



ARCHITEKTONICZNE POP-NARRACJE

ARCHITECTURAL POP-NARRATIVES

Ernestyna Szpakowska-Loranc
dr inż. arch.

Politechnika Krakowska
Wydział Architektury
Katedra Architektury Mieszkaniowej i Kompozycji Architektonicznej

STRESZCZENIE

Artykuł charakteryzuje wybrane przykłady budynków, których elementy narracyjne zaczerpnięte zostały z kultury popularnej jako swoiste „przedmioty gotowe” lub na podstawie takich formowane. Autorka poszukuje powiązań pomiędzy powyższymi obiektami, stylistyką postmodernizmu, pop-artu i Marcela Duchampa.

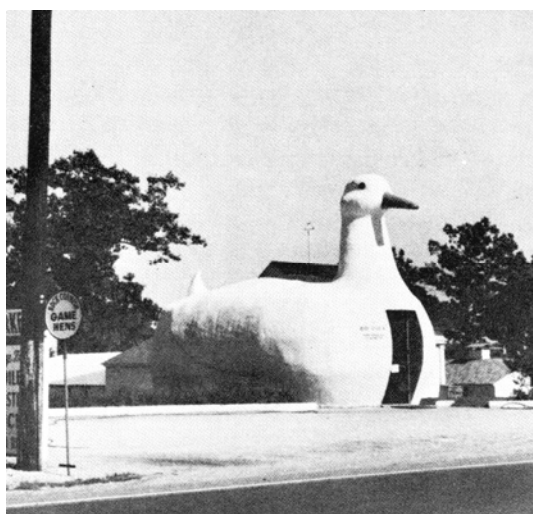
Słowa kluczowe: BIG, FAT, Holendatte Laporte Architects, MVRDV, obiekty gotowe, przekrój figuratywny, Topotek1, Vitruvius and Sons, Will Alsop.

ABSTRACT

The article characterizes chosen examples of buildings whose narrative elements were taken from popular culture as a kind of "ready-made objects" or formed on such basis. The article's author is looking for connections between these objects, postmodernism, pop-art and Marcel Duchamp's ideas.

Key words: BIG, FAT, figurative section, Holendatte Laporte Architects, MVRDV, ready-mades, Topotek1, Vitruvius and Sons, Will Alsop.

Architektura dziś w zaciętym dążeniu do oryginalności wyraźnie zmierza w stronę abstrakcji, odcinając się od własnych kodów, jak pisze Dariusz Kozłowski. „W konsekwencji twórcy starają się tworzyć i posługują się sprawnie nowym językiem architektury za każdym razem w ramach jednego nowego dzieła. Jest to skrajne podejście w dążeniu do oryginalności, być może oczekiwane przez odbiorców”. [9, s. 159] W grupie architektury „wyrazistej” obowiązuje więc indywidualne kodowanie, spersonalizowany język form opracowany przez architekta na użytek jednego dzieła. Wszelkie podobieństwo elementów powyższego dzieła do form figuratywnych uznawane byłoby natomiast za błąd (z trudem już uchodząc w grupie architektury zwyczajnej).



Ryc. 1/ Fig. 1. Long Island Duckling z God's Own Junkyard. Źródło/Source: [15, s. 116].

Jednocześnie obok form abstrakcyjnych, powstają w Światowym Muzeum Wyobraźni na początku XXI w. budynki, których narracja operuje zapożyczonymi „obiettami gotowymi”. Swoiste duchampowskie *ready-mades*, czy też „budynki-kaczki” z typologii Venturiego, które same w sobie są znakiem przestrzennym bądź symbolem (podobnie do gigantycznej lornety Franka Gehry’ego w Venice) lub przywdziewają konkretny kostium poprzez kompozycję funkcjonalistycznej, prostopadłościenną bryłę z elementami gotowymi, jak upodobnione do ruin supermarketu sieci Best w Houston, Sacramento czy Milwaukee, projektu grupy SITE Jamesa Winesa. Ich ikonografia zapożyczona z kultury masowej zmierza w stronę surrealizmu bądź pop-artu, wprowadzając w świat budowania mniej lub bardziej ironiczne podejście.

Pewne elementy opisywanych budynków, operujących narracją zaczerpniętą z kultury popularnej, przeniesione zostały z tamtej rzeczywistości nieomalże dosłownie. **Crèche de la Girafe** (ryc. 2) (Przedszkole Żyrafy; realizacja pokonkursowa), projektu Holendatte Laporte Architectes (2009-2012) to budynek wpisany w zróżnicowaną pod względem stylu i wysokości zabudowę Boulogne-Billancourt. **Sophie la girafe** (od której pochodzi nazwa przedszkola) od lat 60. XX w. produkowana jest jako gryzak dla niemowląt i jako taki jest najczęściej sprzedawaną zabawką we Francji. Projektanci budynku wykorzystali ikonę francuskiej kultury masowej, integrując ortogonalną bryłę żłobka z żółtą, betonową rzeźbą żyrafy na stalowym szkielecie. Symbol wskazywać ma wejście do obiektu lecz nie jest to jedyne „zastosowanie” żyrafy. Jej nogi podtrzymują także uniesioną część bryły budynku, tarasowo uformowanego na trzech kondygnacjach z nadwieszonym narożnikiem. Forma budynku oraz znaczna wysokość figury zwierzęcia (prawie równa pięciokondygnacyjnemu budynkowi sąsiedniemu) spowodowało, że obiekt o stosunkowo niewielkiej (określonej w warunkach konkursu) kubaturze widoczny jest w otoczeniu wysokiej zabudowy i nie został przez nią przytłoczony, co niewątpliwie nastąpiłoby po rozłożeniu jego funkcji na jednej lub dwóch kondygnacjach, bezpośrednio przy ziemi.

Żyrafa stanowi przykład narracji, w której zastosowane zostały elementy powiązane znaczeniowo z przeznaczeniem budynku oraz – w tym także przypadku – dostosowane do wieku swoich użytkowników, jednak jej przeskalowanie oraz zastosowanie intensywnych kolorów jest narzędziem wzmocnionej ekspresji rodem z popartowskich obrazów. Natomiast wnętrza oraz bryła Crèche de la Girafe projektanci nadali kolor biały, w zamierzeniu stanowiący neutralne tło dla kolorowego, dziecięcego wyposażenia. Dwa inne elementy ikonograficzne w budynku żłobka to rzeźba białego, betonowego niedźwiedzia polarnego na górnym jego tarasie oraz „płaskorzeźby” – biedronki na ścianie budynku i posadzce obok, znaczące wejście do świetlicy.



Ryc. 2 / Fig. 2. Crèche de la Girafe, Boulogne Billancourt (proj. Holendatte Laporte Architectes, 2009). Źródło/Source: [11, s. 80].



Ryc. 3/ Fig. 3. Shtrikh Kod, Sankt Pterersburg (proj. Vitruvius & Sons Architectural Studio, 2004). Źródło/Source: [16].



Ryc. 4/ Fig. 4. Didden Village, Rotterdam (proj. MVRDV, 2007). Źródło/Source: [11, s. 263].

Popularność komercyjnych, znaków i kolorowych wizerunków dóbr konsumpcyjnych w sztuce światowej sięga lat 50. XX wieku i początków brytyjskiego popartu, kiedy to w szare powojenne realia angielskich wysp wdzierały się barwne podobizny amerykańskiej rzeczywistości – bodźców wizualnych, funkcjonujących początkowo jako rysunki w artystycznych szkicownikach i przykłady „złego smaku” (wtedy reprezentujące niepoko-

je czasów). Podobną fascynację symbolami handlowymi, a jednocześnie kolejny przykład, w którym element zaczerpnięty z życia codziennego ilustruje przeznaczenie budynku widać w **Strikh Kod** (ryc. 3) – pawilonie handlowym w Sankt Petersburgu autorstwa **Vitruvius and Sons** (2007). Prostopadłościenną bryłę architekci opasali umownym znakiem handlowym – kodem kreskowym (ros. *strikh kod*), dostosowując tym samym formę obiektu do jego funkcji. Przeskalowana i przeniesiona w przestrzeń grafika „koduje” budynek. Kolejne popartowskie działanie, w którym element czysto funkcjonalny stał się architektonicznym ornamentem. W lapidarnej, nowoczesnej formie – czysto funkcjonalnym prostopadłościennie – architekci operowali klasycznymi środkami wyrazu. Pionowe przeszklenia „kodu”, biegnące przez wszystkie trzy kondygnacje, przywodzą na myśl klasycystyczny wielki porządek kolumn, a umiejscowienie budynku w stosunku do kompozycyjnej osi układu urbanistycznego, w który został wpisany – petersburskiej ulicy Narodnaya, kończącej się mostem nad rzeką Newą – miało być ściśle symetryczne względem drugiego, identycznego, projektowanego obiektu – dwa budynki w narożnikach otwartego terenu (placu) flankujące wylot ulicy. Dodatkowo budynek Strikh Kod zyskał czerwony kolor, kontrastujący z okoliczną, szarą zabudową, co ma również wymiar marketingowy – podkreśla obiekt handlowy, aby dominował w przestrzeni. Jego prostopadłościenna forma natomiast dostosowana jest do otaczających go wielkoskalowych budynków wielorodzinnych – typowej „wielkiej płyty”.¹

Didden Village, (ryc. 4) projektu MVRDV (2007) to nadbudowa budynku o funkcji domu jedno rodzinnego wraz z atelier w Rotterdamie, w wyniku której sypialnie umieszczone zostały w odrębnych bryłach, zlokalizowanych na płaskim dachu istniejącego, historycznego obiektu. Skonstruowane bryły – miniatury domów z dwuspadowymi dachami, jakby przekopiowane z dziecinnych rysunków – opasane zostały attyką – „murem” wraz z otaczającą je przestrzenią tarasu – wnętrzem „mini- wioski” (jak ją określają architekci).[10, s. 263] Zewnętrzną przestrzeń *Didden Village* uzupełniają meble ogrodowe, donice, prysznice, elementy oświetleniowe i inne sprzęty, wszystkie wraz z dwuspadowymi bryłami, posadzką oraz attyką pokryte szafirowym poliuretanem o jednakowym odcieniu, tworząc jednorodną formę – „koronę” istniejącego budynku. Jednorodność barwy nadaje nadbudowanej strukturze abstrakcyjnego wyglądu. „Odrealnia” ją, upodabniając do dziecinnej zabawki, a ostry odcień niebieskiego, odcinający się na tle okolicznej zabudowy i zieleni, wiąże obiekt raczej z niebem niż okoliczną tkanką, z którą *de facto* nadbudowane elementy są fizycznie związane. Powstało odniesienie do „raju”, zgodnie z opisem projektu.²

Podobnie jak celem Marcela Duchampa było zakwestionowanie związku sztuki z estetyką,³ architektoniczne „przedmioty gotowe” niewiele mają wspólnego z kanonami piękna. O ile *Didden Village* z zastosowaną lapidarnością poszczególnych form oraz jednorodnym kolorem i kontrastem w stosunku do okolicznej zabudowy uznać można za swego rodzaju estetyczny (piękny) „przedmiot gotowy”, o tyle kolejny przykład w bezpośrednim odbiorze prezentuje wiele elementów upodabniających go do architektury zwyczajnej i brzydkiej – jest przestrzenią publiczną, kolażem form rodem z popkultury, zaproponowanych przez mieszkańców kopenhaskiej dzielnicy Nørrebro. Mowa tu o parku miejskim **Superkilen** (ryc. 6) projektu BIG i Topotek 1, usytuowanym w otoczeniu, którego cechą charakterystyczną jest multikulturowe dziedzictwo (okoliczna zabudowa zamieszkiwana jest przez przedstawicieli 62 narodowości). Główną ideą projektu była celebrowanie właśnie

¹ W portfolio pracowni można znaleźć też takie obiekty jak biurowiec Sokol City w Sankt Petersburgu – obiekt o szklanych elewacjach i formie dwóch gigantycznych skrzydeł, Cruise – centrum handlowe w formie dwóch, połączonych statków o dziobach skierowanych w przeciwnie strony oraz utopijna wizja ortodoksyjnego klasztoru na orbicie – stacji kosmicznej w formie krzyża.

² Formę „budynek na budynku” biuro MVRDV zaproponowało także rok po projekcie *Didden Village* w rozbudowie muzeum Schielandshuis w Rotterdamie – rekonstrukcji historycznej kamienicy, podniesionej i umieszczonej na nowoczesnej bryle, mieszczącej wszystkie niezbędne funkcje – ortogonalnym, neutralnym postumencie.

³ „Kiedy odkryłem *ready-mades*, moim zamiarem było onieśmienie estetyki”. Powyższy cytat z listu Duchampa do Hansa Richtera wraz z omówieniem opisywanego zagadnienia znaleźć można u A.C. Danto. [2, s. 136]

heterogenicznego społeczeństwa dzielnicy. Utworzono przestrzeń dla pieszych i rowerzystów, powiązaną z miejskimi środkami transportu, przeznaczoną na cele rekreacji, handlu i sportu. Wprowadzono w projekt elementy już wcześniej istniejące na terenie inwestycji (ścieżki piesze i rowerowe, budynki). Charakterystyczną cechą przestrzeni Superkilen jest „koktail” różnorodnych form, powstały dzięki dobraniu elementów małej architektury oraz zieleni przez samych mieszkańców dzielnicy. Przedmiotów zgromadzonych na pięciu kontynentach, istniejących już wcześniej, obdarzonych własną historią, dzięki czemu odzwierciedlają one narodowościowy i kulturowy obraz Nørrebro. (Z Polski sprowadzono gdańską pokrywę kanału odpływowego) Plac Czerwony, jeden z trzech obszarów przestrzeni Superkilen, poprzez zastosowaną kolorystykę i symbolikę – m.in. neony gwiazdy radzieckiej i napis *МОСКВИЧ*, pochodzący z moskiewskiego hotelu – zdecydowanie nawiązuje do najbardziej znanego placu Moskwy. Wyraźnie widać w nim narrację pop-artu i elementów zaczerpniętych z kultury masowej, a poprzez nie ironiczną postawę projektantów – dystans i zabawę. Przyjęty bowiem przez architektów kostium nie odnosi się do „pierwowzoru” w sposób ideologiczny. Można go pojmować raczej w sensie ironicznym (plac Czerwony jako reprezentacja wielokulturowej dzielnicy). Projekt Superkilen otrzymał w roku 2013 nagrodę *The American Institute of Architects* za najlepszy projekt regionalny i urbanistyczny, a jej jury w swoim uzasadnieniu podkreślało właśnie narrację projektu, który zamiast udawać naturalny jest „wprost” sztuczny, a także łączy odważne wykorzystanie koloru oraz elementów kultury niskiej i wysokiej oraz gotowość projektantów do zabawy (przy jednoczesnym ograniczaniu kosztów inwestycji).[13]

Nieprzypadkowo kolaż Richarda Hamiltona, *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?* z roku 1956, uznawany za pierwsze dzieło pop-artowskie, prezentuje jednocześnie postmodernistyczną przestrzeń *ready-mades* – architekturę stworzoną nie poprzez rysunki, ale jako kolaż, w którym można odnaleźć powiązania pomiędzy wszystkimi elementami rzeczywistości. W czasach obecnych, kiedy to obraz, tekst, historia i inne sfery życia uległy spłaszczeniu oraz zatopieniu w rzeczywistości mediów i komunikacji, obiekt gotowy Duchampa stracił na znaczeniu w odbiorze, stając się niekiedy przedmiotem jedynie estetycznym. Jencksowskie podwójne kodowanie nawet jeżeli istnieje w zamyśle projektanta, nie pojawia się w głowie odbiorcy, chociaż występują przypadki, kiedy narracja budynku, na pierwszy rzut oka naiwna i co najmniej dyskusyjna estetycznie, jest działaniem dokładnie przemyślanym przez projektanta. *The Villa* (ryc. 7) w holenderskim Hoogvliet (2008), nieistniejącej już grupy projektowej Fashion Architecture Taste⁴, to przebudowa budynku użyteczności publicznej przy parku Heerlijkheid, również zaprojektowanym przez FAT. Prostopałościenna bryła Willi mieści wielofunkcyjną halę, biura i kawiarnię. Grupa określiła estetykę swojego projektu jako mariaż typowej dla okolicznego krajobrazu (obrzeży autostrady), industrialnej hali o lekkiej konstrukcji z ekspresywną, komunikacyjną architekturą – dostosowaną do parku otaczającego obiekt (pełnego alegorycznych krajobrazów: *follies*, rzeźbiarskich kiosków i billboardowych elementów małej architektury; bukolicznie – urbanistyczna narracja miasta Hoogvliet przejęta została do parku Heerlijkheid). Wykańczające bryłę budynku deskowanie, ukształtowane jak płaska dwuwymiarowa dekoracja teatralna, „opowiada” historię Hoogvliet, odczywalną przy obchodzeniu budynku wokół: kominy i rury rafinerii, która była główną przyczyną powstania miasta, spadziste dachy lokalnych budynków industrialnych, elementy konstrukcji rolniczych szop i wreszcie „złoty las” nad głównym wejściem, przechodzący w ławkę – mariaż przemysłu i natury, kształtujący miasto. Wewnątrz budynku willi elementy konstrukcji pomalowano na kolor różowy, a obramowania okien o płynnych kształtach kadrują widoki parku.[6, s. 88]

Charakter „billboardowo – kreskówkowy” ma także zaprojektowany przez FAT *Blue House* (ryc. 8) (2004) – scalony z ogrodzeniem budynek, którego komponenty – otwory okienne i drzwiowe o różnorodnych rozmiarach, kominy, attyka, gzymsy i inne zdobienia zaczerpnięte z historycznych budynków oraz elementy krajobrazu (chmury, krzak), zоста-

⁴ 16 grudnia 2013 roku grupa ogłosiła zakończenie swojej wspólnej działalności.

ły spłaszczone i przeskalowane, tworząc dwuwymiarową rzeczywistość – fasady w formie „figuratywnych przekrojów” (jak określają je architekci) o niebieskim kolorze i poziomych podziałach desek. Mieszaniowe oraz biurowe przeznaczenie budynku zasygnalizowane zostało na elewacji poprzez umieszczenie w niej kształtów domu jednorodzinnego i biurowca. FAT w charakterystyczny dla siebie sposób połączyli w projekcie elementy z kultury wysokiej i niskiej, tradycji i modernizmu. Wnętrze Blue House ma plan inspirowany estetyką Adolfa Loosa – modernistyczne przestrzenie z nałożonym tradycyjnym, ale jednocześnie teatralnym kostiumem.



Ryc. 5/ Fig. 5. Ceasars Palace, Las Vegas.
Źródło/source: [14, s. 142]



Ryc. 6/ Fig. 6. Superkilen Parc, Kopenhaga (proj. BIG, Topotek 1, 2013). Źródło/source: fot. aut.



Ryc. 7 / Fig. 7. The Villa, Hoogvliet
(proj. FAT, 2008). Źródło/source:
[16]

Stosowany przez FAT autorski zabieg „przekroju figuratywnego”, upodabniający budynki do scenografii teatralnych, miał na celu utworzenie „płaszczyzn” komunikacji pomiędzy twórcami a odbiorcami tej przestrzeni – fizycznych i semiologicznych zmian poprzez wykorzystanie elementu ze swej natury technicznego i „śmiertelnie poważnego” (jakim jest przekrój), przeskalowanie komponentów budynku i krajobrazu oraz przeniesienie ich

w miejsce, gdzie nie spełniają już swej pierwotnej roli. Świadomie wykorzystując kategorię sztuczności w swojej twórczości, architekci przyznawali się do inspirowania się znakami handlowymi i billboardami (opisywanymi w *Learning from Las Vegas* jako elementy przestrzenne, uznawane przez Roberta Venturiego za pozytywne), a następnie obalali modernistyczny dogmat o neutralności i nieuniknionej abstrakcyjności architektonicznych powierzchni. Poszukując powiązań, śledząc historię i narrację miejsca, specyfikę lokalnej aktywności, a także wyrażając opór wobec abstrakcyjnej globalizacji architektury, Sean Griffiths, Charles Holland i Sam Jacob czerpali ze swoich postmodernistycznych korzeni, określając się mianem radykalnych postmodernistów. Radykalny postmodernizm przez ironiczne odniesienie się do współczesnej rzeczywistości, kolaż zapożyczeń, niekamuflowanych, ale jawnie podkreślanych w formie ideologii sztuczności, reanimować miał jednocześnie modernizm i postmodernizm.

Brytyjska myśl architektoniczna, czerpiąca z pop-artu to m.in. budynki high-tech i rysunki Archigramu.[12] Will Alsop – *enfant terrible* brytyjskiej architektury – zdobywał doświadczenie przez studia w grupie Archigram i współpracę z Cedric’iem Price’em. Wśród projektowanych przez Alsopa kolorowych budynków o zróżnicowanych formach o nieznanym pochodzeniu i niewiadomym materiale, londyński *Blizard Building, Institute of Cell + Molecular Science* (2006) prezentuje przejrzystą, figuratywną narrację, polegającą na umieszczeniu w prostopadłościennym, modernistycznym, budynku o otwartym planie wiszących, kolorowych, biomorficznych form, mieszczących w sobie funkcje wymagające odosobnienia.



Ryc. 8 / Fig. 8. The Blue House, Hackney, London (proj. FAT, 2002).
Źródło/Source: [6, s. 82]

Zawieszane, różnorodne bryły – „robaki i organiczne formy komórkowe” wydają się być złowieszczym żartem bądź cichym narzędziem wewnętrznej dyscypliny w instytucji badawczej, pracującej nad wynalezieniem lekarstwa na nowotwór. Dodatkowo architekt odwrócił w budynku specyfikę funkcji, umieszczając w otwartej przestrzeni laboratoria naukowe, a zamykając w „robakach” sale seminaryjne – miejsca spotkań grupowych. Filozofia projektowania Alsopa oparta jest właśnie na zabawie (ironii), zawartej w każdym aspekcie jego budynków, w także na dystansie projektanta do „poważnej” architektury. Jego wizja zawarta w manifestie *Ku architekturze praktycznego zachwyty* opiera się na regułach, zgodnie z którymi budynek powinien być „świętowaniem” oraz zaskoczeniem – zarówno w procesie projektowania, jaki i później. Architekt natomiast powinien wyłączyć

się z poważnej, zawodowej debaty, a przeistoczyć się w konsumenta produktów architektury oraz innych, co pozwoli mu uniknąć pułapki określonego stylu lub filozofii.[1, s.339-341]

Ikona *ready-mades* jest działaniem ironicznym. Przez odrzucenie klasycznych ideałów piękna i ukryte zaprzeczenia pewnym przekonaniom przy jednoczesnym pozornym schlebaniu pop-gustom, koncentrację na niejasnościach i wieloznaczności przeciwnieństw, ma artykułować zaprzeczenie wobec panującej rzeczywistości, połączenie już nawet nie sztuki niskiej i wysokiej, ale form sztuki i nie-sztuki, kontestację obecnego stanu architektury i wprowadzenie użytkownika w stan zadziwienia tak, aby stać się początkiem twórczej refleksji. Wszystkie opisane budynki na swój sposób są zabawą, podobnie jak był nią pisuar Duchampa czy puszka zupy Warhola. Wszystkie działają przeciwko „spłaszczeniu” struktur kulturowych i bezmyślności⁵ z jednej strony oraz przeintelektualizowaniu profesji architekta z drugiej. Dla Willa Alsopa, MVRDV, BIG i FAT architektura jest zabawą. „Użyj Rembrandta jako deski do prasowania”, napisał Marcel Duchamp.[3, s.33] a oni idąc dalej, używają deski do prasowania jako architektury.

ARCHITECTURAL POP-NARRATIVES

Architecture today in consistent search for originality is apparently moving towards abstraction, separating itself from its own codes, as writes Dariusz Kozłowski. „Creators use the new language of architecture efficiently within every new work. It is an extreme approach in the pursuit of originality, maybe expected by recipients.”[9, p. 161-164] Therefore in the group of "expressive" architecture individual coding is applied, personalized language of forms prepared by an architect for the use of a single work. Any resemblance of the elements of this work to figurative forms would be recognized as an error (hardly tolerated even in casual architecture).

Simultaneously, apart from abstract forms are created at the beginning of the XXI century in the World Museum of Imagination buildings, whose narratives operate with certain "extra-architectural" ready-mades. These peculiar Duchamp's objects or Venturi's buildings („ducks") are simply spatial signs or symbols (similar to the giant binoculars of Gehry in Venice) or wear a certain costume put on a functionalist, orthogonal solid like the Best supermarkets in Houston, Sacramento and Milwaukee resembling ruins, the projects of James Wine's SITE. Their iconography – borrowed from popular culture – tends towards surrealism or pop art, introducing more or less ironic attitude into the world of building.

Certain elements of described buildings, operating narration drawn from popular culture, have been transferred from that reality almost virtually. **Crèche de la Girafe** (Kindergarten of Giraffe, the result of a competition), the project of Holendatte Laporte Architectes (2009-2012) is a building inscribed in the Boulogne-Billancourt's area with buildings of varied styles and heights. **Sophie la giraffe** (the origin of the nursery's name) since the sixties is produced in France as a teether for babies and (as such) it is the bestselling toy there. The building's designers using the icon of French popular culture have integrated the orthogonal block of the nursery with the yellow, concrete sculpture of a giraffe on a steel skeleton. This symbol points the entrance to the facility but it is not the giraffe's only usage. The animal's legs support the raised part of the solid of the building (shaped with terraces on three floors) and an overhanging corner. The form of the building and the significant height of the animal (almost equal to the near five-storey building) enabled the object to be visible between neighboring, high structures and not overwhelmed by them (while respecting the terms of the competition specifying its cubature),

⁵ Może najmniej Strikh Kod, jednak w „opasaniu” sklepu kodem kreskowym na własną rękę doszukiwać się można kontestacji konsumpcji i konsumpcjonizmu – odarcia z poczucia przyjemności, zwrócenia uwagę na jej techniczną stronę (jaką jest płacenie) i odmowę poszukiwań przez projektanta bardziej wyszukanej symboliki.

which undoubtedly would happen if the whole kindergarten's function was placed on one or two floors directly on the ground.

The giraffe is the example of the narrative in which elements semantically related to the intended usage of the building are applied and (also in this case) adapted to the age of its users. Nevertheless rescaling and the use of vivid colors are the tools of enhanced expression originating from pop-art images. The designers coloured the Crèche building and its interiors white to form a neutral background for colorful, children's equipment. Two other iconographic elements in the building are the sculpture of a white concrete polar bear on its upper terrace and a "relief" – ladybugs on its outer wall and floor beside, pointing the entrance to a lounge.

The popularity of the commercial characters and colorful images of consumer goods in the world of art dates back to the fifties and the beginning of British pop art, when into the gray reality of post-war British islands broke colorful images of American life - visual stimuli, functioning initially as artistic drawings from sketchbooks and examples of "bad taste" (representing the anxieties of the times). Similar fascination with the symbols of the trade and another example, in which an element taken from everyday life illustrates a building's usage is visible in **Strikh Code** – a mall in St. Petersburg by Vitruvius and Sons (2007). The architects girded its rectangular block with a contractual trademark – a barcode (Russian *strikh code*), thereby adjusting the object's form to its function. The graphics rescaled and transferred into the space "encodes" the building – another pop art operation, wherein the functional element has become a merely architectural ornament. In the concise, modern design – the purely functional cuboid, the architects operated with the classical means of expression. The vertical glazing of the "code", running through its three floors, brings to mind the classical giant order of columns. They also placed the building symmetrically with another, identical, designed by them pavilion (unrealized) on the urban axis (Narodnaya St. ended with a bridge over the River Neva) – the two corners of an open space (square) flanking the street exit. The Strikh Kod building has been coloured bright red thus contrasting with gray buildings surrounding it, which has also the marketing value (accentuating the retail center) whereas its rectangular shape is adapted to the surrounding large-scale, multi-family buildings.⁶

Didden Village of MVRDV (2007) is the superstructure of one family house with studio in Rotterdam, where bedrooms have been placed in separate volumes, located on the flat roof of the existing historic building. Constructed solids – miniature houses with gable roofs as if copied from children's drawings – have been belted by an attic - "wall" with the surrounding space of its terrace – the interior of this "mini-village" (as architects call the superstructure).[10, p. 263 The outer space of Didden Village complement furniture, flower pots, showers, lighting and other equipment – all with the gable solids, floor and the attic coated with sapphire polyurethane of the same hue, creating a homogeneous form – the "crown" of the existing building. The uniformity of color gives the structure abstract appearance – rather like a children toy than a building. The vivid shade of blue contrasting with the background of the neighboring buildings and greenery, binds the object rather with sky than the surrounding houses (with which in fact the superstructure is physically associated). Thus was created certain reference to the "paradise" according to the project's description.⁷

Just like Duchamp wanted to controvert connection between art and aesthetics,[2, p.136] architectural "ready-mades" have very little in common with the canons of beauty. While

⁶ In the portfolio of the studio one may find also such objects like: an office building **Sokol City** in St. Petersburg with glass facades and the form of two giant wings, *Cruise* – a shopping center in the form of two connected ships facing opposite directions and the utopian vision of an orthodox monastery in the orbit – space station in the form of a cross.

⁷ The form of "building on the building" MVRDV proposed a year after *Didden Village* also in the project of *Schielandshuis* museum in Rotterdam - the reconstruction of a historic building raised and placed on a modern block – an orthogonal, neutral pedestal with all the necessary functions.

Didden Village with its succinctness of forms and uniform color may be considered an aesthetic (beautiful) object, another example presents many elements that can be perceived as ordinary or even ugly – public space, the collage of the native forms of pop culture proposed by the residents of Nørrebro district in Copenhagen. Superkilen (by Bjarke Ingels Group and Topotek 1) is a city park located in the environment with multicultural legacy. (Neighboring buildings are inhabited by representatives of 62 nationalities.) The main idea of the project was the celebration of this heterogeneous society of the neighborhood. Space for pedestrians and cyclists was created, linked to urban transport and designed for the purposes of recreation, commerce and sports. Various elements already existing in the investment area were introduced in the design (i.e. buildings, walking and cycling paths). The characteristic feature of Superkilen is this "cocktail" of various forms, created by selecting for its space (by inhabitants of the district) the authentic elements of street furniture and greenery. Items collected on five continents, having their own history reflect the ethnic and cultural image of Nørrebro. (From Danzig in Poland was brought a drainage channel cover.) Red Square – one of the three areas of Superkilen – with its color and symbolism (including Soviet stars and a neon sign *МОСКВИЧ* derived from the Moscow hotel) definitely refers to the most famous square in Moscow. The narrative of pop-art and elements drawn from popular culture is evident in the project and represents the ironic attitude of its designers – their distance and fun. The square's costume does not refer to its "prototype" in any ideological way. It should be understood rather in the ironic sense (Red Square representing the multicultural district). Superkilen received the award of The American Institute of Architects for the best regional and urban design in 2013. Its jury emphasized the narrative design and the "straightforward" artificiality of the project instead of pretending naturalness. They also stressed combining the bold use of color with various elements of high and low culture and the designers' willingness to play (while simultaneously reducing the cost of investment).[13]

It is no coincidence that the collage of Richard Hamilton, *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?* from 1956, considered to be the first work of pop-art, presents also postmodern *ready-made* space – the architecture created not by drawing but a collage, where connections between all elements of reality can be found. Nowadays when images, texts, history and other spheres of life are flattened and flooded in the reality of media and communications, Duchamp's object lost its importance, becoming sometimes only aesthetic element. The double coding of Jencks even if it exists as the intention of a building's designer, does not appear in its recipient's mind, although there are cases when the narrative of the building, naive at the first glance and at least aesthetically questionable, is the action carefully conceived by its designer. The Villa in Dutch Hoogvliet (2008), the project of (non-existing now) group Fashion Architecture Taste,⁸ is the reconstruction of a public building at Heerlijkheid park also designed by FAT. The rectangular block of *Villa* is a multi-purpose hall with offices and a café. The group describes the aesthetics of their project as marriage between the typical landscape of the area (a highway edge) and a lightweight industrial hall with expressive, communicative architecture – adapted to the surrounding park (full of allegorical landscapes: follies, kiosks and street furniture. Bucolic - urban narrative of Hoogvliet city was taken over to the park Heerlijkheid). Timber finishing of the building, shaped like a two-dimensional theater decorations, "tells" the story of Hoogvliet: chimneys and pipes of the refinery, which gave the city the cause of existing, the sloping roofs of local industrial buildings, the structural elements of agricultural raccoons and finally a "golden forest" above the main entrance – the combination of nature and industry shaping the city. Inside the villa, structural elements were painted pink and window frames of flowing shapes crop the views of the park.[6, p.88]

⁸ The 16th of December 2013 the group announced the end of its activity.

The nature of a "billboard-cartoon" also has the *Blue House* designed by FAT (2004) – a building merged with its fence. The house's components – window and door openings with various sizes, chimneys, attic, cornices and other decorative elements derived from historical buildings and landscape elements (clouds and bush) – were flattened and scaled to form two-dimensional reality – facades in the form of "figurative cross-sections" (as architects define them) with blue color and horizontal boards. The residential and office usage of the building was signaled by putting on its facade the shapes of a detached house and an office. FAT in the way characteristic for them combined in this design the elements of high and low culture, tradition and modernism. Interiors of the Blue House have a plan based on the aesthetics of Adolf Loos – modernist spaces superimposed with traditional but also theatrical costume.

"Figurative section" used by FAT and changing by them their buildings into theatrical set designs was aimed to create the "planes" of communication between the creators and the consumers of that space – physical and semiological changes by using the element technical and "deadly serious" by its nature (which is a cross-section), rescaling the components of the building and surrounding landscape and transferring them into a place where they no longer fulfill their original role. Consciously using the category of artificiality in their works, the architects admitted that trademarks and billboards inspire them (the elements described in *Learning from Las Vegas* by Robert Venturi as positive), while refuted the modernist dogma of neutrality and the inevitable abstractness of architectural surfaces. Seeking relations, tracking history and the narrative of space, the specificity of local activity as well as expressing resistance to the globalization of abstract architecture, Sean Griffiths, Charles Holland and Sam Jacob drew from their postmodern roots, identifying themselves as radical postmodernists. Radical postmodernism through the ironic references to contemporary reality i.e. the collage of borrowings not camouflaged but emphasized in the form of the ideology of artifice, resuscitate simultaneously modernism and postmodernism.

British architecture ideas deriving from pop art are (among others) high-tech buildings and Archigram drawings. Will Alsop – the *enfant terrible* of British architecture – gained experience exactly by studying at Archigram and cooperating with Cedric Price. Among his colorful buildings with various forms of unexplained origin and unknown materials Blizard Building, the Institute of Cell and Molecular Science in London (2006) presents a very clear, figurative narrative, basing on placing in a rectangular, modernist building with open plan and colorful, biomorphic forms with functions requiring isolation.

Hanged solids – "worms" and "organic cellular forms" appear to be sheer jokes or the quiet tools of inner discipline in the research institution (working on a cure for cancer). The architect swapped in the building the specifics of its functions by placing research laboratories in its open space and closing seminar halls (group meetings spaces) in the "worms". Alsop's design philosophy is based precisely on fun (irony) contained in every aspect of his buildings and also on the distance of the designer to "serious" architecture. His vision described in the "Towards an Architecture of Practical Delight" is based on a rule according to which each building should become celebration and surprise (both in its design process and later) whereas architects should move away from serious, professional debates and turn into the consumers of products of architecture and others, which will allow them to avoid the trap of a particular style or philosophy. [1, p.339-341]

The iconography of ready-mades is ironic action. By rejecting the classical ideals of beauty and the hidden denial of certain beliefs while seemingly flattering pop-tastes, focusing on vagueness and the ambiguity of opposites, articulate a contradiction to the prevailing reality, the connection not even between art – low and high – but the forms of art and non-art, the contestation of the current state of architecture and the introduction of its users into the state of wonder to become the onset of creative reflection. All the described buildings are fun on their way, like Duchamp's urinal or Warhol's soup can. All

act against the "flattening" of cultural structures and thoughtlessness on one hand⁹ and the over-intellectualization of the profession of architect on the other. For Will Alsop, MVRDV, BIG and FAT architecture is fun. "Use Rembrandt as an ironing board," wrote Marcel Duchamp,[3, p.33] and they go further, using an ironing board as architecture.

BIBLIOGRAPHY

- [1] Alsop W., *Towards an Architecture of Practical Delight*, w: Jencks C., Kropf K., *Teorie i manifesty architektury współczesnej*, Warszawa, Grupa Sztuka Architektury 2013, ISBN: 978-83-938729-0-9, s. 339-341.
- [2] Danto A.C. *Po końcu sztuki, Sztuka współczesna i zatarcie się granic tradycji*, Kraków, Universitas 2013, ISBN: 97883-242-2303-9.
- [3] Foster H., *Powrót realnego, Awangarda u schyłku XX wieku*, Kraków, Universitas 2010, ISBN: 97883-242-1734-2.
- [4] Garcia M., 'Otherworldliness': The Pull of Black Velvet, Latex, Tights, Quilts, Tablecloths, and Frocks: An Interview with Will Alsop, *Architectural Design* 2002, nr 6, s. 36-41.
- [5] Griffiths S., Virtual Corpses, Figural Sections and Reasonant Fields, *Architectural Design* 2011, nr 5, s. 68-77.
- [6] Griffiths S., Holland C., Jacob S., FAT Projects, Manifesting Radical Post-Modernism, *Architectural Design* 2011, nr 5, s. 78-89.
- [7] Hebdigde D., *W złym guście: notatki na temat pop-artu*, w: red. E. Rewers, *Miasto w sztuce – sztuka miasta*, Kraków, Universitas 2010, ISBN: 97883-242-1306-1, s. 326-341.
- [8] Jacob S., Beyond the Flatline, *Architectural Design* 2011, nr 5, s. 24-31.
- [9] Kozłowski D., Architektura dziś albo miasta nieśmiertelnych, *Czasopismo Techniczne* 2010, nr 15, s. 156-159.
- [10] Long K., *Hatch: the New Architectural Generation*, London, Laurence King Publishing 2008, ISBN-13: 978-1856695626.
- [11] Popiel – Moszyńska A., Żyrafa, *Architektura & Biznes* 2013, nr 5, s. 80-83.
- [12] Sadler S., *Archigram, Architecture without Architecture*, Cambridge, MIT Press 2005, ISBN-13: 978-0262693226.
- [13] *Uzasadnienie jury 2013 Institute Honor Awards for Regional and Urban Design, The American Institute of Architects*, <http://www.aia.org/practicing/awards/2013/regional-urban-design/superkilen/>, dostęp 27.06.2014.
- [14] Venturi R., Scott Brown D., Izenour S., *Uczyć się od Las Vegas, Zapomniana symbolika formy architektonicznej*, Kraków, Wydawnictwo Karakter 2013, ISBN: 978-83-62376-22-3.
- [15] Vitruvius and Sons, opis projektu, <http://www.vitruviosons.com/Projects.html>., dostęp 27.06.2014.
- [16] The Villa http://www.fashionarchitecturetaste.com/2008/08/the_villa.html. Dostęp: lipiec 2014

O AUTORZE

Dr inż. arch., adiunkt w Katedrze Architektury Mieszkaniowej i Kompozycji Architektonicznej Wydziału Architektury Politechniki Krakowskiej.

AUTHOR'S NOTE

Tutor in Chair of Housing and Architectural Composition, Faculty of Architecture, Cracow University of Technology.

⁹ Perhaps *Strikh Kod* the least but the contestation of consumption and consumerism there can be traced in "belting" the store with a barcode - abrasion from the sense of pleasure, paying attention to its technical side (which is paying) and refusal to search by designer more sophisticated symbolism.