

[kinem]architektonika

Narracyjność projektów architektonicznych
i eksperymentalne animacje na temat przestrzeni
jako kontynuacja tradycji rysunku spekulatywnego

MACIEJ STASIOWSKI

Przedstawiając rozwój rysunku architektonicznego (w szczególności jego eksperymentalnej i spekulatywnej odmiany) sięgający aż po współczesną praktykę projektowania w trybie CAD/CAM (Computer Aided Design/Computer Aided Manufacture), charakteryzujemy zjawisko wykraczające poza ramy tradycyjnie rozumianej architektury i związanych z nią metod projektowania. Tekst jest poświęcony eksperymentalnej stronie tak architektury, jak i filmu, dziedzinom zbliżającym się ku sobie. Na wzór wizualizacji architektonicznych animacje uwalniają się z kieratu fabuły, koncentrując się na demonstrowaniu i transformowaniu miejsc – tak przestrzeni miejskich, jak i konkretnych budowli. Z kolei projekty architektoniczne są kodowane już nie tylko pod postacią rzutów, przekrojów bądź perspektyw, ale i scenariuszy „filmowych”, porządkujących sekwencje wydarzeń, a nawet przypominających opowieści z kręgu realizmu magicznego. W obu przypadkach sięgają po środki najprecyzyjniej komunikujące intencję autora projektu. Opisane niżej filmy można porównać do przestrzennych ontologii z *Incepcji* Christophera Nolana. Wyróżnia je potencjał wizjonerski i uatrakcyjniana fakt, że większość z omówionych struktur nigdy nie została zrealizowana. Wpisana jest w nie kinetyka – intencjonalna i uwarunkowana czasem zmiana bądź zamierzona ruchomość podzespołów. Stanowią one wyraz krytycznego oglądu, tworząc przestrzeń do spekulacji. Wyrażają się przez zabawę formą i ideą, pozostając niewrażliwe na ograniczenia narzucane przez materię. Film jest więc naturalną kontynuacją tradycji rysunku.

*...rysunki architektoniczne z łatwością przekraczają jakiegokolwiek odniesienie do rzeczywistości*¹, zauważa w wydaniu „Architectural Design” poświęconym rysunkowi architektonicznemu, Peter Cook – jeden z założycieli studia Archigram. *...architektura ma jeszcze wiele do odkrycia (...) architekt potrafi wykonać rysunki, które przeniosą go/ją na swojego rodzaju seans*². Szkic – wstępny etap projektu – a także jego kolejne stadia według Cooka nie muszą przekładać się na materialny artefakt. Co więcej, praktyka „nie-budowania” ma długą tradycję.

Produkt uboczny

Archigram został założony w Architectural Association School of Architecture w Londynie lat 60., a krytykę wizualną prowadził głównie na łamach broszury „Archigram” wydawanej w latach 1961-1974. Dociekania eksperymentalne rozgrywały się z dala od wymogów rynku, konkursów i przetargów. Technika kolażu artyści tworzyli projekty miast przyszłości, futurystycznych akcesoriów i rozwiązań

odpowiadających nowym modelom życia, badając eksperymentalny wymiar myśli architektonicznej. Poszukiwali nowych metod i sposobów zamieszkiwania (np. dom-skafoander *Suitaloon*, *Plug-In City*, w którym wszystkie jednostki mieszkalne były podłączone do wspólnego pionu zapewniającego dostęp do mediów), ale i spekulowali na temat przyszłej formy miast, stając w obliczu przemian nie tyle w urbanistyce, ile w obyczajowości. Brytyjska awangarda nie działała samotnie. Równolegle funkcjonowało włoskie Superstudio (także zajmujące się naczelną tematyką tamtych czasów, koncepcją megastruktur), krystalizowały się pomysły Richarda Buckminstera Fullera. Sztukę conceptualną tworzyli Austriacy: Hans Hollein, Walter Pichler, Raimund Abraham. Powojenne pokolenie kultywowało tradycję dociekań teoretycznych mających poszerzyć horyzonty praktyki, np. nad chodzącym miastem Rona Herrona bądź *Nieskończonym monumentem* Superstudia. Serie „domów” lub „bram do nieba” autorstwa Abrahama zmierzały w stronę przeciwną. Sięgały w abstrakcję przeszłości, poszukując archetypu mieszkalnego – elementu składni, którą posługiwali się współcześni Abrahamowi architekci. Kino, łącząc opis (narrację) z reprezentacją wizualną, stanowiło więc idealny grunt do prowadzenia dyskusji o możliwości utopii.

Papierowa architektura wychodzi naprzeciw ustalonym regułom, sposobowi, w jaki egzystujemy w przestrzeni miejskiej i myślimy o świecie (*habitus*), modelowi życia, duchowi czasów. Posługując się groteską, przesadną deformacją elementów, a przede wszystkim perspektywą i atmosferą, architekci prezentują wizje mające stymulować wyobraźnię. Twórcy tacy, jak Lebbeus Woods, Raimund Abraham czy Buckminster Fuller, ścierając się z zastanym porządkiem, podkopują jego fundamenty. Niektórzy wręcz szczytą się tym, że sygnowanych ich nazwiskiem budynków nie znajdzie się w miejskiej panoramie. W swoich „papierowych realizacjach” nie są zobligowani do podporządkowywania się wymogom rynku, kontrahenta czy planu urbanistycznego.

Rezerwuar rewolucyjnych projektów, które nie doczekały się implementacji, jest nie tyle stałą wśród „zmiennych” historii, ile powstającym każdorazowo rezultatem teoretycznej defensywy wobec realizowanych projektów oraz poligonem doświadczalnym umożliwiającym poszerzenie dziedziny o zbiór nowych rozwiązań, zazwyczaj zainicjowanych przez pojawienie się nowych technologii. Nieposiadanie w rzeczywistości desygnatu materialnego nie różnicuje prawdziwej architektury od nieprawdziwej. Jak pisze Raimund Abraham: *rysunek jest dla mnie istotą tworzenia architektury, balansuje między pomysłem a antycypacją fizycznego wymiaru wzniesionej budowli. Nie jest to krok w stronę architektury, to jest architektura*³.

Alternatywna historia rysunku...

Nieraz w historii utopijne wizje garstki artystów przyćmiewały materialne świadectwo epoki. Jednym z przypadków była rewolucyjna architektura francuskich neoklasycystów. Prace Étienne-Louisa Boullée, Claude-Nicolasa Ledoux, Jean-Jacques'a Lequeu cechuje podobieństwo strategii, brak zbędnych szczegółów, silny światłocień i przyciągająca wzrok geometria. Wykorzystują one dramaturgiczny potencjał: wzniosłość nieodzowną monumentom i architekturze sepulkralnej. Perspektywą potęgują wrażenie grozy i niezwykłości. Nastrojem i ilustracyjnością

odwracają uwagę od problemów realizacyjnych. Właśnie dzięki swojej niekompletności pozostały inspirujące dla następnych pokoleń architektów, tak różnych, jak włoski futurysta Antonio Sant'Elia bądź Albert Speer, naczelny architekt III Rzeszy. Tendencje te wywodzą się z École des Beaux-Arts, której studenci musieli regularnie przedkładać swoim profesorom *esquisses* opracowywanych projektów – szkice o charakterze diagramów organizacyjnych. *Esquisse był realizowany w celu szybkiej wizualizacji rozwiązania, przekazania charakteru budynku, zakomponowania strony. Choć głównie odręczny, esquisse był daleki od pobieżnego szkicu ilustrującego pierwotny zamysł. Stanowił surową wersję rysunku przekazującą esencję rozwiązania*⁴. Tradycja nie umarła, gdyż charakter *esquisse* można dostrzec także w pracach późniejszych architektów pragnących uwypuklić fantastyczną kreatywność projektów⁵ triumfującą nad bezwładem materii.

Piranesi wydaje się protoplastą rysunku atmosferycznego; ilustracji kryjącej tajemnicę zagłady przedstawionych na nim struktur, a zarazem tęsknotę za ich świetnością. Prace artysty zostały zainspirowane odkryciem Herkulanum i Pompejów – dokonanymi w jego czasach wykopaliskami, które zmieniły osiemnastowieczne spojrzenie na Antyk. W swoich rycinach wyolbrzymiał starożytne bazyliki, świątynie i łuki triumfalne, tworząc nowe ruiny zaginionych miast. Konstrukcje te wydają się niestabilne i dalekie od klasycznych proporcji. Rysunki dezorientują obserwatora, uniemożliwiając skoncentrowanie się na pojedynczym detalu. Podobnie projekty Constanta Nieuwenhuysa, Günthera Domeniga bądź Paula Rudolpha gubią obserwatora w nagłych zwrotach linii i warstwach konstrukcji zmierzających do ukazania niezliczonych pokładów fantastycznego labiryntu. Niedokończone konstrukcje w filmie Jonathana Galesa w podobny sposób oszałamiają widza „labiryntami” monstrualnej urbanistyki. Projekty Piranesiego są pochodną dwóch spopularyzowanych w baroku typów rysunku: kaprysu (*capriccio*) – zdezerżającego ze sobą rzeczywiste i wyobrażone miejsca, oraz weduty – zdeformowanego (groteskowego) widoku istniejących lokalizacji. W przyszłości tę drugą formę będzie pielęgnował m.in. Hugh Ferriss, tworząc atmosferyczne perspektywy amerykańskich drapaczy chmur. Ferriss, manipulując światłocieniem, nadmiernie uwypuklał proporcje budynków, podobnie jak Piranesi, ustawiając jedne na drugich odmienne typy budowli. Nieprzypadkowo więc jego estetykę dostrzega się tak w niemieckim ekspresjonizmie *Metropolis* Fritza Langa, jak i w obrazie miasta z późniejszego o ponad dekadę *film noir*. Na pylonach mostów wznoszą się mieszkalne wieżowce, drapacze chmur przypominają nowoczesne katedry. Balansując między konkretną wizją a nastrojową ilustracją, dzieła Abrahama, Woodsa i innych nie zapraszają do ich podziwiania. Zmuszają do eksplorowania tej nowatorskiej przestrzeni, zrekonstruowania jej w wyobraźni.

...i myśli architektonicznej

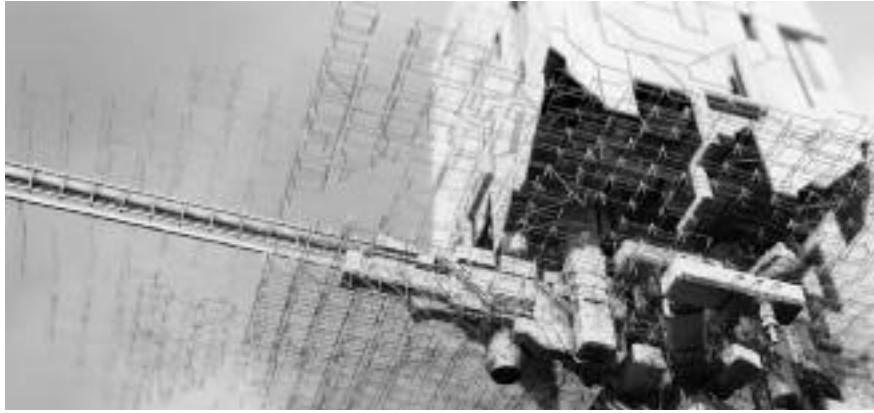
Kryzys, jaki narastał po I wojnie światowej, zapoczątkował prężny nurt w nowo powstałej Republice Weimarskiej identyfikujący się z projektami secesji, jednak oszczędny w ornamentyce budynków o opływowej sylwetce, szklanych kopułach – manifestach, które postulowały odnowę moralną przez wznoszenie pięknej architektury. Propozycja Ericha Mendelsohna, Bruna Tauta, Hansa Poelziga, miała źródło w pierwszych latach wojny, kiedy to na wystawie w Werkbund (1914) zos-

tały zaprezentowane realizacje „kryształowych koron” Tauta i intrygujące rysunki Hermanna Finsterlina. Krach giełdowy pod koniec lat 20. i dojście Hitlera do władzy przyhamowały dalszy rozwój tej estetyki, rozwijanej przez realizację projektów mieszkaniowych Neues Bauen. Jednak to właśnie pierwsze lata Weimaru zapewniły wizjom architektury ekspresjonistycznej odpowiednie warunki do inkubacji. Jak pisze Michael Brawne w *Architectural Thought: the design process and the expectant eye: Historia spekulatywnej i fantastycznej architektury ma długą tradycję. (...) Wiele budynków, które kojarzymy z ekspresjonizmem architektonicznym (...) było niemożliwych do budowy w czasach, w których powstały. Mimo to spontaniczna natura ich projektów zachowała burzliwą vitalność, której projekty te były pokłosiem; ponadto pełniły funkcję krytyczną, polemizując ze współczesną im praktyką*⁶. Zapis procesu twórczego oraz twórcza krytyka prezentująca alternatywę dla głównego prądu w budownictwie łączy pokolenie Tautów (Bruna i Maxa) z Boullée i Piranesim. Niezrealizowane projekty, szkice, plany, zaczęły cieszyć się zainteresowaniem znawców sztuki. Z czasem część artystów zaczęła tworzyć swoje prace głównie z myślą o galeriach.

Rewolucyjność dzieła sztuki

Mimo że rysunek architektoniczny towarzyszy praktyce od początku, dopiero w Renesansie doceniono istotę tego etapu przygotowań (np. w *Księgach dziesięciu o sztuce budowania* Leona Battisty Albertiego). Odrodzenie kładło nacisk właśnie na rysunek, badanie i rozwijanie pomysłów w formie *designo* poprzedzającego właściwą konstrukcję, konkretyzowania myśli w architektoniczną formę oraz zaprezentowania jej na papierze. Dla architektów szkic jest formą zapisu, odkrycia, komunikacji, wizualizacji czy ewaluacji – zależnie od etapu, na którym powstaje. Jako że utopijne projekty były atrakcyjne wizualnie i chętnie publikowane (Piranesi, Boullée, Ledoux), zachowały się do naszych czasów. Co więcej, pamięć o nich kultywowały pokolenia architektów. Praktyka rozpowszechniania tego typu prac nabrała tempa w latach 20. i 30., w „erze maszynowej”, kiedy na terenie Europy działało równoległe kilka szkół ceniących eksperyment: ekspresjonistów, włoskich futurystów, konstruktywistów. W wielu przypadkach to studentom pragnącym zarchiwizować rewolucyjne projekty swoich wykładowców należy zawdzięczać fakt, że trafiły one do przyszłych pokoleń. Prace chroniło także środowisko akademickie – wielu architektów do dziś łączy nauczanie z eksperymentowaniem na papierze, przekazując studentom nie gotowe rozwiązania, ale podkreślając istotę kreatywnego myślenia w procesie (przykładem utworzony w 1992 r. przez Woodsa Research Institute for Experimental Architecture).

Przydomek „rewolucyjny” nie jest więc nadużyciem. Aplikacja projektów określanych tym mianem jest wysoce nieprawdopodobna. Nie chodzi tylko o plany chodzących miast (Ron Herron), alternatywnych form urbanistycznych ulokowanych w niedostępnych dotąd środowiskach (*Nowy Babilon* Constanta Nieuwenhuysa, *Alpejska Architektura* Bruno Tauta), ale i o mniejsze realizacje, będące propozycjami nowego porządku społecznego (jak nomadyczne siedliska skonstruowane ze zrecyklingowanych materiałów w wizji *Centricity* Lebbeusa Woodsa). *Zacznym fantastycznych rycin Piranesiego były odkrycia archeologiczne, podczas gdy prace Boullée wyrosły z przesłanek ideologicznych*⁷. Rysunki różnią się od sie-



Gamma, Factory Fifteen (2002)



Megalomania, Jonathan Gales (2011)

bie diametralnie, jednak łączy je dążenie do uchwycenia idei samej architektury; w przypadku Piranesiego – badającej swoje przeszłe struktury, w przypadku Boullée – stanowiącej wyraz spekulacji na temat przyszłych form. Mimo że francuski architekt niewiele budował, jego nazwisko zasłynęło dzięki działalności naukowej, pracy teoretyka oraz ilustratora. Za jego przykładem poszły kolejne pokolenia akademików. Twórcy ich pokroju wytyczyli niszę, którą zajmują ich następcy tworzący w nowym medium, jednak wedle pokrewnych kryteriów. Obecnie łączenie działalności akademickiej i projektowej nie jest czymś rzadkim. Studia graficzne, takie jak Form Thoma Mayne’a, wykorzystują w swojej działalności pełny potencjał terminu *design*, tworząc tak plany budynków, jak i zastawę stołową.

Architekci trafiają do galerii. Projekty Woodsa, Abrahama, Hadid odznaczają się czymś więcej niż tylko wizjonerskim charakterem, ale też pokrewieństwem ze sztukami plastycznymi, konkretnie stylami i prądami w malarstwie tłumaczonymi przez nich na zestaw reguł architektonicznej kompozycji. Wznoszące się na smukłych żyrafich nogach masywne kontenery z planów Woodsa przypominają cytaty z *Kuszenia św. Antoniego* Salvadora Dalí. Hadid, w swojej wczesnej twórczości przypadającej na koniec lat 70. rozwijała natomiast myśl radzieckich konstruktywistów, a w szczególności „architektonikę” Kazimierza Malewicza. Jej późniejsze prace z lat 80., na długo przed erą cyfrowego modelunku, ukazują całe krajobrazy rozbite na romboidalne fragmenty. Jeden z nich – *Świat (obserwowany) pod kątem 89 stopni* – ma przekazać wrażenie pędu, deformacji optycznej spowodowanej prędkością (naszego życia w „zmediatyzowanej” rzeczywistości). Nie inaczej Abraham. Dzieliąc kolorystykę z Walterem Pichlerem i innymi artystami austriackimi, operuje brązami i szarościami niby szczątkami przerdzewiałej maszynierii połączonej z teksturą garbowanej skóry i kości. Początek jego praktyki przypada na okres działalności akcjonistów wiedeńskich, eksplorujących cielesność na gruncie happeningu artystycznego. Drugi impuls nadszedł ze strony kina awangardowego Petera Kubelki – również Austriaka. Można u niego znaleźć identyczny zamysł – zderzenie, a zatem akt destrukcji będący generatorem nowych form. Kubelka zderzał ze sobą ciemne i jasne kadry w undergroundowym „klasyku” *Arnulf Rainer* (1960). Abraham dąży do zderzenia dwóch dążeń – budowy schronienia i grobowca, a więc symbolicznego nieba i Ziemi – w celu stworzenia nowej płaszczyzny dialogu architektonicznego przez projekty, które łatwiej zrozumieć w działaniu (deskrypcja, seria rzutów i zaznaczających upływ czasu perspektyw) niż na papierze.

Krytyka

Jedną z funkcji rysunku jest krytyka współczesnych artyście praktyk architektonicznych. Już w przypadku *Carceri d'invenzione* Piranesiego omawiano ten trop, wskazując na piętrzące się poziomy lochów i maszyn tortur przesłaniających optyczną iluzję wyjścia z tego labiryntu. Krytyka – jak zaznacza Peter Cook – musi być w opozycji, proponując wstrzemięźliwe projekty w czasach konstrukcyjnego rozbuchania, lub przeciwnie – barokowy eksces w czasach żelbetonowego ascezyzmu. Projekty Abrahama postulują przez swoją formę niemal abstrakcyjny redukcjonizm. Ich scenerie przypominają świat po zagładzie bądź daleką przyszłość, w której pozostała już tylko popękana, spalona ziemia. W tym pejzażu zostaje

umieszczonych *10 Domów*, *Dom bez pokoi* oraz miasta (*Mega Bridges*, *Universal City*, *Air Ocean City*). W każdy z projektów jest wpisana zmiana, kinetyka części. W ścianach jednego z zabudowań umieszczono gnijące kwiaty. W innym permanentny cień odsłania zejście do schronu jedynie o wyznaczonych porach dnia. Teren definiuje ich funkcję, jak i elementy składowe, których suma stanowi o możliwości zamieszkiwania tej przestrzeni. Rysunek potrafi być karykaturą powstających projektów, ich groteskowym wyolbrzymieniem bądź kolażem powstałym na bazie zderzenia ze sobą elementów pasujących do odmiennych porządków architektonicznych. Z kolei Hans Hollein czy Cedric Price swoje pomysły nanosili bezpośrednio na fotografię. Hollein korzystał nieraz z szokowego waloru fotomontażu, np. umieszczając pośrodku arkadyjskiego krajobrazu lotniskowiec (*Aircraft Carrier City in Landscape*). Forma sugerowała niedostępną twierdzę, jak i rygorystyczny profil wizji miasta. Spekulacje na papierze były więc nie tylko niejednorodne, ale i anektowały trendy pojawiające się w sztukach wizualnych. Co więcej, w latach powojennych dwuwymiarowa powierzchnia przestała im wystarczać.

A jednak projekty tworzone przez pokolenie Abrahama charakteryzuje podobny idealizm, jak wyróżniający prace Boullée, Piranesiego, Sant' Elii. W końcu i w pracach Austriaka zwracano uwagę na „postapokaliptyczną” jakość narysowanych przez niego krajobrazów. Przypiszmy je utopijnemu myśleniu, gdyż skala, charakter i radykalizm zmian wskazują na idealistyczną strategię przebudowy. Projekty te nie przystają do polityki budowlanej, systemu praktyk społecznych, a często bywają antyrządowe (lub chociaż zdecentralizowane). Proponują własną ontologię przestrzenną, wynikłą z głębszej refleksji nad schematami postępowania. Plany Woodsa to postkatastroficzne scenerie miast (Hawany, Sarajewa), wykluczające tradycyjny model odbudowy, zgodnie z którym ruiny zostają zrównane z ziemią, a krajobraz odtworzony wedle starych planów i fotografii. Po II wojnie światowej znaczna część projektów była realizowana według niniejszego wzorca, przywracając sprawdzony Styl Międzynarodowy, a więc przedwojenny modernizm. Woods widzi tę praktykę jako zacieranie śladu po traumie, a zatem wymazywanie z pamięci „błędu” wojny. W ich miejsce proponuje „eksponowanie strupów” – budowle, których tkanka jest narosłą na budowłach zdeformowanych przez zniszczenia wojenne. Konstrukcje te wydają się niestabilne, jakby zamrożone w ruchu. Metalowe protezy oraz zgeometryzowane domknięcia formy budynków mieszkalnych powodują asymetryczne wyrzuszenia struktury. Wykreowana zostaje (dosłownie) nowa przestrzeń.

Narracja, kinetyka, kolizja

Architektura na papierze umożliwia wypróbowanie odmiennych rozwiązań i pomysłów, przestudiowanie tego, jak zaprezentują się określone elementy. Metody pracy nie negują dochodzenia do rezultatu na drodze zabawy, błędów i prób, manipulacji formą i kształtem. Architekt staje się żonglerem, twórcą kolaży, często artystą pracującym wieloma technikami. W pracy *Dziesięć domów* Abraham przedstawia wariacje na temat tego samego sześcianu mieszkalnego zmieniającego się w zależności od scenerii gruntu i lokalizacji, w której został osadzony. Jeszcze wyższą zawartością pierwiastka ludycznego odznaczał się pomysł Constanta Nieuwenhuysa, związanego początkowo z francuską grupą sytuacjonistów. *Nowy Ba-*

bilon miał być miastem usytuowanym na systemie platform wiertniczych przypominającym archipelag. Projekt budynków, ulic i innych połączeń komunikacyjnych miał powstawać za każdym razem od nowa, jako rezultat kreatywnej gry; zmieniłby się z czasem, uniemożliwiając mieszkańcom popadnięcie w rutynę i znudzenie schematyzmem, strukturą, niezmiennym krajobrazem. Sama jego realizacja okazała się dla Nieuwenhuysa trwającą niemal 20 lat grą, prowadzoną za pomocą obrazów, szkiców, dokumentacji technicznych i instrukcji. W projekty tego formatu jest wpisywana zmiana – kinetyka podzespołów.

Ale jak wpisać metamorfozę w plany budynku lub miasta? Może tak jak w *Glacier City* Raimunda Abrahama, nadając mu formę moreny czołowej – zasugerować nieustanną ekspansję wzdłuż wydrążonego koryta? *[Un]built*, książka prezentująca portfolio austriackiego architekta, podkreśla właśnie tę stronę twórczości⁸, w której *wizja przyszłych miast jest dręczącym, koszmarnym doświadczeniem, a architektura, dotąd konsolidująca różne aspekty miejskiej koegzystencji w formie budynku, zastępuje uporządkowaną utopię chaotycznym organizmem potwora nieświadomie generującego własne schematy organizacyjne*⁹. „Żywy organizm” to przeciwieństwo kamiennych a nawet mechanicznych metafor, ma podkreślić chaotyczny, a zarazem genetyczno-fizjologiczny charakter projektów odwołujących się do tego modelu. Jeżeli miasto lub budowla ma być „istotą”, to istota ta nie tylko przejawia czynności życiowe, lecz również myśli i pamięta.

W poetyckich opisach Abraham bada zagadnienie historyczności miejsca – neutralnej przestrzeni, która musiała zostać zniszczona, by powstał nowy projekt. Tak więc w tym kontekście, *transformacja [energii w materię, obrazu w materialny artefakt] staje się historią miejsca, a rozpoznanie sił i wektorów jest równoznaczne z pamięcią wydarzeń, tymczasowym osadem czasu i przestrzeni, definicją i potwierdzeniem wciąż zmieniającej się rzeczywistości*¹⁰. O ile projekty neoklasycystyczne ukazywały statyczne struktury, o tyle w projektach dwudziestowiecznych ich forma zaczyna podlegać prawom nowych technologii: samochodu, samolotu, kamery. W budynki z planów konstruktywistów i ekspresjonistów jest wpisane doświadczenie prędkości, której poczucie wzrasta wraz z przybliżaniem się końca wieku. Aerodynamika formy u Finsterlina czy Mendelsohna lub też części maszyn w projektach Władimira Tatlina stają się punktem wyjścia dla prac Woodsa, Abrahama, Hadid i innych architektów dekonstrukcjonistycznych, dążących do oddania w swoich pracach fantastycznego charakteru neoklasycystycznych prekursorów. W tym miejscu zdolności dwuwymiarowego szkicu/rysunku do reprezentacji tych idei zaczynają się wyczerpywać. Na kolejny etap wprowadzi je już film.

Potencjał krytycznego myślenia architektury o sobie samej musi się więc realizować nie tylko w „papierowych” projektach, ale i paraarchitektonicznych instalacjach przedstawiających wektorowe siatki sił (*Storm, Fall* autorstwa Lebbeusa Woodsa) czy też obiektach sztuki konceptualnej, np. zaproponowanego przez Abrahama fotomontażu – *Pomnika na cześć awiacji*, przedstawiającego wieżowiec skrzyżowany z odrzutowcem. Kolizja ta jest zarazem dosłowna i metaforyczna. Wydobywa dynamikę z formy architektonicznej. Bernard Tschumi i Rem Koolhaas, również są orędownikami takiego sposobu myślenia – montażu architektonicznego. Ich (szczególnie wczesnych) projektów nie da się zredukować do serii rzutów i przekrojów. Kinetyczny czy raczej kinematyczny charakter budowli bądź kompleksów zostaje oddany na drodze montażu – zderzenia wrażeń i impresji „ użyt-



The Third & The Seventh, Alex Roman (2009)



Urban Abstract, Timo Ramu, Jopsu Ramu (2009)

kownika”, podmiotu architektury – program realizuje się przez doświadczenie osoby poruszającej się po budynku. Zamiast perspektywy planistycznej projekty te skupiają się na fenomenologicznym wrażeniu mieszkańca bądź przechodnia odnotowującego zmianę w krajobrazie, lub – innymi słowami – w „nakręconej” dla hipotetycznego widza narracji (filmowej).

(Ruch) w stronę...

By porzucić to, co oswojone, trzeba udać się w podróż. To najlepiej chyba opisuje sytuację rewolucyjnej architektury wraz z towarzyszącą jej przez wieki kreatywną myślą. Niezależnie od tego, czy przez rysunek przebiega intencja krytyczna, chęć komunikacji odczucia (monumentalizm), czy sprowokowania oczekiwań widza (mieszkańca) bądź też przekroczenia granic pojęciowych danej epoki – eksperymentalna papierowa architektura stara się w pierwszej kolejności przewyciężyć własne ograniczenia. Jak eksperymenty myślowe prowokuje ona do zainwestowania wyobraźni przestrzennej i „eksploracji” przestrzeni rysunku. Oddanie wrażenia szybkości, pamięci czy też autorefleksja wskazują na ten sam akt – przeniesienia nacisku z twórcy-architekta na odbiorcę-widza-eksploratora. Konsekwencją śmierci wielkich narracji obwieszczonych przez Jeana-François Lyotarda na płaszczyźnie rysunku architektonicznego jest dopuszczenie do głosu nowych perspektyw – rzutów spoza klasycznego repertuaru szkół architektonicznych: kolażu, happeningu, filmu.

Ale czy ta „ewolucja” mogłaby pójść w inną stronę, skoro praktyka architektoniczna wykorzystuje zasoby wiedzy z wielu dziedzin? Z drugiej strony *większość architektów nie tworzy budynków, ale reguły tworzenia budynków. Pomysły zawiera w rysunkach, modelach, opisach, i danych, z których część przekłada się na realizację projektów, podczas gdy inne nie*¹¹. Forma, w której te informacje zostały zakodowane, ewoluuje wraz z dostępną technologią, zaś rola dokumentacji filmowej w kontekście analizy wznoszonych artefaktów staje się coraz istotniejsza. Choć opisywane wcześniej nurty XX w. rozwijały się równocześnie z kinem, film nieśmiało wkraczał w domenę praktyki architektonicznej, doceniany raczej jako sposób dokumentacji niż współtworzenia nowych projektów. A jednak w niezrealizowanych planach pokolenia lat 60. myśl filmowa zyskuje coraz silniejszą pozycję. W inspirowanych popkulturą kolażach Archigramu czy w analogiach, jakimi posługiwał się w swoich wykładach Buckminster Fuller, można dostrzec coraz większe zainteresowanie możliwościami medium. Zachętą była też rewolucja technologiczna. Kamera przestaje być zastrzeżona dla przemysłu filmowego. Środowiska artystyczne muzyków, malarzy, filmowców wymieniają się doświadczeniami, a dla nowych form wyrazu poszukuje się optymalnych form prezentacji (eksponowania). Eksploracja artystyczna zaczyna peregrynować przez dostępne technologie. W tym miejscu należałoby powrócić do kwestii konceptualnego pokrewieństwa Petera Kubelki i Raimunda Abrahama. Obaj starali się dotrzeć do esencji swojej dziedziny (filmu, architektury). Obaj poszukiwali archetypicznych form. Abraham czynił to na drodze konstrukcji postapokaliptycznych scenarii opatrzonych poetyckimi narracjami i scenariuszami zdarzeń. Projekty Lebbeusa Woodsa w nie mniej radykalny sposób operują kinematograficzną metodą prezentacji antyutopijnych mitów. W odróżnieniu od Abrahama Woods mierzył się z kinem, tworząc szkice konceptualne

do *Obcego 3* (niewykorzystane w ostatecznej wersji), a także jako autor oryginalnego scenariusza *Berlin Free Zone*. Artyści ci nie byli osamotnieni w swoich filmowych poszukiwaniach.

Powstałe w 1981 r. *The Manhattan Transcripts* Bernarda Tschumiego zderzają ze sobą triady kadrów, prezentujących nowe komponenty architektoniczne: wydarzenie, ruch i przestrzeń. Ich intencją była *transkrypcja zagadnień pomijanych w typowej reprezentacji architektonicznej, a zatem odwzorowanie złożonego związku między przestrzenią i sposobem jej użycia; między planem a scenariuszem; między „typem” a „programem”, między obiektami a wydarzeniami*¹². Zmieniło się postrzeganie roli architekta. Nie jest już „projektantem modelu życia”, ale reżyserem odpowiedzialnym za odpowiednią realizację scenariuszy zdarzeń – atrakcji, na jakie natrafi człowiek poruszający się po zaprojektowanym przez niego budynku.

Konceptualna cięża

Podzbiór „architektonicznych spekulacji”, planów, rysunków i idei mających destabilizować *modus vivendi*, był szczególnie podatny na te zmiany. Atmosferyczne rysunki (*renderingi*) o utopijnych inklinacjach zawsze odznaczały się tajemniczością, prowokując do osnuwania wokół nich równie fantastycznych historii. *The Manhattan Transcripts* właśnie taką narrację proponowały mieszkańcom miast. Jednak w odróżnieniu od modernistycznych planów adresujących projekty do codziennych doświadczeń „człowieka z modulatorów” (założona przez Le Corbusiera podstawowa jednostka budowniczej „składni”) Tschumi podporządkowywał swoje projekty intrydze kryminalnej, logice przestępstwa, destabilizującego system wypadku niejako przeszczepionego z *film noir*. Podmiotem nie był już spacerowicz przechadzający się w holu budynku, ale uciekający bandyta bądź goniący go detektyw z kart sensacyjnych powieści Micky’ego Spillane’a. Aktant odkrywał użytkową stronę „zakazanych przestrzeni”: wspinał się po gzymsie, skakał po dachach budynków, chował się za kolumną przed gradem kul, słowem użytkował stworzone przez architekta przestrzenie w sposób niedozwolony, acz pomysłowy. Program architektury zyskiwał zatem wartość akcję. Narratywizacja projektów, przy wykorzystaniu języka gatunków filmowych, miała odsłonić pomijane dotąd właściwości architektury (reagowanie na zmiany środowiskowe, niekonwencjonalność programu) oraz alternatywne sposoby jej zamieszkiwania. W zgodzie z postulatami sytuacjonistów w wizji – nie tylko Tschumiego, ale i innych architektów zaliczanych do dekonstrukcjonistów: Rema Koolhaasa („*Wieżowiec jest realizacją ostrego montażu w przestrzeni*”), Petera Eisenmanna bądź Roberta Venturiego – najistotniejszą rolę odgrywał użytkownik, aktywny widz gubiący się w materialnym labiryncie historii zaprojektowanych z myślą o nim. Dla architektów z pokolenia, które przejęło pałeczkę po dekonstrukcjonistach: *Lata 90. pod wieloma względami były etapem zwrotnym w refleksji na temat rysunku. Komputer zaczynał odgrywać kluczową rolę, w większości liczących się szkół architektonicznych toczyły się żarliwe debaty nad „procesem”, ten gadżet wyzwolił kreatywność, a przyswojenie fotografii, rozlicznych technik druku oraz inspiracje filmem i wideo prowadziły do porywających dyskusji o architekturze...*¹³ Współcześnie eksperymentalny wymiar ar-

chitektury realizuje się głównie w formie komputerowych modeli i animacji. Pomimo obaw o dematerializację i nadmierne uproszczenie procesu projektowania studia takie, jak Morphosis czy Form dowodzą, że narzędzie nie musi jedynie rozleniwiać, a potrafi stymulować wyobraźnię twórcy. W portfolio niemiecko-angielskiego tandemu NaJa & deOstos (Nannette Jackowski, Ricardo de Ostos) znajdują się projekty mające niewielkie szanse na realizację nawet w czterech ścianach galerii, jednak z olbrzymią zdolnością pobudzania wyobraźni. Opatrzony literackim opisem projekty to kompilacja dokumentacji złożonej z rysunków (czy raczej komputerowych renderingów – CAD), specyfikacji, zdjęć modeli, animacji i technicznych instrukcji pozwalających na zrozumienie zasad tej „gry”. Projekt *Nowego Babilonu* Nieuwenhuysa bazował na podobnym zestawieniu map, rzutów, fabularyzowanej dokumentacji rozpostartej na różnych nośnikach. Z rozrzuconych fragmentów miał się wyłonić komplementarny obraz, niczym archipelag z dryfujących wysepek.

Wyspą jest jeden z czołowych niezrealizowanych (i nierealizowalnych) projektów de Ostosa i Jackowski – *The Pregnant Island* – projektu, który trafił na okładkę poświęconego artystom wydania „Pamphlet Architecture”. „Instrukcja” dla *Wyspy w ciąży* rozpoczyna się od definicji realizmu magicznego (w formie barokowego *kaprysu* – połączeniu antropomorficznej, mitycznej wyspy z danymi statystycznymi biotopu) jako mechanizmu dającego wyraz walce klasowej, jak i tej prowadzonej przez kolonizatorów z ludem tubylczym. Studiując warunki terenu zalewowego na obszarze budowy kilku tam, artyści stworzyli projekt sztucznej wyspy. „Zapładniana” wzrostem poziomu wody (w porze deszczowej), więdnąca wraz z suszą, została wpisana w okres inkubacji ściśle związany z cyklem faz księżyca i zmianami pór roku. Drugim czynnikiem (powstania projektu) były etniczne mitologie. Przedstawiając skutki budowy wielkich zapór wodnych dla małych osad i ich ekosystemów, NaJa & deOstos tworzy antropomorficzny teren zachowujący się jak organizm w ciąży: *...z (napuchniętymi) częściami ciała i zmęczeniem (powolne transformacje), przyrostem wagi i przesunięciem środka ciężkości, aż po niewidzialne aspekty ciąży, wrażliwość na otoczenie, poród i możliwość poronienia*¹⁴. Transformacja wyspy odpowiadałaby kinetycznym zmianom w strukturze budowli-schronienia wzniesionego na wyspie i połączonego światłowodem ze stałym lądem. Projekt mający oddać niestabilne warunki egzystencji plemion w zależności od poziomu wody realizuje swoją przestrzenną narrację. To dynamiczny system, w którym generatorem wydarzeń (w ujęciu sytuacjonistycznym) jest okres płodowy, a scenariusz realizuje się w rytmie przyprawów i odpływów. Samonapędzające się kino NaJa & deOstos potrzebuje już tylko kamery.

Jeszcze radykalniejszy wydaje się pomysł zawieszono nad miastem cmentarza (weduty stanowiące groteskowe odczytanie archetypu nekropolii). Projekt opiera się na dwóch przesłankach: po pierwsze, chęci fizycznego skonfrontowania medialnych doniesień o wojnie w Iraku i jej ofiarach z jej rzeczywistym (i turpistycznym) wymiarem – obrazem zmasakrowanych zwłok i zniszczeń. Kolejnym impulsem było wyobrażenie o działaniach militarnych i budowanym na ich podstawie pojęciu wojny zapośredniczone w mediach oraz geograficzne zdystansowanie widza od areny wydarzeń i topografii konfliktu. *[Pomysł] Wyszłego Cmentarza w Bagdadzie wywodzi się z naszych rozmyślań z perspektywy mieszkańców Londynu dyskutujących o Bagdadzie. Bazuje on na ustawieniach*

kamery, kątach i godzinach emisji [informacji o działaniach zbrojnych] ¹⁵. Bagdad wyobrażony, filmowy cień faktycznego, staje się miejscem realizacji projektu – krytykującego już nie tylko tendencje w urbanistyce, ale i proces jej stopniowej degeneracji. Podobne propozycje wyszły od Lebbeusa Woodsa (zresztą de Ostos i Jackowski nim się inspirowali) dla zrujnowanego Sarajewa oraz pokataklizmowej Hawany. Innym współczesnym kontynuatorom stylistycznego i narracyjnego nadmiaru „spekulatywnej architektury” jest z pewnością założyciel studia Xefirotarch Hernán Díaz Alonso. Jego projekty CAD, poszukujące na gruncie cyfrowego modelunku rokokowej ornamentyki i zderzające ją z formami organicznymi, świadomie sięgają ideą do myśli architektonicznej XVIII w. W dedykowanym „wybujalym” projektem wydaniu „Architectural Design” Robert Harbison odwołuje się bezpośrednio do prac Piranesiego. Ich rzymskie ruiny i pozostałości antycznego świata często zostają przesłonięte przez „nostalgiczne” interpretacje, a ludyczno-eksperymentalny charakter jest pominięty. *To uderzający paradoks, że osiemnastowieczne gustowanie w ruinach, do którego największy wkład wniósł Piranesi, wcale nie koncentrowało się na melancholijnej kontemplacji śmierci, ale miało być ekstrawaganckim przebudzeniem ze zmysłowej pobłażliwości, w formie prześmiewczych ruin, które zdobiły angielskie ogrody krajobrazowe* ¹⁶. Z zabawy formą, z eksperymentowania powstają nowe projekty mające prowokować do działania, opuszczenia utartych szlaków. Realizacje zostawiają w tyle niezdarność i uzależnienie od geometrycznych brył, jakie charakteryzowało pierwsze lata „przeprowadzki” w komputerowe środowisko. *Przewyciężywszy alienację i inność cybernetyczności (...) i opanowawszy zawiłości i elegancję cyfrowego [świata], wraz z potencjałem oprogramowania typu CAD/CAM (...) nadszedł czas, by architekci (...) zaczęli błyszczeć* ¹⁷. Jednak *Chlorofilia* – filmowa wizja organicznego Los Angeles XXII w. – nie jest tylko przechwałką. Wykonana na konkurs zorganizowany przez History Channel prezentuje wizję amerykańskiego miasta w 2106 r., kiedy Los Angeles rozpada się na trzy wysepki. Alonso, przy wsparciu studia graficznego Imaginary Forces, osnuł ten 6-minutowy film wokół opowieści mieszkańca organicznej metropolii przyszłości, który z trudem przypomina sobie dawne czasy i parafernalia epoki telefonów komórkowych i samochodów. *Chlorofilia* to wizja miasta po zagładzie (wielka powódź, efekt cieplarniany). Opis współczesnych narratorowi „chmur” (w analogii do *cloud computing* – urzędzeń dostarczających pełny zakres usług komunikacyjnych), połączonych z roślinną „jednią” pojazdów, uzupełnia przegląd stanu wiedzy epoki. Episteme 2106 r. nakazuje lokalizować genezę dyscypliny architektonicznej w formach organicznych zamiast w ludzkiej ingerencji w środowisko. Dlatego i miasto odznacza się strukturą tkanek i bujnymi roślinnymi kształtami, zaś operatywną metaforą nie jest, jak w modernizmie, maszyna, lecz samoochroniający się organizm. Zmodyfikowane przez Imaginary Forces zdjęcia, stylizowane na nagrania wyjęte z archiwów, przeplatają się z projektami biotopii autorstwa Xefirotarch. Coraz częściej studia projektanckie łączą siły w kreowaniu podobnych obrazów i są mieszankami architektonicznego konkrety i wizjonerskich spekulacji. Studia architektoniczne wykorzystują cyfrowe narzędzia, a przemysł filmowy dba o inżynierską poprawność wygenerowanych na komputerze konstrukcji (*Incepcja*). Co ciekawe, grupy takie jak Factory Fifteen i Imaginary Forces, obsługują obie branże.

Złoty wiek

Antyutopijne narracje Factory Fifteen przedstawiają złożone, paraarchitektoniczne projekty w sposób, który oddziałuje nawet na nieprzywykłe do tradycyjnej dokumentacji oko. Przykładem jest wiele krótkich metraży zrealizowanych w ciągu ostatnich kilku lat przez artystów studia. Wraz z epoką Internetu i kompresji plików dostępność tych prac jest nieporównywalnie większa niż choćby prac Waltera Pichlera na rynku sztuki. Wygrywają one festiwale dedykowane architektonicznym animacjom, a przy tym można je obejrzeć w serwisach YouTube i Vimeo. Sieć stała się najlepszym sposobem prezentacji spekulatywnych projektów architektonicznych. Narracje sięgają po zagadnienia polityczne, jak w opowieści o cybernetycznych zamieszkach w Brixton (*Robots of Brixton* Kibwe Tavaresa), prowokując do dbania o historyczną świadomość. Inne spekulują na temat przyszłego kształtu przestrzeni, w których będziemy egzystować (*Golden Age – Somewhere, Megalomania*). Nowatorskim pomysłem jest pokazana w filmiku Paula Nichollsa „architektura do ściągnięcia”. Sześciominutowa animacja ukazuje dziewczynę w rozległym, pustym pokoju wyłożonym kwadratowymi panelami. W tym świecie środowiska ściąga się jak aplikacje, modyfikując otoczenie w akcie równie skomplikowanym, jak zmiana tapety w telefonie komórkowym. Wybór jest duży. Raz będzie to nowoczesny apartament, raz wycinek parku. Twórcy z Unit 15, macierzystej grupy artystów działających obecnie w ramach Factory Fifteen, są absolwentami eksperymentalnego kursu filmowo-architektonicznego prowadzonego przez Nica Cleara w Bartlett School of Architecture. Wypowiadają się na temat architektury i urbanistyki, wykorzystując w tym celu animację, która *staje się formą ekspresji komunikującej pomysł w bardziej bezpośredni sposób niż pismo – [animacja] posiada w sobie natychmiastowość, bezpośredniość i przyswajalność naturalną ruchomym obrazom* ¹⁸. Tradycyjnie animacje typu „fly-through” są przygotowywane dla zleceniodawcy w celu zaprezentowania projektu w serii „przejazdów” wokół bryły budowli oraz wglądów do wnętrza budynku. Uzupełnione przez symulację aktywności potencjalnych użytkowników struktury – ludzi spacerujących po parku oraz biznesmenów na spotkaniach zarządu – pokazują rezultat architektonicznej inwestycji w działaniu, upewniając inwestora w podjętej decyzji. Wraz z technologiczną maestrią pojawiła się chęć przełamania tego schematu gatunkowego. Nie tylko zapisu rozwiązań, z myślą o ich późniejszej prezentacji, ale wizualnej eksploracji, problematyzującej tak konkretne projekty, jak i aktualną kondycję dziedziny. Studia architektoniczne pokroju Form Grega Lynna, Morphosis Thoma Mayne’a, Zaha Hadid Architects bądź wspomnianego już Xefirotarch mierzą wyżej. W opracowywanych dla ich projektów animacjach (zlecanych studiom takim, jak Factory Fifteen i Imaginary Forces), przełamują czysto użytkowy model prezentacji. Ich partnerzy specjalizują się zresztą w tej nieco bardziej finezyjnej twórczości. Oprócz zamówień tworzą własne, dystopijne wizje przyszłych scenarii. Przykładowo, film *Gamma*, będący produkcją studia Factory Fifteen, prezentuje świat po zagładzie nuklearnej, w którym zdemastrowany kraj-obraz zabudowań uzupełniają i odtwarzają zmutowane organizmy i popromienne grzybnie współtworzące nową architekturę. Z kolei *Megalomania* wprowadza widza do metropolii znajdującej się w wiecznej rozbudowie, przebudowie, rekonstrukcji. Dolne poziomy, erodowane przez deszcz i wiatr, zostają zapomniane, pod-

czas gdy w chmurach powstają kolejne kondygnacje. Ta krytyka przyspieszającej rozbudowy, która wymknęła się spod kontroli¹⁹, posępną wizją równowagi entuzjazm utopii zdolnych lewitować w chmurach (*City in the Sky*, reż. Tsvetan Toshkov), oraz miejskich ekosfer (*The Transcendent City*, reż. Richard Hardy).

Animacja i medium filmowe w ogóle dają twórcom nowe możliwości reprezentacji, jak pisze Nic Clear. *Idee trwania i ruchu nigdy nie były adekwatnie reprezentowane w konwencjonalnym procesie projektowania architektonicznego bądź też reprezentowane w tradycyjnych formach notacji architektonicznej. Wykorzystując media oparte na upływie czasu, można sprostać tym potrzebom, mimo że doświadczenie wykorzystywania filmu i animacji wciąż jest dalekie od emulacji autentycznej przestrzeni architektury, nawet w swej najbardziej zaawansowanej filmowej czy wirtualnej formie*²⁰. Ostatnie zdanie to niemal wyzwanie rzucone animatorom i reżyserom; nie tylko tym, którzy od podstaw wznoszą budynki w Catii, ale i amatorom Mayi²¹ – twórcom takim, jak Alex Roman czy Grégoire Dupond, skoncentrowanym na badaniu i emulacji właściwości architektonicznych konstrukcji (pawilonu barcelońskiego Miesa van der Rohe – Jatiya Sangsad Bhaban, budynku parlamentu Bangladeszu autorstwa Luisa I. Kahna) na gruncie filmu. Ich krótkie formy swobodnie negocjują pomiędzy kinem dokumentalnym, abstrakcyjnym czy eksperymentalnym a animacją. W *The Third & The Seventh* obiekty takie, jak bangladeski parlament czy pawilon wystawowy, są odsłaniane na nowo za sprawą płynnych i jednostajnych ruchów kamery, zmian luminescencji w pomieszczeniach, a także przez rozpraszanie sztucznego i naturalnego oświetlenia na wirujących w powietrzu obiektach. Również kolażowi i wycinanym fotografiom można dodać trzeci wymiar. *Carceri d'Invenzione* Duponda, „wycięte” z rycin przestrzenie uzupełniają przejściami w CGI, stwarzając wrażenie przemieszczania się między kolejnymi planami i poziomami więzień autorstwa włoskiego wizjonera.

Invenzione

Dochowano wierności intencji – odtworzenia relacji przestrzennych w medium operującym dwoma wymiarami. W końcu to rysunek architektoniczny i trudno, aby w epoce animacji komputerowej całkowicie wyrzekł się swojej funkcji. Dzięki filmowi zyskuje jednak nowe możliwości wyrazu – uprzestrzennienie dwuwymiarowych rysunków, studium upływu czasu (*time-lapse study*), oświetlenia, odkształcenia materiału, reakcji na warunki środowiskowe. Realizacje Díaza Alonso i zawarta w animacjach krytyka trendów w budownictwie – to jednak dwie różne tendencje: artysty-architekta i artysty-filmowca. Z jednej strony coraz dalej posunięta narratywizacja projektów architektonicznych zyskujących surrealistyczne fabuły (NaJa & deOstos), ale i operujących filmową terminologią (montaż u Rema Koolhaasa, „słownik” ruchów kamery i kadrowania u Bernarda Tschumiego), dążących do oddania dynamiki projektów architektonicznych, jak również zmieniających się w czasie ich własności. Z drugiej – dostępność środków realizacji i dystrybucji (kamery cyfrowe, serwisy YouTube i Vimeo, na których można obejrzeć znaczną część opisanych tu filmów), nieraz odchodzące od klasycznej opowieści w kierunku abstrakcyjnej gry form (*Urban Abstract* grupy Masuta Ltd., *Berlin Block Tetris*, reż. Sergej Hein), bądź studiowanie użytkowych właściwości budynków (*Luce/Light*, reż. Francesco Mansutti, *The Third...* Alexa Romana).

Jedne i drugie okazują się dziełami studentów, bądź absolwentów studiów architektonicznych, formujących grupy skupione na designie (tak cyfrowym jak i materiałowym), bądź wybierających zleceniobiorcą „freelancerkę”.

Spekulatywny aspekt architektury, komunikowany tradycyjnie (od XVI w.) przez rysunek, przeżywa nie tyle swój rozkwit, ile okres intensywnej transformacji – łączenia się z technikami i technologiami filmowymi, mutacji może nie tak spektakularnej, jak „składanie” miejskich ulic w *Incepcji*, niemniej wciąż wizjonerskiej i rewolucyjnej, równie wyszukanej i przykuwającej wzrok, jak *Chlorofilia* Xefirotarchu czy *Pregnant Island* architektów z NaJa & deOstos. Poza tym ci twórcy prowadzą dialog z historią „niezrealizowanych” projektów – od Raimunda Abrahama, przez Claude’a Nicolasa Ledoux, po mityczny archetyp. Jednak twórczość artystyczna działa kreatywniej, kiedy napotyka ograniczenia (materii, przekonań, technologii). Kiedy za sprawą trójwymiarowych wizualizacji ożyją ruiny z rysunków Piranesiego, czy będzie nam na rękę stan, w którym jedyną granicą pozostanie już tylko wyobraźnia?

MACIEJ STASIOWSKI

¹ P. Cook, *Drawing: the motive force of architecture* (Architectural Design Primer), Wiley, Chichester 2008, s. 177.

² Tamże.

³ R. Abraham, *The Enigma of the Muses*, w: *Raymond Abraham. [Un]built*, red. B. Groihofer, Springer, Wien, New York 2011, s. 108.

⁴ K. S. Smith, *Architect's Drawings: A selection of sketches*, Architectural Press, Oxford 2005, s. 71.

⁵ Przykładowo *Dom dla Euklidesa* Raimunda Abrahama, w którym pionowe belki są zamocowane na kulach łożyskowych, umożliwiającym im obrót wokół własnej osi, a tym samym niemal nieograniczoną liczbę konfiguracji.

⁶ M. Brawne, *Architectural Thought: the design process*, Architectural Press, Oxford 2003, s. 96.

⁷ K. S. Smith, *Architect's Drawings: A selection of sketches*, Architectural Press, Oxford 2005, s. 73.

⁸ R. Abraham, dz. cyt., s. 7-14.

⁹ Tamże, s. 9.

¹⁰ Tamże, s. 101.

¹¹ *Design Through Making*, red. H. Castle, „Architectural Design”, Wiley, nr 4/2005 (75; lipiec-sierpień), s. 6.

¹² R. Koolhaas, *Delirious New York. A Retroactive manifesto for Manhattan*, The Monacelli Press, Nowy Jork 1994, s. 7.

¹³ P. Cook, dz. cyt., s. 146.

¹⁴ *Ambiguous Spaces. NaJa & deOstos (Pamphlet Architecture 29)*, Princeton Architectural Press, Nowy Jork 2008., s. 55.

¹⁵ Tamże, s. 16-17.

¹⁶ *Exuberance. New Virtuosity in Contemporary Architecture*, red. Marian Colletti, „Architectural Design”, Wiley, 2/2010 (marzec-kwiecień), s. 47-49.

¹⁷ Tamże, s. 8.

¹⁸ <http://www.thecreatorsproject.com/blog/are-factory-fifteen-inventing-the-future-of-architecture> (dostęp: 01.04.2013 r.).

¹⁹ O ile film Tavaresa odwoływał się do rzeczywistych zamieszek, jakie wstrząsnęły Londynem w 1981 roku, Jonathan Gales (autor *Megalomanii*) czyni aluzje do urbanistycznego „boomu” w Chinach.

²⁰ P. Cook, dz. cyt., s. 105.

²¹ Programy do projektowania w 3D.