kontynentalny.

Słony do huraganów.

Słony do tornado.

Sztucznie wygenerowane przez olbrzymie maszyny na peryferiach miasta.

FIZYCZNE WYMIARY UTOPII

1 ar.

5 arów.

50 arów.

3-krotny wymiar Manhattanu.

Kontynent.

Planeta.

Galaktyka.

Uniwersum.

MOŻLIWI MIESZKAŃCY UTOPII

Klony.

– Will a community become just an automated entity without its empathy, joy, imagination and rebellion?

– What about genius loci and psychospace – will they accompany us or “disappear” in immensity?

– How to eliminate possible system crashes so that they would not lead to personal problems or total disasters?

– Will the longed-for freedom secured by generations, understood in various ways, not turn into a dead end as a result of some errors in cyberintentions?

Such questions could be multiplied...

ENDNOTES:

¹ It can be exemplified by the activities of the American group ANT FARM which created a community of people sharing the same ideas. Moreover, it discovered new relations between a patron and an artist: a “mad rich man” with an open mind curious to see “what a free architect will create”. The relics of these ideas are single residential objects with oval vanguard shapes untypical of the then construction or a place of endless graffiti – “the buried Cadillacs” called the American Stonehenge, identified with the Texan spirit seeking for unlimited freedom.

² These actions attracted crowds of participants, involved numerous contractors and volunteers, brought considerable profits for the budgets of the relevant communes. They also offered artistic freedom for the authors who did not need any sponsors.

³ In spaces with the special significance of the values of the environment and landscape, these projects are justified. We can mention a pump room for Vichy mineral water designed by J. Nouvel or a contemporarily implemented glass spa in Switzerland exposing the mountainous landscape with lakes through the transparent object.

⁴ Selection based on the Utopia Generator designed by Geoff Manaugh [in:] www.bldgblog.blogspot.com.

Choose at least one option within one headline or add your own:

POSSIBLE LANDSCAPE OF THE UTOPIA

Surrounded with water or a city on the water

In marshes or a desert

Entirely located inside a megastructure or isolated

On an island or spread on an archipelago

Strongly wooded or without any greenery

In a dark valley, canyon, riverbed or on a mountaintop

On Mars or an unknown planet

RELATION BETWEEN THE UTOPIA AND THE SURFACE OF A PLANET. THE UTOPIA IS LOCATED:

Underground

Underwater

In the air

In outer space

All combined

POSSIBLE WEATHER CONDITIONS IN THE UTOPIA

Mediterranean climate

Baltic climate

Dry, sterile

Humid, continental

With hurricanes

With tornados

Artificially generated by enormous machines in the suburbs

PHYSICAL DIMENSIONS OF THE UTOPIA

1 are

2 ares

50 ares

3 times bigger than Manhattan

Continent

Planet

Galaxy

Universe

POSSIBLE INHABITANTS OF THE UTOPIA

Clones

Vegetarians

Orphans

Those practising celibacy

Those addicted to sex

Blind

Bodybuilders

Deaf

Nostalgic

Aggressive

Wegetarianie.
Sieroty.
Żyjący w celibacie.
Uzależnieni od seksu.
Ślepi.
Kulturyści.
Głusi.
Nostalgicy.
Agresywni.
Analfabeci.
Plotkarze.
Mnisi/mniszki.
Aktorzy.
Roboty, które nie wiedzą, że nimi są.
Irracjonalnie obsesyjni przemieszczaniem się w czasie.

PRZECIĘTNY WIEK (W LATACH) MIESZKAŃCÓW

Embryony.
10.
17.
21.
35.
50.
72.
99.
250.
Nieśmiertelni.

MOŻLIWE PRZYCZYNY ŚMIERCI

Żadna: w Utopii ludzie nie umierają.
Samobójstwo.
Demencja.
Wojna.
Medycznie niezidentyfikowana choroba centralnego systemu nerwowego.
Gorączka krwotoczna.
Kłęsa żywiołowa.
Nikt jeszcze nie umarł.

SYSTEM POLITYCZNY

Demokracja.
Dyktatura wojskowa.
Socjalizm rynkowy.
Neoliberalny wolny rynek.
Komunizująca anarchia.
Rolnicze samostanowienie.
Kolonializm.
Postkolonializm.
Republika federacyjna.
Monarchia konstytucyjna.
Dynastia cesarska.
Teokracja.

NAJGORSZY TYP PRZESTĘPCÓW KRYMINALNYCH

Złodzieje.
Gwałciciele.
Mordercy.
Uciekinierzy.
Cudzołżnicy.
Podpalacze.
Hakerzy.
Fałszerze.
Przemysłowcy.
Wtrącający się agresywnie do dyskusji.
Brak kryminalistów: nie ma przestępstw w Utopii.

UTOPIA WYRÓŻNIA SIĘ PRZEZ NAGROMADZENIE

Siłownie, stadiony sportowe, parki.
Akwaria.
Rozciągnięte, genetycznie zmodyfikowane lasy obfitujące w zdalnie sterowane ptaki-roboty.
Rozległe, otwarte place i brukowane placówki pokryte ławkami.
24-godzinne ekrany medialne kontrolowane przez rząd.
Zrekonstruowane szkielety dinozaurów zamknięte za kuloodpornymi szybami i ustawione na środku każdego skrzyżowania.
Ogródki działkowe i farmy rodzinne.
Planetaria.
Interaktywne hologramy.
Wejścia do podziemnego systemu, który już dawno został zalany.
Wymyślne kina.
Odbijające refleksy sadzawki.
Zrujnowane wyposażenie do przekazu nieznanego powodu i celu.
Trwające wykopaliska archeologiczne.
Wymyślne cmentarze.
Zwierzęta uwolnione z zoo.

ARCHITEKTURA UTOPII

Analphabets
Gossips
Monks/nuns
Actors
Robots which do not know that they are robots
Those irrationally obsessed with time travel

AVERAGE AGE OF THE INHABITANTS

Embryos
10
17
21
35
50
72
99
250
Immortals

POSSIBLE CAUSES OF DEATHS

None: people do not die in the Utopia
Suicide
Dementia
War
Medically unidentified disease of the central nervous system
Hemorrhagic fever
Natural disaster
Nobody has died yet

POLITICAL SYSTEM

Democracy
Military dictatorship
Market socialism
Neoliberal free market
Communizing anarchy
Agricultural autonomy
Colonialism
Postcolonialism
Federal republic
Constitutional monarchy
Imperial dynasty
Theocracy

WORST TYPE OF CRIMINALS

Thieves
Rapists
Murderers
Fugitives
Adulterers
Arsonists
Hackers
Forgers
Smugglers
Those who aggressively interrupt a discussion
No criminals; no crime in the Utopia

UTOPIA IS DISTINGUISHED BY ACCUMULATED:

Gyms, sports stadiums, parks
Aquariums
Extended, genetically modified forests abounding with remotely controlled bird robots
Extensive, open and paved squares covered with benches
24-hour media screens controlled by the government
Reconstructed dinosaur skeletons kept behind bulletproof glass and placed in the middle of every intersection
Allotments and family farms
Planetariums
Interactive holograms
Entrances to an underground system flooded long ago
Sophisticated cinemas
Reflective ponds
Ruined equipment for transferring an unknown reason and objective
Archaeological excavations in progress
Sophisticated cemeteries
Animals freed from the zoo

ARCHITECTURE OF THE UTOPIA

Romanesque style
Contemporary computer game style
Futuristic
Biomorphic
1930s International Style
Celtic/megalithic
Japanese
Like Angkor Wat

Styl romański.
Styl współczesnej gry komputerowej.
Futurystyczna.
Biomorficzna.
Styl Międzynarodowy lat 30.
Celtycka/megalityczna.
Japońska.
Jak Angkor Wat.

DOMY BUDOWANE SĄ GŁÓWNIEM Z:

Koralowca.
Cegły.
Granitu.
Dębu.
Piaskowca.
Gleby geo-technicznie utwardzanej.
Sprasowanych szkieletów wymarłych mega-zwierząt.
Łuków wykonanych z każdego z dostępnych materiałów.
Nielakierowanej sklejki.

BUDYNKI UTOPII SĄ GŁÓWNIEM OFIARAMI PLAGI

Żadnej - to Utopia i brak w niej plag.
Pająków.
Ośmiornic.
Meduz.
Nietoperzy.
Szczurów.
Mrówek.
Karatuchów.
Pszczół.
Elektromagnetycznych interferencji nieznanego pochodzenia.
Bio-świecących alg.

INFRASTRUKTURA TRANSPORTOWA W UTOPII POLEGA NA:

Szybkich pociągach.
Ścieżkach pieszych.
Samochodach zasilanych wodorem.
Lekkim transporcie powietrznego, włączając osobiste parolotnie/lotnie.
Publicznych wodolotach.
Ruchomych chodnikach.
Podziemnych tunelach ze spektakularną strukturą wentylacyjną.
Motorówkach i canoe.
Teleportacji.

ZA MILION LAT LAT TWOJA UTOPIA BĘDZIE:

Kompletnie zapomniana.
Opisana w mitach i legendach.
Odkryta przez archeologów przez fundacje przyszłych utopii.
Zdefiniowana jako kicz w teorii architektury i urbanistyki i odrzucona przez specjalistów.
Pochłonięta przez płytę tektoniczną.
Wciąż doskonale prosperować – to jest utopia!

⁵ Tworzyć miejsce dla ludzi, to motto działalności w BDP (Building Design Partnership Limited) – Brytyjskiej Firmy Projektowej istniejącej od 1961 r., posiadającej 7 biur w Wielkiej Brytanii oraz biura w Chinach, Indiach, na Płw. Arabskim, które zatrudniają 800 specjalistów. Autorka artykułu w lipcu 2013 r. miała możliwość przebywać z wizytą studialną w londyńskiej siedzibie firmy, zapoznać się z systemem planowania przestrzennego w Wielkiej Brytanii, planowania przestrzennego w Londynie oraz przykładami renowacji i rewitalizacji w Londynie, z których najciekawszym, zaprojektowanym z wielkim rozmachem jest rewitalizacja obszaru King Cross.

⁶ [za:] www.siemens.pl

⁷ [za:] j.w.

⁸ Londyńskie centrum Crystal proj. Wilkinson Eyre, jest siedzibą firmy Siemens. Centrum konferencyjne oddane do użytku w 2012 r., zlokalizowane na nadbrzeżu Royal Victoria Docks stanowi element kreatywny zrewitalizowanego dla funkcji mieszkaniowo-rekreacyjnych wybrzeża Tamizy. Obiekt jest powiązany z sąsiednimi terenami transportem kołowym, szynowym, drogą główną, kolejką linową i trasą pieszą. Do poł. 2013 r. Crystal odwiedziło 65 tys. osób, w tym autorka artykułu, która miała tam możliwość zapoznać się z projektem Siemens „Zarządzanie Jakością Miejską” i „Strategia Zielonego Miasta”.

BIBLIOGRAFIA:

- [1] Alison J., Brayer M., Migayrou F., Spiller N., *Future City. Experiment and Utopia in Architecture*, Barbican, Londyn 2006.
- [2] Feireiss L., Klanten R., *Utopia forever. Visions of Architecture and Urbanism*, Gestalten, Berlin 2011.
- [3] Kaczmarska E., *Ekourbanistyka – natura, technika, sztuka*, [w:] *Nowa urbanistyka – nowa jakość życia*, pod red. E. Cichy-Pazderowej, T. Markowskiego, Biblioteka Urbanisty 14, Urbanista, Warszawa 2009.
- [4] Kiecko E., *Wielkie struktury i kapsuły*, Artoon 7(159), Poznań 2013.
- [5] Rewers E., *Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Universitas, Kraków 2005.
- [6] Zimny H., *Ekologia miasta*, ARW-Arkadiusz Grzegorzczak, Warszawa 2005.
- [7] www.bldgblog.blogspot.com.
- [8] www.siemens.pl.

HOUSES ARE MAINLY BUILT OF:

Coral
Brick
Granite
Oakwood
Sandstone
Geo-technically hardened soil
Compressed skeletons of extinct mega-animals
Arches made of every accessible material
Non-varnished plywood

UTOPIA'S BUILDINGS ARE MAINLY THE VICTIMS OF AN INFESTATION OF:

No infestation – there are no infestations in the Utopia
Spiders
Octopuses
Medusas
Bats
Rats
Ants
Cockroaches
Bees
Electromagnetic interferences of unknown origin
Bio-glowing algae

TRANSPORT INFRASTRUCTURE IN THE UTOPIA RELIES ON:

High-speed trains
Pedestrian paths
Hydrogen driven cars
Light aerial transport, including personal paragliders/gliders
Public hydrofoils
Movable pavements
Underground tunnels with a spectacular ventilation structure
Motorboats and canoes
Teleportation

IN ONE MILLION YEARS' TIME, THE UTOPIA WILL BE:

Completely forgotten
Described in myths and legends
Discovered by archeologists through the foundations of future utopias
Defined as kitsch in the theory of architecture and urbanism and rejected by specialists
Absorbed by the tectonic plate

To keep prospering excellently – that is the utopia!

⁵ To create a place for the people – this is the motto of Building Design Partnership Limited (BDP), a British company founded in 1961. It has seven offices in Great Britain as well as offices in China, India and on the Arabian Peninsula which employ 800 specialists. In July 2013, the author of this paper went on a research trip to its seat in London in order to acquaint herself with the spatial planning system in Great Britain, spatial planning in London as well as some examples of renovation and revitalization in the English capital. The revitalization of the King Cross area makes the most interesting case designed with a flourish.

⁶ [after:] www.siemens.pl

⁷ [after:] see above

⁸ London's Crystal centre, designed by Wilkinson Eyre, is the seat of the Siemens company. The conference centre, implemented in 2012, located in Royal Victoria Docks, makes a creative element of the Thames waterfront revitalized for residential and recreational functions. This object is connected with the neighbouring areas by means of vehicular and rail transport, the main road, a cable car and a pedestrian route. Until mid-2013, Crystal was visited by 65,000 people, including the author of this article who could acquaint herself with the Siemens projects "Urban Quality Management" and "Green City Strategy".

BIBLIOGRAPHY:

- [1] Alison J., Brayer M., Migayrou F., Spiller N., *Future City. Experiment and Utopia in Architecture*, Barbican, London 2006.
- [2] Feireiss L., Klanten R., *Utopia forever. Visions of Architecture and Urbanism*, Gestalten, Berlin 2011.
- [3] Kaczmarska E., *Ekourbanistyka – natura, technika, sztuka* [in:] *Nowa urbanistyka – nowa jakość życia*, ed. E. Cichy-Pazder and T. Markowski, Urbanist's Library 14, Urbanist, Warsaw 2009.
- [4] Kiecko E., *Wielkie struktury i kapsuły*, Artoon 7(159), Poznań 2013.
- [5] Rewers E., *Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Universitas, Kraków 2005.
- [6] Zimny H., *Ekologia miasta*, ARW-Arkadiusz Grzegorzczak, Warsaw 2005.
- [7] www.bldgblog.blogspot.com.
- [8] www.siemens.pl.