

KRZYSZTOF KALITKO  
*Instytut Kulturoznawstwa UAM*

## „POSTRZĘPIENIE” — NOWA KONCEPCJA PRZESTRZENI MIASTA I JEGO ARCHITEKTURY

We współczesnym dyskursie architektonicznym, a także we współczesnej urbanistyce, ogromną popularność zdobyły pojęcia wskazujące na brak porządku, chaotyczność i przypadkowość zjawisk oraz niejednoznaczną i nieciągłą ich obecność. To „rozplenie się” pojęć z przedrostkiem „nie” może wskazywać, iż mamy raczej do czynienia z pragnieniem zanegowania „ortogonalnej koncepcji rzeczywistości” niż z potrzebą uchwycenia zjawisk w terminach pozytywnych. Proponuję zatem rozważenie zjawiska, które nazywam postrzępieniem. Pojęcie to najczęściej wykorzystuje się do opisu kształtu chmur, nieregularnych form geometrycznych — oraz chaotycznej dynamiki wszystkiego, co wymyka się porządkowi i opisowi geometrycznemu. Ma tę zaletę, że, po pierwsze, nie niesie ze sobą negatywnej kategoryzacji opisu, to znaczy nie stara się wskazać, czym przedmiot opisu nie jest. Po drugie, w odróżnieniu od na przykład pojęcia „zacieranie” czy „zamazywanie” przywołuje również pewną stratygrafię, trzeci wymiar, ważny dla logiki opisu architektury. Postrzępienie pozwala na opis architektury z podkreśleniem nieciągłego charakteru elementów formalnych, odrzucenia liniowości, geometrii jako podstaw projektowych. Ponadto umożliwia scharakteryzowanie zjawisk niezwykle ważnych we współczesnej urbanistyce.

Zidentyfikowanie granic miasta, obszarów granicznych, przedmieść, gwałtownie urbanizującego się obszaru bądź procesów urbanizacyjnej atrofii nie jest sprawą łatwą, zwłaszcza w dużych, poddawanych stałym zmianom aglomeracjach. Dużo bardziej oczywiste wydaje się odczytywanie zdumiewającej obecności przestrzeni opuszczonych, czarnych dziur wewnątrz struktury miasta, a także istnienie wewnętrznych marginesów, zmiennych, często niewyraźnych granic, poza którymi pojawia się uczucie bycia gdzie indziej. Ekspansja miasta, nie tylko związana z pochłanianiem coraz większego obszaru, lecz również

---

Adres do korespondencji: kalitko@poczta.onet.pl

opisywana w kategoriach zanikania i „mobilności” różnych części aglomeracji, dała początek zjawisku urbanistycznego rozproszenia. To z kolei zaowocowało szczególną skłonnością do odrzucenia, do tworzenia miejskiego „poza”. Wizualną reprezentacją tych zjawisk staje się przestrzeń zdeurbanizowana, puste bądź porzucone budynki, hybrydy nieużywanych konstrukcji, a w konsekwencji „metabolizacja” tych obszarów niegdyś zabudowanych, dziś zawłaszczonych przez wkradającą się tam i żywiołowo rozrastającą się przyrodę, pozbawioną wszelkich zaplanowanych ograniczeń i kontroli.

Na inny ciekawy typ zjawisk występujących we współczesnych miastach wskazuje przykład Museo de Arte Contemporáneo w Barcelonie. Ten nowoczesny kompleks, w skład którego wchodzi: muzeum, obszerny plac i wewnętrzny ogród, został umieszczony w zaniedbanym kwartale centrum miasta. Swą nowoczesną sylwetką i lśniąca nowością elewacją tworzy kontrast z otaczającymi go zaniedbanymi budynkami. Kilkadziesiąt metrów od gmachu rozpościera się dzielnica zamieszkała przez emigrantów z Azji. Ta szokująca architektonicznie i kulturowo relacja tworzy charakterystyczne dla współczesnych wielkich aglomeracji poczucie zerwania, nieprzystawalności, postrzępienia tkanki urbanistycznej<sup>1</sup>.

Analizując stale narastające zjawisko rozszerzania miasta i złożoność przestrzeni podmiejskiej oraz zerwanie ciągłości urbanistycznej wewnątrz miejskiego centrum, wielu analityków dostrzegało ograniczone możliwości poznawcze i projektowe związane z tradycyjnymi instrumentami urbanistyki. Zaapelowali jednocześnie o radykalne odnowienie języka zarówno analizy, jak i projektowania.

Jedną z propozycji wychodzących naprzeciw tym oczekiwaniom jest inicjatywa grupy architektów o nazwie Stalker Urban Art Laboratory. Architekci wchodzący w skład tej grupy tworzyli propozycje projektowe nowych idei miasta. Jednym z założycieli grupy był włoski architekt Alberto Iacovoni, nawiązujący w swych projektach do propozycji włoskiej grupy Superstudio z lat siedemdziesiątych XX wieku. Propozycje tej grupy skrytykowały się w projektach struktury Rzymu opartych na fraktalnej strukturze kosmosu. Inną propozycją tego artysty jest projekt *Earthscape* przygotowany na konkurs „Citta: terzio millenio”, ogłoszony w ramach Biennale Weneckiego Architektura 2000. Projekt ten zawierał ideę/plan miasta przyszłości. Intencją architekta było zredukowanie złożoności miasta i przedstawienie go w postaci czterech syntetycznych i spektakularnych obrazów. Podstawą propozycji była koncepcja, iż miasto można przedstawić jako grę dwóch sił: tendencji do wygładzania oraz różnicowania się przestrzeni. Te dwa zjawiska, o których pisali zarówno Deleuze

---

<sup>1</sup> Zob. strona internetowa: Richard Meier & Partners — Museo de Arte Contemporáneo de Barcelona.

i Guattari<sup>2</sup>, jak i twórcy fałdującej architektury<sup>3</sup>, wzajemnie nasuwają się na siebie i mieszają. Architekt zakładał, że „wygładzona” przestrzeń miasta ma skłonność do rodzaju retrogenezy, tworzenia własnej, samorzutnej *living space*, przestrzeni slumsów (*bidonville*). W *Earthscape* Iacovoni starał się zarówno wyznaczyć te procesy, jak i kreować możliwości ich wzajemnych powiązań. Projekt *Earthscape*, zdaniem jego twórcy, rozszerza ideę *stereo-reality* prezentowaną przez Paula Virilio<sup>4</sup>.

### ARCHITEKTONICZNA NIEWYMIERZALNOŚĆ

Nowe formy reprezentacji w architekturze nie ukazują czytelnego planu, przekroju czy bryły budynku, jak w przypadku kolaży Richarda Meiera. Odzwierciedlają jednak coraz częściej trudny do wyartykułowania i postrzępiony kontur projektowanej realizacji. W tym kontekście technologiczne i megastrukturalne napięcie, obecne na przykład w projektach grupy Archigram, stanowi nawet ważniejszą, bardziej zapładniającą inspirację dla współczesnych realizacji niż organiczne struktury proponowane przez grupy wiedeńskie. Spoglądając na te projekty przez pryzmat ciała i cielesności, a więc wzory od zawsze obecne w architekturze, można je odczytywać jako propozycję stopniowej redukcji przestrzennego aspektu architektury. Projekty grupy Archigram przekształcają architekturę w rodzaj protezy, w powierzchnię możliwą do noszenia jak ubranie. Redukują w ten sposób lukę między „miękką” formą ciała człowieka i „twardą” bryłą architektury. Owe „maszyny wojenne” projektowane przez architektów grupy Archigram, z ich niespokojnym, mechanicznym nomadyzmem, dały impuls do zrewolucjonizowania koncepcji architektury.

Takie tendencje ujawniały projekty i teksty Petera Cooka. Jego późniejsze projekty sięgają po metaforyczną dezintegrację uwarstwionych megastruktur, które — jak się wydaje — nie tyle poruszają się, ile ślizgają po krajobrazie, rozpuszczają się w nim, stwarzając wrażenie tego, co architekt nazywa topieniem architektury. Naturalne elementy, ożywiona i nieożywiona przyroda, zostają scalone ze sprawiającą wrażenie zrujnowanej architekturą. Natura i architektura mieszają się, przecinają i płaczą, tworząc pojedynczy, geometrycznie nieokreślony, postrzępiony krajobraz. Inwazyjne kreacje projektowane przez Archigram i metaforyczne krajobrazy Cooka znajdują formalną kontynuację w architektonicznej rebelii Lebbeusa Woodsa. Pozostające na granicy „architektonicznego nihilizmu” kontestacje Woodsa mają charakter totalny; architektura jest tu narzędziem wojny przeciwko władzy, grawitacji, czasowi, przeciwko

---

<sup>2</sup> G. Deleuze, *Le Pli. Leibniz et le baroque*, Les Editions de Minuit, Paris 1998, s. 6–9.

<sup>3</sup> Zob. „Architectural Design” 1993, nr 102: *Folding in Architecture*, numer w całości poświęcony omówieniu tej tendencji w architekturze.

<sup>4</sup> P. Virilio, *Speed and Information: Cyberspace Alarm!*, [http://www.ctheory.net/text\\_file.asp?pick=72](http://www.ctheory.net/text_file.asp?pick=72)

wszystkiemu. Jego wizja architektury jest programowo anarchicznym (*Anarchitecture*), politycznym aktem wyzwolenia spod władzy jakichkolwiek hierarchicznych struktur czy ograniczeń, zwłaszcza ograniczeń dyskursu architektonicznego. Staje się instrumentem kulturowej, społecznej i politycznej rewolucji. Pierwszy projekt Woodsa, zrealizowany w roku 1988 w Berlinie, odwoływał się do idei przekroczenia Muru Berlińskiego oraz postulował powołanie podziemnej wspólnoty zamieszkującej porzucone obszary miasta. Podziemny, niekończący się system korytarzy, tuneli czy piwnic narastał w trakcie rozwoju miasta i stanowił przestrzeń, która wymykała się podziałowi na wschód i zachód, wyznaczonemu przez mur, wymykając się tym samym władzy i kontroli.

Jeśli przyjąć, że projekty grupy Archigram ukazują inwazję, przypominają atak z kosmosu, to u Woodsa najazd pochodzi z Ziemi. Architekt ukazuje nam morderczą walkę bezkształtności, dezorganizacji miasta z kształtem, organizmem, organizacją, jaką projektowanie urbanistyczne narzuciło przestrzeni. Architektoniczna utopia Woodsa jest nie tylko dekonstruowaniem, ale także topologiczną reinkrypcją przestrzeni, nierówności terenu, przekształconego zarysu górskich zboczy, płynnej metamorfozy chmur. Ta utopia została oparta na obrazie i „niegramatycznej”, zniekształconej sile dzielnicy slumsów, na minimalnym poziomie składni i maksymalnych możliwościach autokonstrukcji. Jest dominacją niemierzalności nad tym, co mierzalne, swobodnej deformacji nad typologią: utratą centrum i granic w postrzępionym projektowaniu. Inną strategię, choć wpisaną w podobną logikę działania, reprezentują propozycje Zahy Hadid. Jej projekty architektury i natury scalają się w jedną ekspresyjną strukturę, w dynamiczny krajobraz, którego transformacja nie może zostać powstrzymana. To, co sztuczne i naturalne, interwencja projektowa i kontekst przestrzenny, miejski zgiełk i ruch, zostaje powiązane lub raczej tworzy płynne kontinuum deformacji. Postrzępiona linia wypełnia wszelkie szczeliny, wszelkie możliwe przestrzenie wokół przedmiotów.

Projekt Zahy Hadid *Peak Club* w Hong Kongu jest zdominowany przez koncepcję uwarstwienia, stratyfikacji, superpozycji i akumulacji kolejnych warstw, które zastępując ziemię usuniętą z bezpośredniego sąsiedztwa budynku, tworzą nową, sztuczną, strukturę geologiczną. W projekcie amfiteatru dla Carnuntum w Wiedniu możemy z kolei mówić o rzeczywistej manifestacji idei: „architektura jako rozszerzenie krajobrazu”. Poprzez rozczłonkowanie sztucznych platform stanowiących element konturujący belweder ujawnia swą mechaniczną siłę. Postrzępione formy erodującej kamiennej ściany zostają sztucznie wzmocnione. Linia projektowa zostaje tu rozumiana jako interpretacja linii krzyżujących się w przestrzeni. Wyznaczają one napięcie, energię erozji czy zjawisk atmosferycznych, stały strumień naturalnych i sztucznych sił, które powstrzymują stan stabilności i równowagi.

Brak równowagi, niemierzalność czy postrzępienie charakteryzują również nowe skrzydło Muzeum Żydowskiego w Berlinie autorstwa Daniela Libeskinda. Realizacja jest w istocie nowym skrzydłem Kollegienhaus, dawnego, pruskiego

gmachu sądu. Barokowa bryła starego gmachu została rozszerzona o bardzo dynamiczną zygzakowaną formę. Budynek przypomina niezwykle wydłużony prostopadłościan, który został wielokrotnie przełamany, pod różnorodnymi kątami. Sam autor mówi, że plan założenia przypomina rozerwaną gwiazdę Dawida, co jednak nie jest już uchwytne w kształcie budynku. Pawilon bardzo ostro wdziera się w otaczającą go przestrzeń miejską. Wydaje się to wbijać w miasto zakrzywioną pod ostrym kątem elewacją, to cofać pod presją otaczającej go przestrzeni. Swą strategią przestrzenną przypomina nieco węża, atakującego i wycofującego się. Stale w ruchu, stale gotowego do ataku na ortogonalny układ przestrzeni miasta. Relacja gmachu i otoczenia przypomina gwałtowne zmagania bryły i pustki. Wydaje się, że z tego starcia budynek wychodzi nie bez szwanku. Na gładkiej, połyskującej powierzchni widoczne są liczne szczeliny, pęknięcia i nieciągłości. Integralność realizacji, podobnie jak integralność miasta, również wydaje się zagrożona. Budynek proponuje trzy niezależne programy, odraczając możliwość uchwycenia całej przestrzeni. Wymaga trzech odrębnych procesów doświadczania architektury, proponując trzy niezależne narracje. Pierwsza droga, najdłuższa, wiedzie od głównych schodów, które, w odróżnieniu od typowych programów budynków reprezentacyjnych, prowadzą w dół, ku podziemnym korytarzom muzeum. Korytarz prowadzi dalej do głównej sali ekspozycyjnej, prezentującej historię Berlina i historię Żydów. Druga ścieżka wiedzie na zewnątrz budynku do ogrodu E. T. A. Hoffmanna. Symbolizuje moment wypędzenia i emigrację Żydów. Ostatnia, kończąca się obszerną pustą przestrzenią w wieży, jest symbolicznym przedstawieniem Holokaustu, nieobecności i pustki.

Wybór kierunku, właściwej narracji, dokonuje się zatem za pośrednictwem przestrzeni architektonicznej, ta jednak stwarza wrażenie stałego napięcia. Przestrzenie otwierają się i dramatycznie zawężają. Przechodzące przez korytarz diagonalne belki tworzą wrażenie niestabilności konstrukcji, utraty statyki przez budynek. To zmaganie się bryły z zewnętrzną przestrzenią, prucie przestrzeni ostrymi, przypominającymi dziób statku narożnikami jest również czytelne wewnątrz. Napór mas i brył, rozdarte szczelinami okien ściany, przechodzące przez ciągi komunikacyjne „nielogiczne” elementy konstrukcji, tworzą wrażenie stałego ruchu, zmienności i braku równowagi. Libeskind nazywa swą realizację „między liniami”. Wydaje się bardzo interesujące to, że realizacja, która w tak dramatyczny sposób przełamuje dyktat linii, liniowości, miary i proporcji, dokonuje tego za pośrednictwem linii, bryły i ściany. Dla Albertiego, jak pamiętamy, ściana była istotą współmierności. Budynek i miasto łączyły się za pośrednictwem ściany. Ściana Muzeum Żydowskiego staje się elementem strategii, która powoduje miejscowe zerwanie ciągłości miasta.

Podobną strategię realizuje inne muzeum projektu Libeskinda — Denver Art Museum. Budynek składa się ze spiętrzonych, wielobocznych brył przypominających strukturę kryształu. Bryły wydają się wypiętrzać jedna na drugiej, zachodzić na siebie i rozpierać. Forma rozsadza czworoboczną działkę budow-

laną i zachodzi na sąsiadujące. Jej ostre, spiczaste krawędzie nadają bryle dynamikę, ale i wskazują „kierunek natarcia”. Wydaje się, że jest ona zamarznąętą masą wody, rozsadzającą szczelinę, w której się znajduje, i kruszącą wcześniejszą strukturę miasta. Ta strategia „kruszenia”, rozsadzania i deformacji to jeden z przejawów nowej wizji architektury. Inną strategią jest akcentowanie tymczasowości architektury, efemeryczności formy, strategia braku zakorzenienia.

#### BRAK ZAKORZENIENIA

„Nazywam się wjm@mit.edu (choć mam wiele innych nazw umownych) i jestem elektronicznym flâneurem. Żyję w sieci”<sup>5</sup>. Tak zaczyna swą książkę *City of Bits* William Mitchell. Podkreśla, że jego adres internetowy odpowiada niesprecyzowanemu miejscu, tym samym jego imię i miejsce scalają się w jedno. Autor pisze, że sieć jest „wszystkim wokół, wszędzie, lecz nigdzie konkretnie nie umiejscowionym”. Należy zatem postawić pytanie, jak możemy odnieść się do tego nowego zjawiska obecności ciała w tak wielu przestrzeniach, w kategoriach architektonicznych? Jaki projekt może zawrzeć niestałość, która charakteryzuje przestrzeń w erze elektronicznej (późnej epoce krzemu)?

Idea niepewnej albo tymczasowej, chwiejnej równowagi stanowi o istocie współczesnej architektury. Podejmuje ona radykalną decyzję oderwania się od fundamentów. Potrzebę nieukorzenienia należy rozumieć najszerzej jak to możliwe. Dotyczy ona zarówno ziemi, działki budowlanej, jak i wcześniejszych teorii, kształtujących dyscyplinę architektury. Strategia ta ma przełamać, rozmontować, porzucić całą dotychczasową naturę konstrukcji. Nie ogranicza się do ignorowania, maskowania, formalnych symulacji, odrzucenia tradycyjnych elementów we współczesnej architekturze, lecz decyduje się na radykalne odrzucenie tradycji budowlanych, podrywając poczucie pewności architektury, pewności, którą daje stałość, pojęcie założenia, celowości i hierarchii. To wyjaśnia, dlaczego w projektach Coop Himmelblau, Woodsa, Hadid, Koolhaasa czy Libeskinda, relacje między budynkiem i gruntem mają charakter skomplikowanej, wyrafinowanej gry. Budynek odrzuca potrzebę zakorzenienia, negując prawo ciężenia i własną formą podkreślając to nieposłuszeństwo. Staje się przykładem załamania, rozpadu, rekompozycji. Taką koncepcję przynosi wiele projektów grupy Coop Himmelblau. Przebudowany dla kancelarii adwokackich Schuppich, Sporn, Winischhofer strych wiedeńskiej kamienicy przy Falkestrasse jest jednym z ciekawszych przykładów wspomnianej tendencji. Nowo powstały dach budynku tworzą wzajemnie na siebie zachodzące szklane tafle wsparte na stalowej konstrukcji więźby. Konstrukcja dachu tworzy bardzo czytelny rysunek, ukazując z pozoru chaotyczną i niestabilną formę. Całość wydaje się słabo związana z resztą budynku i sprawia wrażenie, jakby osuwała się ku dołowi. Lekka i przezroczysta sylwetka dachu starej wiedeńskiej kamienicy,

---

<sup>5</sup> W. Mitchell, *City of Bits*, MIT Press, Cambridge, Mass. 1995.

przypomina drapieżnego ptaka, który przysiadł na gzymsie i za chwilę znów poderwie się do lotu.

Podobnie jak w przypadku grupy Coop Himmelblau, architektoniczne analizy Toyo Ito również są próbą podjęcia problemu rzeczywistego i wirtualnego nomadyzmu miejskiego współczesnej jednostki. Przemieszczanie, mobilność ludzi, rzeczy i informacji to w opinii Ito najważniejsze zjawiska współczesności i dlatego traktowane są przez architekta jako kluczowy bodziec procesu projektowego. Po ukończeniu studiów Toyo Ito został współnikiem w biurze architektonicznym Kiyonori Kikutake, współpracującym wcześniej z grupą metabolistów. Ta współpraca w istotny sposób wpłynęła na jego późniejsze projekty architektoniczne. W projektach i realizacjach oraz tekstach teoretycznych Ito konsekwentnie podejmuje problematykę współczesnej koncepcji miasta oraz strategii architektonicznych jego zamieszkiwania. Pisze: „żyjemy w mieście bez [...] zewnątrz, w przypominającym labirynt mieście okrytym całunem niewidocznej technologii, którą, jak mgłą, wypełnione zostało powietrze. Jaki rodzaj architektury można stworzyć w takim mieście?”<sup>6</sup>. Pytania o to, w jaki sposób za pomocą architektury ukazać to, co niewidoczne, stawia architekt konsekwentnie we wszystkich swych rozważaniach teoretycznych. Jane Rendell mówi, że „we współczesnym dyskursie urbanistycznym i architektonicznym coraz częściej pojawia się figura, która przemierza przestrzeń: flâneur, szpieg, detektyw, prostytutka, turysta. Wszystkie one reprezentują problematykę analizy miasta, odkrywania, podróżowania — są «przestrzennymi historiami». Wszyscy jesteśmy odkrywcami, nawigatorami, wymieniając między sobą narracje o mieście — mówi autorka. — Poprzez osobiste, polityczne, teoretyczne, historyczne narracje tworzymy miasto «dziwnie znajome», ale także tworzymy je takim, jakim chcemy, by było. Nasze pragnienia kształtują ulotne rozumienie przestrzeni architektonicznej”<sup>7</sup>. Współczesne miasto coraz częściej jest opisywane jako przestrzeń przepływu, którego narracje mają charakter przestrzenny i stale zmienny. Właśnie Tokio, zdaniem Ito, sprawia wrażenie jakby było miastem efemerycznym, tymczasowym, które ulega stałym przemianom.

Według danych statystycznych, jedna czwarta wszystkich tokijskich budynków została wybudowana w ciągu pięciu lat (1986–1991)<sup>8</sup>. W tej sytuacji rolą architektury staje się poszukiwanie owej logiki tymczasowości i ulotności. Pragnienie trwałości i stałości postrzega architekt jako wadę, pozostałość nieaktualnej już ideologii, jako nieadekwatność myślenia o przestrzeni oraz jej rzeczywistego zamieszkiwania. Poszukiwanie owej „logiki tymczasowości” zaowocowało na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych takimi projektami jak restauracja o nazwie „Nomada”, gdzie wewnętrzna przestrzeń

<sup>6</sup> Cyt. za: B. Bognar, *Tokio*, World Cities Series, John Wiley & Sons, London 1997 s. 139.

<sup>7</sup> J. Rendell, *Bazaar Beauties or Pleasure is Our Pursuit*, w: I. Borden, J. Rendell, J. Kerr (red.), *The Unknown City: Contesting Architecture and Social Space*, MIT Press, Cambridge, Mass., s. 105.

<sup>8</sup> B. Bognar, *Tokio*, cyt. wyd., s. 281.

składa się z cienkich, transparentnych ekranów okrywających wnętrze. Jaką powinien architekt zająć pozycję w stosunku do tej efemeryczności współczesnych zjawisk? Na to pytanie Ito odpowiada, postrzegając miasto jako „niekończący się strumień: ludzi, samochodów, wiatrów, roślin, topografii i dźwięków przepływających między budynkami”. Architektura miałaby zatem stać się rodzajem filtra, który potrafiłby ująć różne strumienie — za pomocą „budowy fikcyjnej i efemerycznej architektury rozumianej jako trwałe byt”.

Konstrukcja Wieży Wiatru projektu Ito w Yokohamie jest, zdaniem architekta, właśnie takim typem filtra. Opisując swój projekt mówi: „Wieża Wiatrów została zaprojektowana jako system wentylacyjny oraz kolektor na wodę dla znajdującego się poniżej centrum handlowego. Wewnątrz cylindra wykonanego z arkuszy aluminiowej blachy został umieszczony betonowy prostopadłościan. Wieża zaciera swą fizyczną obecność po zmierzchu i przekształca się w spektakl światła. Połyskliwa powierzchnia cylindra staje się ekranem, na którym pojawiają się spektakle świetlne, fragmenty programów telewizyjnych i reklam”<sup>9</sup>.

Poprzedziła ten projekt tymczasowa instalacja umieszczona w jednym z domów towarowych. Architekt zaprezentował projekt schronienia dla „tokijskich nomadek”. Ten ironiczny gest w stronę spędzających wiele godzin w sklepach kobiet nie tylko afirmował ich nowy styl życia, ale był także próbą analizy tymczasowości zajmowania przestrzeni miejskiej. Nomadyzm konsumentów inicjował powstawanie niestałych przestrzeni. Autor pokazuje, jak pojęcie domu zostało przeniesione przez konsumentów na całe miasto. Ich życie przypomina kolaż tworzony przez doświadczane fragmenty przestrzeni miasta. Te nowe możliwości architektury dokonują rozkładu wcześniejszych założeń, których podstawę stanowiła opresja trwałości. Projekt Ito stara się usuwać z architektury czynnik masy, wolumenu, ciężaru. Zarówno konstrukcja, jak i umieszczone w niej meble zostały wykonane z tego samego przezroczystego materiału. W ten sposób, podobnie jak ubrania, stanowiły rodzaj okrycia dla ciała. Zatarła została różnica między wnętrzem a fasadą budynku, między tym, co konstrukcyjne, i tym, co dekoracyjne. Architektura, zdaniem Ito, staje się bliska filmowi, na co zwracał uwagę już Paul Virilio<sup>10</sup>.

Rekonceptualizacja roli architektury w rozwiniętych społeczeństwach wymaga również rekonceptualizacji przestrzeni. Dla Ito nie oznacza to zerwania z wyidealizowanymi przestrzeniami nowoczesności, ale jest procesem, który ma doprowadzić je do całkowitego rozkładu. Współczesne rozumienie przestrzeni, zakładające jej przezroczystość i homogeniczność, wymyka się kształtowaniu za pomocą geometrii euklidesowej<sup>11</sup>. Ponieważ współczesną przestrzeń

<sup>9</sup> <http://www.thetake.com/take/html/42ndst.html>

<sup>10</sup> P. Virilio, *The Overexposed City*, w: N. Leach (red.), *Rethinking Architecture: A Reader in Cultural Theory*, Routledge, London 1997, s. 381–391.

<sup>11</sup> T. Ito, *Blurring Architecture*, Charta, Milano 1999, s. 55.

społeczną tworzy się głównie przez elektroniczną komunikację niemożliwą do lokalizacji, jest zatem ona przestrzenią efemeryczną. Dlatego współczesna architektura musi tworzyć konstrukcje, które umożliwią zmianę przestrzeni i programu. Ten zwrot, od sztywnego monofunkcjonalizmu ku pragnieniu płynnych i zmiennych przestrzeni, jest również echem teorii przestrzeni sformułowanej przez ruch sytuacionistów, rozumianej jako wydarzenie. Przykład może stanowić niedawno prezentowany projekt mediateki w Sendai. W tym projekcie idea architektury oparta na typie fabryki, która dominowała w wieku XX, ustępuje miejsca nowej koncepcji architektury, inspirowanej centrami handlowymi. Architekt mówi, że źródłem inspiracji dla jego projektu był delikatny ruch płynących wodorostów. Te zarówno lekkie, jak i przezroczyste organizmy dryfują, poruszane łagodnym prądem wody. Ten sam efekt próbuje Ito osiągnąć, wykorzystując stalową kratownicę podtrzymującą i przenikającą przez cienkie płyty podłogi. Ta struktura, wykonana z połączonych ze sobą rur, równocześnie dostarcza światła, powietrza, wody, elektryczności i informacji. Trzydzieści pionowych, przypominających drzewa elementów przenika i organizuje tworzące kondygnację budynku poziome tafle, z których każda ma tylko cztery centymetry grubości. Rury, stanowią nie tylko elementy konstrukcji, ale, zgodnie z postulatami Ito, kanalizują ruch, tworząc widzialnym to, co niewidzialne. Ukazują całą, niezbędną dla funkcjonowania miasta, a niedostrzeganą, sieć mediów: wody, ścieków, elektryczności, informacji. „Skóra” budynku została wykonana z cienkich tafli szkła. Nie jest to jednak nawiązanie do modernistycznych projektów, ale potrzeba wskazania nowej roli ściany, rozumianej jako rozdzielająca przestrzeń, pełniąca rolę interfejsu, błony czy substancji osmotycznej.

Z jednej strony, miasto oferuje nam obszary chronione, przestrzenie monitorowane, tereny skomercjalizowane, z drugiej — zachowuje zapomniane i porzucone fragmenty dawnej zabudowy. Nieciągłość przeszkaźda nam w percepcji wizualnej, która nigdy nie sprawi, iż obcować będziemy z zakrzepłą reprezentacją metropolitalnej całości. Zostaje nieokreślona, otwarta na niezliczone rekombinacje samowystarczalnego, autoreferencyjnego procesu, który redefiniuje każdą zonę miejskiej przestrzeni. Każdy jej fragment umożliwia poczucie bycia w centrum bądź na peryferiach miasta. Nie istnieją zewnętrzne odniesienia, pozwalające utrzymać właściwe, znane nam relacje przestrzeni urbanistycznych. Ponadto zanikają jasno zdefiniowane i klarowne formy kodów projektowania i procesu symulacji jego rezultatów. Jednocześnie w każdej z tych zon zostają zaprojektowane perfekcyjne obrazy miasta lub przedmieścia. Zwróćmy uwagę na poznański Stary Browar, który *de facto* ani nie jest browarem, ani nie jest stary. Ta udana realizacja, chcąc pełnić funkcję centrum zarówno handlowego, jak i kulturalnego, zostaje ulokowana w przestrzeni dotychczas opuszczonej, odsuniętej od obszarów odwiedzanych i obecnych w życiu miasta. Pod wieloma względami lokalizacja, kontekst tej realizacji, przypomina wspomniane wyżej Muzeum Sztuki Współczesnej w Barcelonie. Ten potężny gmach sąsiaduje z kompleksem baraków, zaniedbanym parkiem i porzuconym stadionem

sportowym, który zyskał nową funkcję targowiska. To zdumiewające sąsiedztwo, któremu nie przeszkadza ani chaotyczny kontekst urbanistyczny, ani kwartały zaniedbanych kamienic, staje się obrazem współczesnego, postrzępionego miasta w skali środkowoeuropejskiej.

“JAGGEDNESS” — A NEW CONCEPTUALIZATION OF CITY SPACE  
AND ITS ARCHITECTURE

Summary

The idea of chaos, disorder, incidentality of phenomena and their disjoined and ambivalent presence have gained notoriety. In contemporary architectural discourse and urbanism, the author proposes to define these phenomena as “jaggedness” which fits contemporary architecture always trying to dismantle, break, or abandon the present nurture of construction. It departs radically from its foundation as in the projects of Coop Himmelblau, Woods, Hadid, Koolhaas or Libeskind, where the relation between the building and the ground become a complex and refined game.

The category of “jaggedness” is suitable for the description of modern city space — the space of rapidly developing cities surrounded by a complex suburban space. Cities with a center defined by a break in urbanistic continuity. On the one hand, there emerge off-limits areas, monitored spaces, commercialized places, yet the long-forgotten and abandoned pieces of old architecture. However, in each such zone there may appear perfectly designed visions of cities or suburbs such as Stary Browar in Poznan or the Museum of Contemporary Art in Barcelona. Such intriguing contrasts which disregard the architectural chaos or whole blocks of dilapidated buildings become synonymous with the modern jagged city in East-Central Europe.

Key words/słowa kluczowe

architecture / architektura; urbanism / urbanistyka; jaggedness / postrzępienie; fluidity / nieukorzenienie