



ARCHITEKTURA MIĘDZY MEDIAMI

ARCHITECTURE BETWEEN MEDIA

Beata Juchniewicz

dr inż. arch.

Politechnika Wroclawska
Wydział Architektury
Zakład Rysunku, Malarstwa i Rzeźby

STRESZCZENIE

Zastosowanie nowych mediów w sztuce oraz projektowaniu architektury, przynosi radykalne zmiany w definicji przestrzeni. Pozostają one w zależności z sytuacją obserwatora w przestrzeni, sposobem komponowania brył i obrazów. Zmiany w architekturze są wynikiem wcześniejszych przełomów artystycznych oraz współczesnej integracji sztuk w modelowaniu środowiska człowieka.

Słowa kluczowe: architektura, sztuki plastyczne, nowe media

ABSTRACT

Applying new media in the art and planning architecture, is bringing radical changes in the definition to the space. They stay in relation with the situation of the observer in the space, with way of arranging lumps and images. Changes in architecture are a result of earlier artistic turns and contemporary integration of plays in modeling the environment of the man.

Keywords: architecture, plastic arts, new media

O AUTORZE:

Beata Juchniewicz, pracownik naukowo-dydaktyczny, naukowo interesuje się związkami między architekturą a sztukami wizualnymi i literaturą, które bada w oparciu o refleksję z obszaru historii sztuki, estetyki i filozofii; prowadzi zajęcia ze studentami w bloku kompozycyjno-plastycznym (rysunek, formy przestrzenne, malarstwo i fotografia).

W dobie rozwoju nowych mediów, które dają nowe narzędzia do tworzenia i opisywania przestrzeni, powstaje pytanie jak proces ten wpływa na kształtowanie współczesnej architektury.

Dynamika zmian, przypomina przewrót w sposobach obrazowania w sztukach plastycznych początku XX wieku. Dla lepszego zrozumienia specyfiki procesu, warto przyrzeć się relacjom między tymi zjawiskami. Zwłaszcza, że pozwoli to na podjęcie próby odpowiedzi na pytania o cechy przestrzeni współczesnej architektury, jej kompozycji oraz statusu obserwatora. W kontekście tych przemian ważna jest także rola architekta jako twórcy. Temat jest szeroki, przekracza objętość artykułu, więc zasygnalizowane zostaną jedynie niektóre wątki.

1. PRZEŁOM W SZTUKACH PLASTYCZNYCH POCZĄTKU XX WIEKU

Architektura od zawsze wpisana była między różne media i różne rodzaje sztuk, z najbliższymi jej: rzeźbą i malarstwem. Dlatego też to, co działo się w historii jednej ze sztuk, znajdowało czytelne odbicie w innej. Ważną kwestią podejmowaną przez artystów, szczególnie na początku XIX wieku, były poszukiwania sposobu zapisu przestrzeni na płótnie. To, co wówczas wypracowano, zaważyło na całej historii sztuki, do dzisiaj włącznie. Ten okres przynosi nowatorskie rozwiązania, w których porzucono tradycyjną perspektywę, na rzecz umownych związków między elementami kompozycji. Logika budowania obrazu miała uwzględnić czwarty wymiar, czas. Kubiści, a za nimi inne formacje artystyczne, chętnie posługują się kolażem. Eksperymenty Braque'a z 1912 roku, polegające na wklejaniu fragmentów gazet, tapet, rysunków prowadziły do dynamizacji struktury przestrzennej.

Technika ta dała, poszukiwane przez artystów, wrażenie zwielokrotnienia przestrzeni, zapisu będącego „opowiadaniem” o przedmiocie z uwzględnieniem zmian w czasie.

Doniosłość tych eksperymentów podsumował Beckett słowami:

„Po kubizmie nigdy już świat nie wyglądał jak dawniej. Był to jeden z najbardziej rewolucyjnych nurtów w sztuce i o ogromnej sile oddziaływania. Hiszpan Pablo Picasso i Francuz Georges Braque rozkawałkowali świat widzialny, nie by go zniszczyć, lecz by stworzyć w swych dziełach jego nową, zmysłową i piękną wizję.”¹, Potem, z tych dokonań korzystał dadaizm, surrealizm czy też futurystyczny, a sztuka lat 60 i 70 XX wieku ostatecznie zrezygnowała z tradycyjnej ciągłości narracji obrazu.

2. ARCHITEKTURA WSPÓŁCZESNA I NOWE MEDIA

Dokonania na polu sztuki początku XXI wieku, związane z przemianami przyniesionymi przez media cyfrowe, w pewien sposób powracają do doświadczeń sprzed wieku.

Awangarda lat dwudziestych ubiegłego wieku, podobnie jak dzieje się to obecnie, eksperymentowała z zastosowaniem fotografii i filmu (wówczas były to nowe media). Celem działań było stworzenie nowego języka plastycznego, nowych form wyrazu dla odzwierciedlenia rzeczywistości. Tymczasem współczesne poszukiwania cybersztuki czy inaczej sztuki digitalnej, skupiają się wokół kwestii komunikacji, a więc dostępności i rozpowszechniania.

To zakorzenie współczesnych dokonań w historii sztuki ubiegłego wieku, widać chociażby w próbach tworzenia definicji. Chętnie sięgamy po „post-” „inter-” „hiper-” w połączeniu ze znanymi terminami, powstałymi dużo wcześniej. Zwraca na to uwagę

¹ Red. Wilińska M., Działożyński B., Rossa A., Epoki i kierunki w kulturze, PWN, Warszawa 2008, s. 488

między innymi Krystyna Wilkoszewska.² Autorka, zastanawia się czy dzieje się tak, dlatego, że widzimy wyraźne kontynuacje obecnych dokonań, czy też z trudnością dostrzegamy w nich nowatorstwo.

L. Manovich³ zaś, stwierdza dobitniej, że „wiek komputera zadawała się używaniem języka poprzedniego okresu.” Natomiast nowe są sposoby i techniki komunikacji.

Trudno się z tym nie zgodzić, ponieważ podstawową cechą cybersztuki - związanej z siecią, ale i nowymi mediami jest proces interakcji między człowiekiem i maszyną. Ten wątek szczególnie ważny jest też dla architektury. Tutaj dawny przechodzień, konsument, powoli staje się coraz bardziej aktywnym współtwórcą przestrzeni. Staje się on nie tylko odbiorcą, ale też elementem obrazów jakie architektura „produkuje” za pomocą ekranów i lustrzanych elewacji.

Obrazy są ulotne, zmieniają się, nakładają na siebie, co charakterystyczne jest dla ponowoczesnego sposobu oglądu świata, definiowanego przez Baumana jako widzenie migawkowe.

Współczesne poszukiwania ogniskujące się wokół tworzenia przestrzeni, podejmują i rozwijają też wątek kolażu, który dla nowych mediów jest niczym innym jak poleceniem „kopiuj i wklej”. W ten sposób łatwe staje się mnożenie i zwielokrotnianie różnych bytów przestrzennych w sztukach wizualnych, a także w architekturze.

Przy czym współczesne kolaże to obrazy ruchome. Czynnikiem czasu jest bowiem mocno wpisany w ich charakter.

Ruchomość obrazów przyczynia się także do zdynamizowania procesu obserwacji i usytuowania obserwatora w przestrzeni. Widzieć, to znaczy łączyć ujęcia z różnych stron, budować zmienną w czasie dynamiczną strukturę złożoną z zestawu relacji. Oko obserwatora i uczestnika zdarzeń w przestrzeni architektury, dzięki zastosowaniu ścian-ekranów, może widzieć w jednym momencie ujęcia z różnych stron. W ten sposób percepcja obserwatora zostaje poszerzona o aparaty, kamery, które niejako widzą za niego, zgodnie z koncepcją maszyny widzenia Virilio.

Zaciera się różnica między tym, co realne a tym, co wirtualne. Medialny świat obrazów staje się rzeczywistością i jak napisał Wolfgang Welsch: „(...) kto wypełniony jest obrazami, nie potrzebuje okien, ma już wszystko (...)”⁴

Wpływ sztuki ruchomych obrazów – kina, przybiera na znaczeniu także w kwestii kompozycji. Narracyjność kompozycji architektonicznych przejawia się poprzez zmienność obrazów w czasie, oraz budowanie skomplikowanych struktur w relacji z otoczeniem. Percepcja takiej architektury jest procesem składania kolejnych sekwencji widoków. Przykładem mogą być dzieła znanych architektów takich jak Ben van Berkel i Caroline Bos z UN Studio, Nouvel, Koolhaas, O.Ghery czy Herzog & de Meuron.

Nowe media stają się dla architektury narzędziem do produkcji przestrzeni i natchnieniem, by tworzyć iluzje, zarezerwowane wcześniej dla świata sztuki nieużytkowej. Powstają ulotne „produkcje przestrzenne” wygenerowane światłem i powietrzem.⁵ Przykładem mogą być: The Weather Project czy Blur Building powstały na EXPO 2002. Oba projekty proponują udział w dynamicznej przestrzeni generowanej przez nowoczesne technologie.

² Cyt. Za: Zawojski P., *Cybersztuka jako awangarda naszych czasów*, (w:) „Wiek awangardy”, red. Bieszczad L., Universitas, Kraków 2006, s. 161

³ Ibid., s. 168

⁴ Cyt. Za Łopuch I., *Teleobecność i Anestetyka*, (w:) red Ostrowski M., „Estetyka wirtualności”, Universitas, Kraków 2005, s. 322.

⁵ B. Juchniewicz, *Iluzje architektury*, (w:) „Definiowanie przestrzeni architektury”, Czasopismo Techniczne, Politechnika Kraków, zeszyt 15/2008, Kraków, s. 353,354

The Weather Project to wystawa zrealizowana w Turbine Hall, Tate Modern w Londynie na przełomie 2003/04. Autor, Olafur Eliasson zaprojektował na powierzchni 3250 m² instalację, w której wykorzystał parę, światło oraz szklane i lustrzane powierzchnie do stworzenia wrażenia „krajobrazu pogody”. Sztuczna mgła, słońce oraz odbicia światła zbudowały ten lekki, pełen magii, pobudzający różne zmysły architektoniczny pejzaż. Podobnie efemerycznym obiektem, powstałym przy użyciu symulacji – produkcji zmieniającej się przestrzeni jest Blur Building (Diller i Scofidio), pawilon wystawowy ustawiony na jeziorze Neuchâtel. Woda z jeziora wykorzystana została do wytwarzania pary wodnej, która w postaci chmury otacza konstrukcję. Wymienione realizacje wyraźnie stoją na pograniczu różnych sztuk.

3. INTERDYSCYPLINARNOŚĆ CECHĄ WSPÓŁCZESNEGO PROCESU TWÓRCZEGO

Podsumowując powyższe wątki należy mocno podkreślić zagadnienie interdyscyplinarności, współdziałania sztuki, nauki i technologii. W ten sposób docieramy do sytuacji, w której trudno mówić o pokrewieństwie czy nawet współzależności architektury od innych mediów, bowiem zacierają się granice między nimi. Czasem trudno stwierdzić, czy obiekt jest bliższy definicji rzeźby czy też architektury. Utylitarność dzieła może tej kwestii nie rozstrzygać. Bowiem architektura w wielu wypadkach czyni dawnego przechodnia/klienta widzem lub uczestnikiem pewnej formy spektaklu.

Dzięki użyciu, do projektowania i realizacji technik komputerowych, możliwe jest tworzenie bardzo indywidualnych i niepowtarzalnych obiektów. Architekt ma możliwość coraz pełniej zaistnieć jako jednostka twórcza, oczywiście wiąże się to z rozszerzeniem jego kompetencji. Ponadto architektura nie tylko anektuje w swe przestrzenie dzieła różnych sztuk, ale czyni z nich swe narzędzie do kreowania własnej przestrzeni. W ten sposób powstaje nowe oblicze współczesnej architektury pełnej ruchomych obrazów, układających się w opowieść rozgrywającą się w czasie. Widz zostaje zaproszony do uczestniczenia w tej podróży między mediami.



Il. 1. Labirynt miasta, Wrocław 2009. Zdjęcie autora.