

ARCHITEKTURA JAKO SCENARIUSZ¹

CZESŁAW BIELECKI

STRESZCZENIE

Istnieje szereg podobieństw między procesem powstawania projektu architektonicznego a scenariusza filmowego. W przypadku obu wytworów sztuki twórca musi pokonać wieloetapową drogę od pomysłu wyjściowego do materializacji dzieła. W architekturze, podobnie jak w filmie, obowiązuje hierarchia: relacje panujące między architektem, wykonawcą a klientem są porównywalne z układem sił między scenarzystą, reżyserem a producentem. Tak jak film powstaje, by wywołać u widza określone wrażenie i zdobyć publiczność, tak celem sztuki budowania jest racjonalna odpowiedź na kulturowe potrzeby klienta. Zarówno scenariusz, jak i projekt posiadają skodyfikowany sposób zapisu, umożliwiające definiowanie kolejnych faz powstawania

filmu i budynku. Wreszcie, obie dziedziny sztuki odwołują się do pewnych powtarzających się wzorów kulturowych, m.in. w zakresie przestrzeni, koloru i materii, które pozwalają szerokiej publiczności odczytywać i przeżywać dzieło filmowe oraz budowle czy miasta. Autor artykułu analizuje równoległość między scenariuszem a jego realizacją w świecie architektury na przykładach projektów Domu nad Wodospadem Franka Lloyda Wrighta, Krzywej Wieży w Pizie, kościoła Sagrada Familia w Barcelonie, Bliźniaczych Wież World Trade Center w Nowym Yorku i Tjuvholmen Museum w Oslo.

Słowa kluczowe: architektura, film, scenariusz, paradygmat

ARCHITECTURE AS A SCREENPLAY

ABSTRACT

There is a whole sequence of similarities between the process of developing an architectural design development and a film script. In both cases the author must cover a multistage road from the initial idea to the work's materialization. In architecture, just like in film, hierarchy is obligatory: the relations between the client, the architect and the developer may be compared with the power set up between the producer, the script writer and the director. Just as a film is created in order to evoke a specific impression in the spectator, thus winning the public, so the aim of the art of building is a rational response to the client's cultural needs. Both the script and the project have a codified way of notation, allowing to define the subsequent

phases of the film's and the building's coming to life. Finally, both art domains refer to certain repeating cultural patterns in the realm of space, colour and matter, allowing the public at large to decode and experience a film work, as well as buildings and cities. The author of the article analyzes parallels between the script and its realizations in the world of architecture on the examples of Frank Lloyd Wright's Fallingwater, the Leaning Tower of Pisa, the Sagrada Familia church in Barcelona, the WTC Twin Towers in NYC and the Tjuvholmen Museum in Oslo, Norway.

Key words: architecture, film, script, paradigm

¹ Tekst stanowi pierwszy rozdział powstającej książki *Sztuka budowania. Współczesny paradygmat*.

„- Więc postępuje Pan tak jak pisarz?
- Słucham mojego wewnętrznego ucha i widzę, które doświadczenia mogę przywołać, by zabrać się za nowe zadanie (...) Często doświadczam tego, że - jak mówią pisarze - książka pisze się sama. Zaczynasz, a potem musisz pozwolić jej iść samej, by dowiedzieć się, dokąd materiał cię prowadzi. Wydaje mi się dość zaskakujące to, w jaki sposób obrazy wyłaniają się w moim umyśle - czasem dzieje się to tak, jak w kinie”².

Peter Zumthor

Ludzie filmu zwykli mówić, że scenariusza się nie pisze, tylko wciąż poprawia. Podobnie dzieje się z projektem architektonicznym. Pomysł wyjściowy jest w kolejnych fazach precyzowany i korygowany. Cała sztuka polega na tym, by utrzymać kurs projektu i, doskonaląc go, nie utracić głównej myśli i świeżości pierwotnego pomysłu. Uważam, że scenariusz filmowy i projekt architektoniczny są sztukami porównywalnymi. Realizacja dzieła architektonicznego przypomina filmową „wizualizację scenariusza”³. Zapis jednego i drugiego nie jest jeszcze dziełem, choć obu broni prawo autorskie. Jeśli bowiem na podstawie zamówionego i kupionego scenariusza nie zostanie nakręcony film, to nie zaistnieje w świadomości odbiorców. Nie obudzi niczyjego zainteresowania poza krytykami zajmującymi się historią kina. Jeśli czytamy dziś scenariusze Antonioniego, Bergmana czy Kieślowskiego i Piesiewi-

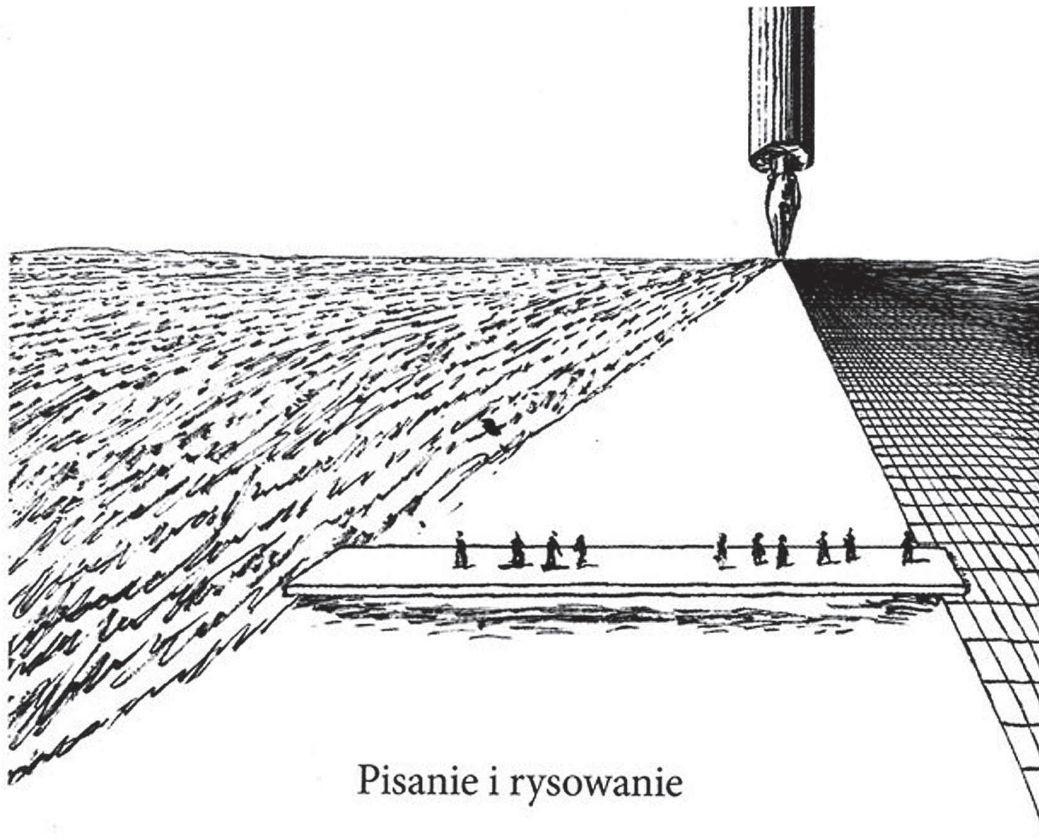
cza, to dlatego, że powstały ich filmy. Podobnie jest w architekturze. Niezrealizowany projekt, choćby najgenialniejszy, nie stanie się prawdziwym dziełem dopóki nie przybierze realnego, czyli materialnego kształtu. Dopóki scenariusz albo szkic rysunkowy, określające przyszły proces realizacji, nie ujrzą światła dziennego w postaci materialnej, nie będzie filmu ani architektury.

W dzisiejszych czasach mamy do czynienia z tendencją, przejściową mam nadzieję, zgodnie z którą architektura wirtualna bywa ważniejsza od realnej. Twierdzą jednak, iż formuły tej bronią osoby, którym nie udało się dojść do realnej architektury, albo które - jak niegdyś Le Corbusier - chcą zdobyć miejsce na rynku swoją publicystyką⁴. Tę wirtualną architekturę można czasem rozpoznać w realnych dziełach, zwykle zbudowanych bez zrozumienia materialności oraz skali, które stanowią o *differentia*

² H. Rauterberg, *Talking Architecture. Interviews with architects*, Prestel Verlag, Munich, London, New York 2012, s. 153.

³ J. Wójcik, *Labirynt światła*, Wydawnictwo CANONIA, Warszawa 2006, s.75.

⁴ Le Corbusier, *W stronę architektury*, Centrum Architektury, Warszawa 2012. J. Wójcik, *Labirynt światła*, Wydawnictwo CANONIA, Warszawa 2006, s.75.



Pisanie i rysowanie

1. Pisanie i rysowanie. Ilustracja Janusza Kapusty do książki Czesława Bieleckiego *Głowa*, wyd. Rosner i Wspólnicy Sp. z o.o., Warszawa 2003, s. 76

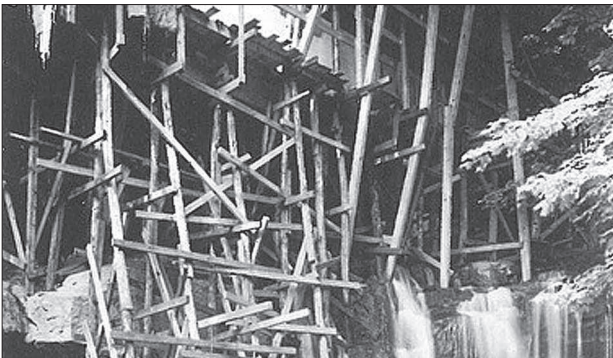
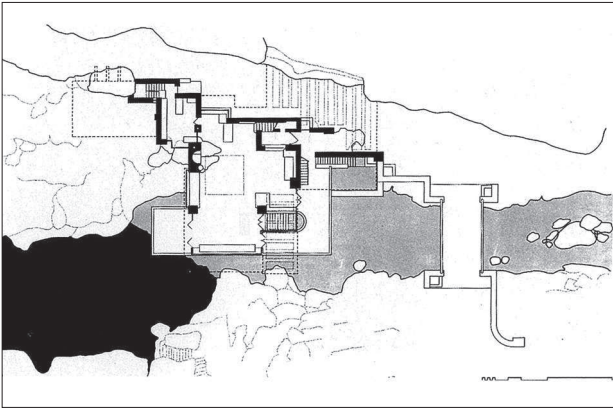
1. Writing and drawing. An illustration by Janusz Kapusta for Czesław Bielecki's book (*Głowa*) *The Head*, ed. Rosner i Wspólnicy Sp. z o.o., Warszawa 2003, p. 76

specifica architektury. Wyglądają w naturze (i zapewne taka sytuacja w owych przypadkach zaistniała), jakby ktoś powiększył zaprojektowany obiekt na ekranie komputera, a następnie wydrukował go w rzeczywistości w 3D. To nie architektura, lecz jej makieta w skali 1:1. Tapetę materiałów naklejono na druty definiujące geometrię budynku. Kolejną rzeczą bowiem upodabniającą scenariusz filmowy do dzieła architektonicznego jest fakt, że jedno i drugie to wynik pewnego procesu twórczego, ujętego w ramy bardzo ścisłych rygorów. Materializacja dzieła jest zbyt droгим przedsięwzięciem, aby przejść od razu z fazy szkicowego pomysłu do jego realizacji. Poza niewielką szopą albo etiudą dokumentalną jest to technicznie niemożliwe. Współczesna łatwość zapisu filmowego czy generowanie form przestrzennych dzięki przyjaznej technologii nie powodują, że zapis automatycznie staje się dziełem.

Przyjrzyjmy się makiecie Domu nad Wodospadem Franka Lloyd Wrighta. Scenariusz architektoniczny to design w fazie makiety i jego plany. Kolejna fotografia przedstawia dom w fazie budowy z rusztowaniami. Wreszcie widzimy nakręcony już film

architektoniczny, czyli gotowy budynek w zmieniającej się scenarii pór roku. Budynek jest uznany za arcydzieło, ikonę architektury. Stanowi przykład mistrzowskiej realizacji scenariusza. Przez rozdrobnienie kamiennego pionu i masywność balustrady kompletnie gubi się skala budynku. Śmiały wspornik tworzy wrażenie masy zawieszony nad wodospadem. Patrząc na dom Wrighta z góry dostrzeżemy, że ma zaledwie jedną kondygnację, a z perspektywy od dołu wydaje się ogromną, kaskadowo spiętrzoną bryłą. Tu trzeba dodać, że Dom nad Wodospadem, a naprawdę - na wodospadzie - stał zwykle pusty, ponieważ nikt nie chciał się tam osiedlić na stałe. Miejsce, w którym został usytuowany, okazało się bowiem hałaśliwe i denerwujące.

Na przykładzie Domu nad Wodospadem widać kolejną, bardzo istotną zbieżność między projektem architektonicznym a scenariuszem filmowym. Podobnie jak twórca filmowy myśli o tym, czy jego dzieło przypadnie do gustu publiczności i czy poruszy uczucia widzów, tak architekt musi brać pod uwagę to, jak się będzie w stworzonym przez niego budynku mieszkać i żyć. Czy wygodnie i komfor-



2. Dom nad Wodospadem architekta Franka Lloyd Wrighta – plan budynku, faza makiety, faza budowy z widocznymi rusztowaniami. Źródło: T. Riley, P. Reed, *Frank Lloyd Wright. Architect*, The Museum of Modern Art, New York, s. 234
 2. Waterfalling by architect Frank Lloyd Wright – plan of the building, model phase, building phase with visible scaffolding. Source: T. Riley, P. Reed, *Frank Lloyd Wright. Architect*, The Museum of Modern Art, New York, p.234

towo? Czy mieszkańcy będą zadowoleni? Równie ważne jest to, jak budynek zareaguje na zmianę charakteru otoczenia oraz ewentualne zmiany funkcji. Na przykład *Robie House* Wrighta został odnowiony przez fundację architekta i służy obecnie spotkaniom seminaryjnym. Nie wzbudził jednak entuzjazmu pierwotnych mieszkańców i przez dziesięciolecie popadł w ruinę, gdyż chcieli oni, między innymi, mieć w domu firanki, podczas gdy architekt uważał,



3. Dom nad Wodospadem architekta Franka Lloyd Wrighta – gotowy budynek w różnych porach roku. Źródło: S. Hart, *Frank Lloyd Wright*, JG Press 1993, s. 78-79 i 82-83
 3. Fallingwater, architect Frank Lloyd Wright – ready building during various seasons. Source: S. Hart, *Frank Lloyd Wright*, JG Press 1993, p. 78-79 and 82-83

że funkcję osłony przed wzrokiem intruzów wystarczająco dobrze pełnią wprawione w okna witraże.

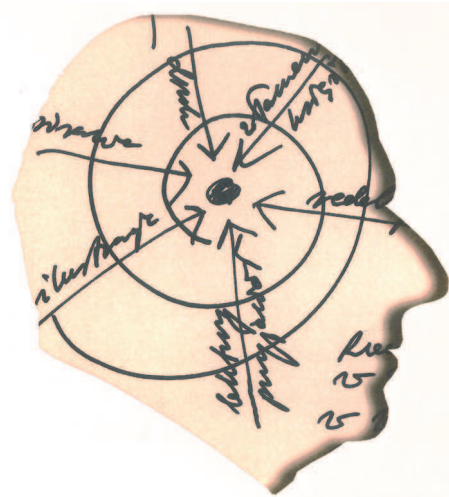
Architekt określa punkt początkowy, który możemy nazwać koncepcją, a w scenariuszu - nowelą filmową lub *treatmentem*. Zdarza się, że udając się z tego wyznaczonego jako początkowy punktu do kolejnego, twórca nie idzie po łączącej je prostej, lecz krąży po skomplikowanej krzywej. Wyznacza ją spiralna linia, dochodząca na końcu do celu. Zwykłem przedstawiać mój schemat działań jako wiązkę wektorów skierowaną na cel, mieszczącą się w pewnym polu. Po drodze do celu muszą stale pilnować, by nie ustała komunikacja między wszystkimi uczestnikami przedsięwzięcia. Partnerzy w tworzeniu architektury nierzadko mają „odwrotne wektory” - odmienne, a nawet sprzeczne interesy, co muszą brać pod uwagę. Wykonawca chce zrobić wszystko jak najprościej i jak najmniejszym kosztem, aby zarobić jak najwięcej pieniędzy. Pragnienia inwestora są zależne od przeznaczenia budynku. Developer może na przykład chcieć, by był on jak

najbardziej wydajny i żeby „sprzedał się” szybko i za odpowiednio wysoką cenę. Ale jeśli myśli o lokalach na wynajem, a nie na sprzedaż, będzie zwracał uwagę na inne ich cechy. Architekt zaś musi godzić te sprzeczne interesy i pilnować, by cały zespół sprawnie dążył do osiągnięcia wyznaczonego celu. To właśnie powinno go odróżniać od budowniczego-realizatora: posiadanie wizji, świadomość tego, co powstanie oraz nadzór nad wykonawcami, by nie zbaczali z wyznaczonej ścieżki. Podobnie jest z filmem, który nie tylko ma trwać przez czas seansu, ale i nieść konkretne przesłanie, a także przyciągnąć kolejnych widzów.

„Chodzi o sytuację, w której dzięki współpracy można coś unieść wyżej, ukazać mądrzej i odtworzyć na planie w taki sposób, że przyszły widz powie: «Tak myślałem.»”, napisał operator Jerzy Wójcik, współtwórca *Kanału* i *Eroiki*. „To jest bardzo trudne. Takie jest właściwe rozumienie zawodu, który przede wszystkim powinien być traktowany jako rzemiosło. Benvenuto Cellini też był rzemieślnikiem. Trzeba tak rozumieć rzemiosło, aby w wypadku niektórych filmów móc powiedzieć, że to jest sztuka. Bez rzemiosła sztuka nie istnieje. (...)”⁵ – dodaje Wójcik.

Architekt, jeśli liczy się z kontekstem swojego projektu – krajobrazowym, kulturowym, nie mówiąc już o obowiązujących uwarunkowaniach planistycznych - zaczyna od studium architektoniczno-urbanistycznego, które określa wstępną koncepcję (*predevelopmental study*). Po jego akceptacji i korekcie następuje faza finalnej koncepcji. Jest to test wykonalności programu – czy jest zgodny z planem biznesowym inwestora? Czy przyniesie zysk? Dopiero po zatwierdzeniu tej koncepcji przez klienta przechodzi się do dokumentacji budowlanej, aby uzyskać pozwolenie na budowę. Następnie poprzez fazę przetargową (aby wybrać konkurencyjną ofertę wykonawczą), a potem techniczno-wykonawczą i warsztatową (przygotowaną przez budowniczego) następuje proces realizacji dzieła.

Scenarzysta z kolei najpierw zapisuje swój pomysł w formie 2-3 stronicowego szkicu. Czasem widać, że pomysł jest dobry, nawet gdy jest zapisany w paru zdaniach. Kolejnym krokiem jest *treatment*, nazywany dawniej nowelą filmową, czyli około dziesięciostronicowy zapis historii, głównych wąt-



4. Schemat działań architekta. Okładka Tomasza Kuczborskiego książki Czesława Bieleckiego *Głowa*, Rosner i Wspólnicy Sp. z o.o., Warszawa 2003

4. A diagram of the activities of an architect. Tomasz Kuczborski's cover for Czesław Bielecki's book *Głowa (The Head)*, Rosner i Wspólnicy Sp. z o.o., Warszawa 2003

ków i opis bohaterów. Następnie powstaje drabinka, która przedstawia szczegółowy układ scen i ich treść, często już z zarysem dialogów. Wreszcie na tej bazie autor pisze scenariusz, na podstawie którego tworzy się scenopis lub *storyboard*, czyli rozrysowane sceny, scenopis obrazkowy.

Podział zadań przy powstawaniu dzieła architektonicznego przypomina wkład poszczególnych twórców w film. Architekt jest scenarzystą, wykonawcą i kierownikiem projektu – reżyserem, a klient/ inwestor/ deweloper – producentem. W filmie od początku było trzech współtwórców, jeszcze bez scenarzysty. Na marginesie - budownictwo też radzi sobie często bez architekta.

„Operator to był ten, który kamerę wprawiał w ruch i wiedział, jak eksponować negatyw”, wylicza Jerzy Wójcik⁶. „Drugi to ten, który mówił aktorom, co mają robić. Tego drugiego nazwano reżyserem. (...) Trzeci płacił pieniądze i starał się na tym kręceniu zarobić i ciągle się martwił, żeby nie zbankrutować. Ten trzeci nazwał siebie producentem. Taki był początek hierarchii”⁷.

Poeta Zbigniew Herbert zaproponował w jednym ze swych wierszy definicję architektury, łączącą intelekt z emocjami. Książę Poetów uważał, że aby poznać jakieś miejsce i jego duszę, trzeba je najpierw

⁵ J. Wójcik, op. cit., s. 32.

⁶ Ibidem, s. 69.

⁷ Ibidem.

Jerzy Wójcik, „Labirynt światła”

„Powiedzmy szczerze: film robi się z tego świata, który się nosi w sobie. Można dać tylko to, co się ma. Często widzę filmy, realizowane z tego, czego się nie ma. Na ekranie pojawiają się fantomy, coś się dzieje, ktoś chodzi lub przeskakuje, jest to sfotografowane w kolorze, ale my w nic nie wierzymy. Wszystko jest kompletnie puste. (...)

U podłoża pracy znajduje się koncepcja, to ona umożliwia myślenie o filmie. Koncepcja nie zostaje nam dana, nie pojawia się ot tak, pewnego dnia. (...) Jest to siła formująca, która realizuje się przez strukturę filmu. Można powiedzieć, że przez całą architekturę struktury, gdyż to pojęcie zawiera w sobie struktury dźwiękowe, barwne, kontrast obrazu i jego ostrość, przebieg dynamiczny strumienia informacji w czasie. (...) Jeśli mamy opanowany język filmowy w takim stopniu, że sam w sobie nie stanowi już przeszkody, to przeszkodą może być tylko to, co chcemy opowiedzieć za pomocą tego języka. (...)

Najbardziej istotne jest znalezienie właściwej wizualizacji sensu, który zawiera tekst”.

5. J. Wójcik, *Labirynt światła*, CANONIA, Warszawa 2006, s. 32
5. J. Wójcik, *Labirynt światła*, CANONIA, Warszawa 2006, p. 32

naszkicować. Czujemy to, patrząc na jego rysunek Mont Saint-Michel⁸.

Mówi się, że budownictwo jest prozą, a architektura poezją. W budownictwie wystarczy poprawny schemat, a w architekturze liczy się estetyczny sposób jego zastosowania.

Projekt, podobnie jak film, daje się analizować według dwóch schematów. Możemy się odwołać do formuły arystotelesowskiej, według której każda rzecz ma początek, środek i koniec. Albo do formuły amerykańskiego pisarza i mitoznawcy Josepha Campbella, określającej 12 punktów, w których zamyka się kompozycja scenariusza⁹.

Pierwszym elementem dzieła filmowego jest ekspozycja. Znany film Michelangelo Antonioniego *Powiększenie* ukazuje historię młodego fotografa i poprzez nią opisuje wybory artysty wobec dramatów



Architektura

Nad łukiem lekkim –
brwią z kamienia

na ściany
niezmąconym czole

w oknach radosnych i otwartych
gdzie twarze zamiast pelargonii

gdzie prostokąty bardzo ściśle
obok marzącej perspektywy

gdzie ornamentem obudzony
strumień na cichym polu płaszczyzn

gdzie ruch z bezruchem linia z krzykiem
niepewność drżąca prosta jasność

ty jesteś tam
architekturo
sztuko z fantazji i kamienia

tam jesteś piękno zamieszkałe
nad łukiem lekkim
jak westchnienie

na ścianie
bladej wysokością

i w oknie
szybą zatławionym

wygnaniec kształtów oczywistych
głoszę twój taniec nieruchomy

6. Szkic Mont Saint-Michel oraz wiersz „Architektura” autorstwa Zbigniewa Herberta.

Źródło: Zbigniew Herbert, *Znaki na papierze*, Wydawnictwo BOSZ, Olszanica 2008, s. 15 i 108.

6. A sketch of Mont Saint Michel and a poem „Architecture” and by Zbigniew Herbert.

Source: Zbigniew Herbert, *Znaki na papierze*, BOSZ Publishing House, Olszanica, 2008, p. 15 and 108

⁸ Z. Herbert, *Znaki na papierze*, Wydawnictwo BOSZ, Olszanica 2008, s. 15.

⁹ R.U. Russin, W.M. Downs, *Jak napisać scenariusz filmowy*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2005, s. 89.



Powiększenie, David Hemmings

Londyn, Plener, rano.

Na plac otoczony nowoczesnymi domami wjeżdża jeep, jedzie nim grupa rozkrzyżanych studentów, ubranych ekstrawagancko, z twarzami pomalowanymi na białą. Zatrzymują się, wyskakują, wciąż wrzeszcząc, na ulicę. Podwórce domu noclegowego. Gromada biednych, źle ubranych ludzi wychodzi przed furtkę. Starzy i młodzi. Wśród nich człowiek lat około dwudziestu pięciu, gładko ogolony, w postrzępionym ubraniu.

Studenci z jeepa zatrzymują przejeżdżające auta, prosząc o pieniądze.
Młody człowiek lat około dwudziestu pięciu stoi na ulicy prowadzącej do domu noclegowego. Pod pachą trzyma jakąś paczkę. Są z nim ludzie, którzy spędzili noc w domu noclegowym. Po kilku chwilach wszyscy rozchodzą się, wymieniając niedostylizalne dla widzów słowa pożegnania.

MĘŻCZYZNA Dobrze, zobaczymy się, o ile wrócisz dziś wieczorem...

Młodzieniec rozgląda się uważnie dookoła, skręca za róg ulicy. Najpierw idzie szybkim krokiem, potem biegnie w kierunku zaparkowanego opodal auta. Na innej ulicy wychodzą z bramy dwie zakonnice Murzynki. Studenci biegną krzycząc. Skręcając za pierwszym rogiem i otaczają nadjeżdżającego otwartego Rolls Royce'a. Rolls Royce'a prowadzi ów młody tachmaniarz lat około dwudziestu pięciu

STUDENCI Pieniądze!

Młody człowiek grzebie w gazetach leżących na tylnym siedzeniu samochodu i paczce, którą miał niedawno pod pachą. Paczka pełna jest aparatów fotograficznych. Znajduje funta i daje go studentom.

STUDENT Dziękuję.
STUDENTKA Bardzo dziękuję.

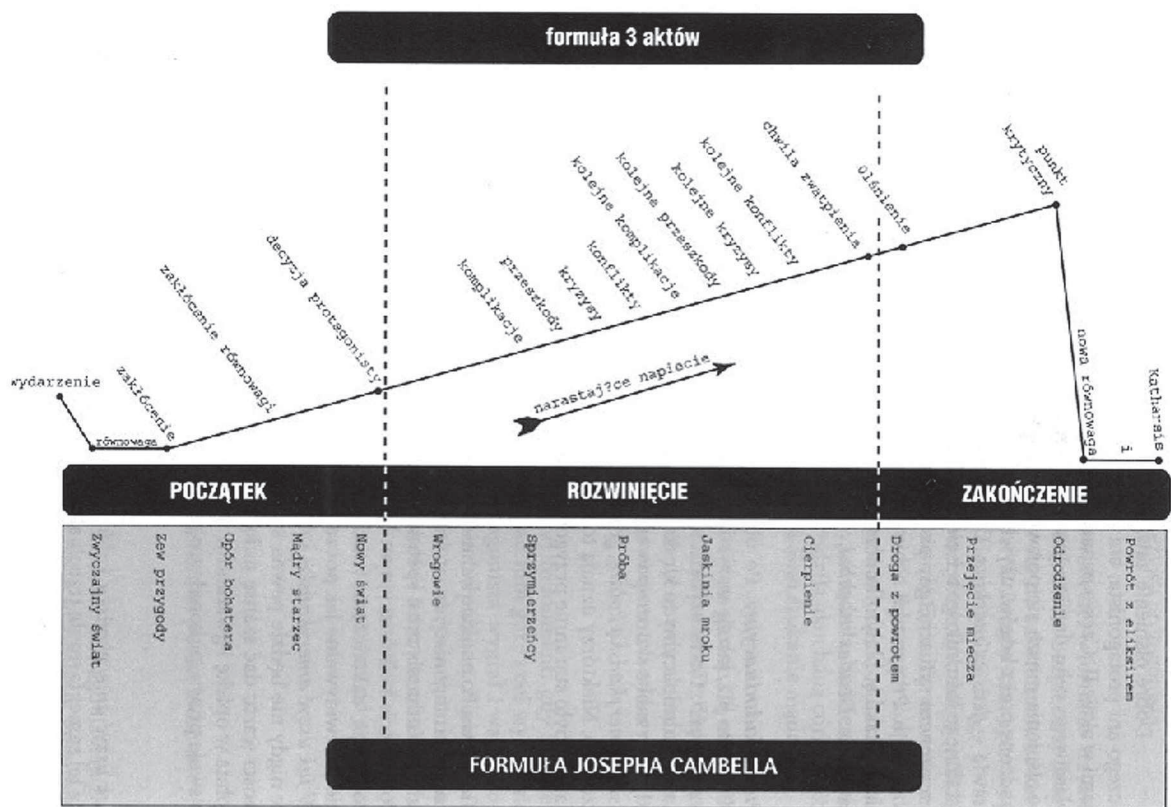
Studenci oddalają się. Rolls Royce odjeżdża i zwalnia na skrzyżowaniu. Ruch uliczny. Bardzo ciemny tunel. Przy wyjeździe z tunelu widać młodego fotografa, który rozmawia przez radiotelefon umieszczony nad tablicą rozdzielczą.

7. Kadr z filmu *Powiększenie* w reżyserii Michelangelo Antonioniego (widzimy na nim głównego bohatera filmu, fotografa Thomasa, granego przez Davida Hemmingsa) oraz pierwsza strona scenariusza filmu. Źródło: M. Antonioni, *Scenariusze*, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1976, s. 224-225, 377-378

7. Frame from Michelangelo Antonioni's movie *Blow-up* (showing the main character, the photographer Thomas played by David Hemmings) and the first page of the film's script. Source: Internet; M. Antonioni, *Scenariusze (Screenplays)*, Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe, Warszawa, 1976 p. 224-225, 377- 378

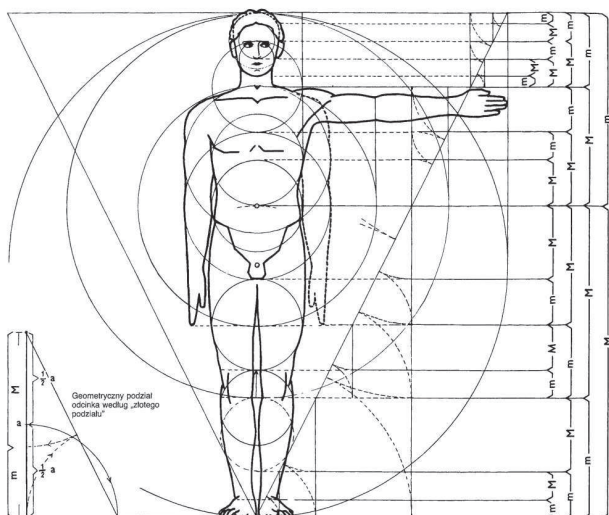
życia. W pierwszej scenie poznajemy głównego bohatera, granego przez Davida Hemmingsa. Dowiadujemy się, kim jest i do czego dąży. Przyjrzyjmy się pierwszej stronie scenariusza, a więc ekspozycji *Powiększenia*. W ciągu jednej sekwencji scen, której długość nie powinna przekraczać 8 minut, scenarzysta powinien powiedzieć, kto jest głównym bohaterem i do jakiego celu zmierza, a także zbudować charakterystyczną dla filmu atmosferę. W czasach, kiedy nie istniały telefony komórkowe, bohater jeździ kabrioletem marki Rolls Royce i ma w nim radiotelefon. To określa jego status.

Tak jak scenariusz zaczyna się od ekspozycji, tak pierwszym elementem projektu jest pomysł, który można ująć w jednym lub dwóch zdaniach. Dany teren może być płaski i nudny albo, wręcz przeciwnie, jawić się jako trudny i stanowić poważne wyzwanie jak w przypadku Domu nad Wodospadem. Błędem architekta może być mdła reakcja na banał otoczenia, jak i chęć zdominowania krajobrazu, który swoją potęgą może tylko ośmieszyć egotyzm projektanta. F. L. Wright radził nie umieszczać nigdy domu na szczycie wzgórza, lecz przed szczytem. Z kodą filmu jest podobnie.



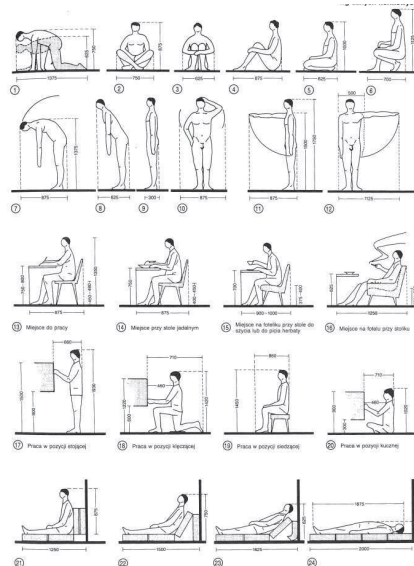
8. Formuła Josepha Campbella, opisująca strukturę scenariusza filmowego. Źródło: R.U. Russin, W.M. Downs, *Jak napisać scenariusz filmowy*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2005, s. 96 (12 punktów formuły Campbella rozpisano na 14 dla lepszego zobrazowania analogii z koncepcją arystotelesowską)

8. Joseph Campbell's formule, defining the structure of a film script. Source: R.U. Russin, W.M. Downs, *Jak napisać scenariusz filmowy (Screenplay, writing the image)*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2005, p. 96 (The 12 points of Campbell's formula have been rewritten as fourteen, the better to show the analogy with the idea of Aristotle)



9. Człowiek miarą wszystkich rzeczy. Źródło: E. Neufert, *Podręcznik projektowania architektoniczno-budowlanego*, Arkady, Warszawa, 2005, s. 28

9. Man is the measure of all things. Source: E. Neufert, *Podręcznik projektowania architektoniczno-budowlanego (Architect's Data)*, Arkady, Warszawa, 2005, p. 28



10. Wymiary i zapotrzebowanie na miejsce. Źródło: E. Neufert, *Podręcznik projektowania architektoniczno-budowlanego*, Arkady, Warszawa, 2005, s. 29

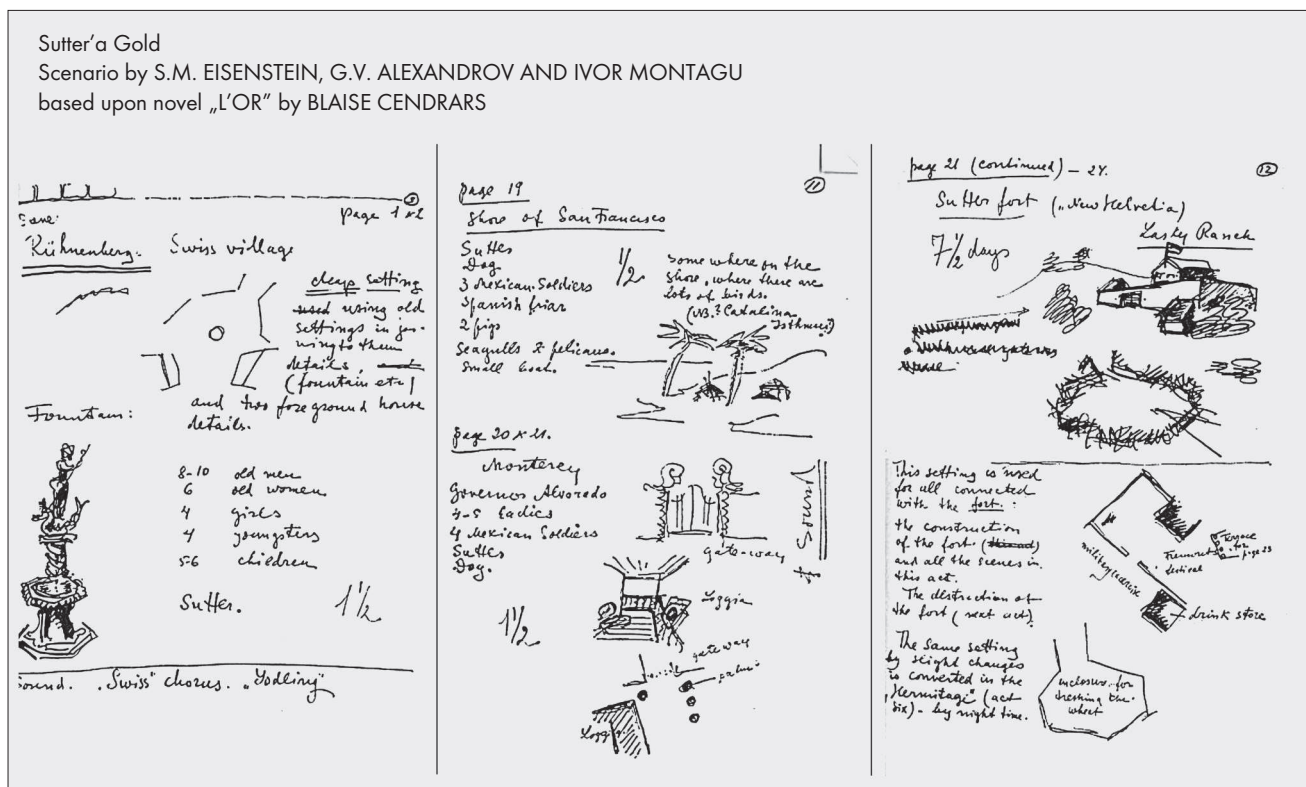
10. Dimensions and space requirements. Source: E. Neufert, *Podręcznik projektowania architektoniczno-budowlanego (Architect's Data)*, Arkady, Warszawa, 2005, p. 29

Moment inicjujący scenariusz wymaga rozwagi. Z klientem warto być ostrożnym. Twierdzą, że nawet najbardziej prostoduszny czy wręcz niewyrobiony estetycznie inwestor może wpaść na inteligentny pomysł, który nie przyszedł do głowy architektowi. Dzieje się tak dlatego, że to jest jego własność, jego pieniądze i jego miejsce na ziemi. Architekt przecież nie sobie buduje pomnik, lecz klientowi, a jeżeli sobie, to tylko pośrednio i za jego pieniądze. Klientowi zależy na ogół na innym celu i buduje z innego powodu niż architekt. Właściciel zna swój teren i na ogół wie lepiej niż projektant, jak operuje tam słońce i jakie przeważają wiatry.

W każdym procesie powstawania filmu następują perturbacje. Podobnie dzieje się w procesie tworczym architekta. Jeżeli spróbujemy go sobie zrekonstruować, cofając się od końca do momentu początkowego, zobaczymy, jak dalece owe perturbacje w pewnym momencie zaczynają mu przesłaniać cel. Dlatego tak ważne jest, by projekt miał wyraźny sens i jasną tezę, wokół której jest rozwijany scenariusz perswazji i działań.

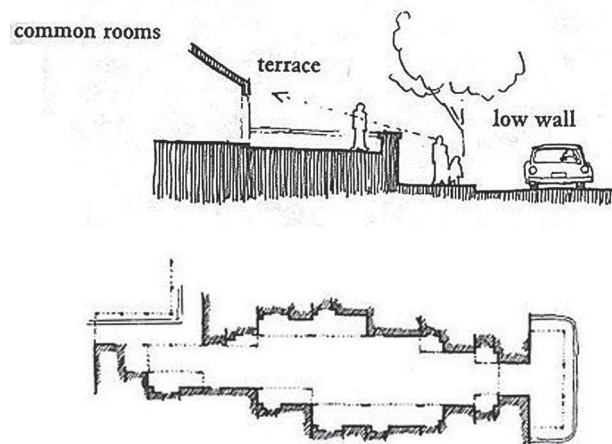
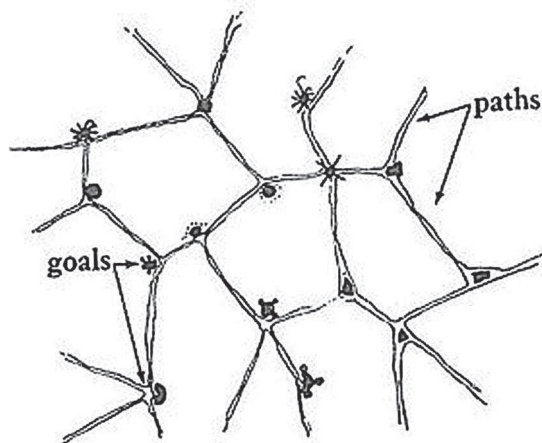
Kolejne podobieństwo między scenariuszem a projektem architektonicznym to skodyfikowany

sposób opisu. W architekturze istnieją skala i fazy rysunku, w filmie zaś mamy drogę kolejnych przybliżeń od pomysłu do końcowego rozpisania go na sceny z didaskaliai i dialogami. Architekci pokonują podobną drogę od pierwszego pomysłu do zmateralizowanej przestrzeni. My również wchodzimy stopniowo w detale struktury, czyli pracujemy jednocześnie nad całością i nad fragmentami, szukając właściwych relacji i proporcji rzeczy. W obu przypadkach istnieją pewne standardy. Wiadomo np., że podziałka 1:500 określa skalę urbanistyczną, 1:100 - architektoniczną, a 1:20 projekt wnętrz. Z kolei strona tekstu scenariusza to minuta filmu, wliczając na równi didaskalia i dialogi. Zachowane szkice do niezrealizowanego scenariusza i notatki, jakie wykonywał rosyjski pionier kina - Sergiej Eisenstein, służyły wyjściowym ustawieniom scen i sytuacji¹⁰. Film *Złoto Suttera* zrobił w 1936 r. znany scenarzysta Howard Hawks równoległe Eisensteina. Jednak większość scenariuszy i projektów architektonicznych kończy się na papierze. Każdy niemal scenarzysta ma w szufladzie świetne sceny, które musiał wyrzucić. Nie pasowały do całości utworu. Same w sobie były doskonałe, ale byłyby dysfunkcyjne



11. Fragment scenariusza pióra Sergiusza Eisensteina do niezrealizowanego filmu. Źródło: I. Montagu, *With Eisenstein in Hollywood*, Seven Seas Publishers, Berlin 1974, s. 153, 173 i 189

11. Fragment of a script (drawing by S. Eisenstein) from an unrealized film. Source: I. Montagu, *With Eisenstein in Hollywood*, Seven Seas Publishers, Berlin 1974, p. 153, 173 and 189



The path shape formed by fourteen houses.

12. Wzory kulturowe Alexandra. Źródło: Ch. Alexander, S. Ishikawa, M. Silverstein, *A Pattern Language. Towns, Buildings, Constructions*, Oxford University Press, 1977, s. 588, 591 i 667

12. Alexander's cultural patterns. Source: Ch. Alexander, S. Ishikawa, M. Silverstein, *A Pattern Language. Towns, Buildings, Constructions*, Oxford University Press, 1977, p. 588, 591 and 667

w stosunku do końcowej kompozycji. I architekt nie powinien przedkładać anegdot nad płynną narrację. Dotyczy to zarówno fasady, jak i wnętrz.

Dla architektury i filmu ważny jest także stosunek do przestrzeni, materii i koloru. W filmie Clinta Eastwooda *Bez przebaczenia* w pierwszej scenie „widzimy samotnie stojący dom, pozostawiony zaczep na konia, samotne drzewo i samotną postać kopiącą grób, podświetlone błyszczącym, pomarańczowym niebem”, pisze Patti Bellantoni¹¹, amerykańska wykładowczyni teorii koloru i narracji wizualnej (dla filmowców) oraz filmowy konsultant do spraw koloru. „To ilustracja z wielkich romantycznych legend. To także początek bardzo podstępnego, rewizjonistycznego westernu. Postaci są przeciwieństwem tego, czego oczekujemy. Bohater jest zabójcą. Szerzyf jest sadystą. Wyjęty spod prawa dzieciak jest tak krótkowzroczny, że nie potrafi trafić z rewolweru nawet w bok stodoły. Jakże doskonale jest to ujęcie. (...) Clint Eastwood bezskutecznie zмага się w zapasach nie z wołami, ale z ogromnymi świniami”¹². Dalej Bellantoni analizuje rolę koloru w dziele Eastwooda: „Choć kolory ziemi nie mieszczą się w spektrum barw, tutaj zostały włączone ze względu na swoje pokrewieństwo z pomarańczowym. Tera-kota, siena, ochra i umbra mają istotny wpływ na

to, jak na nie reagujemy. Na kolor ziemi reagujemy pozytywnie. Czujemy na przykład bliskość z małym, ceglany domkiem z *Bez przebaczenia* Clinta Eastwooda. To miejsce, gdzie błoto jest integralną częścią dnia”¹³.

Przestrzeń, materia i kolor są również niezbędnym elementem języka architektury. Brytyjczycy w czasach mandatu palestyńskiego wprowadzili przepis, że w Jerozolimie do budowania musi być używany lokalny kamień. Z tego powodu powstaje tam do dziś architektura zła lub dobra, stylizująca, archaizująca albo nowoczesna, ale miasto zachowuje swój integralny charakter. Innym przykładem jest Dubrownik - białe miasto o białej posadzce ulic i białych ścianach budynków. I ta jedna decyzja - o materiale i kolorze - sprawia, że miasto ma swój niepowtarzalny i rozpoznawalny charakter.

O dobrym scenariuszu architektonicznym decydują bardziej wzory kulturowe niż normy techniczne i standardy. Wzory te skodyfikował w latach sześćdziesiątych Christopher Alexander w wielokrotnie wznawianej książce pt. *Język wzorów*¹⁴. Wzory kulturowe, psycho-i socjoprzestrzenne tworzą ciągi sytuacji i więzi na nowo odkrywanych i stosowanych w architekturze, jak np. arkady albo urozmaiconą linię zabudowy z uskokami czy też taras powyżej

¹⁰ I. Montagu *With Eisenstein in Hollywood*, Seven Seas Publishers, Berlin 1974

¹¹ P. Bellantoni, *Jeśli to fioleto, ktoś umrze. Teoria koloru w filmie*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010, s. 157.

¹² Ibidem.

¹³ Ibidem, s. 115.

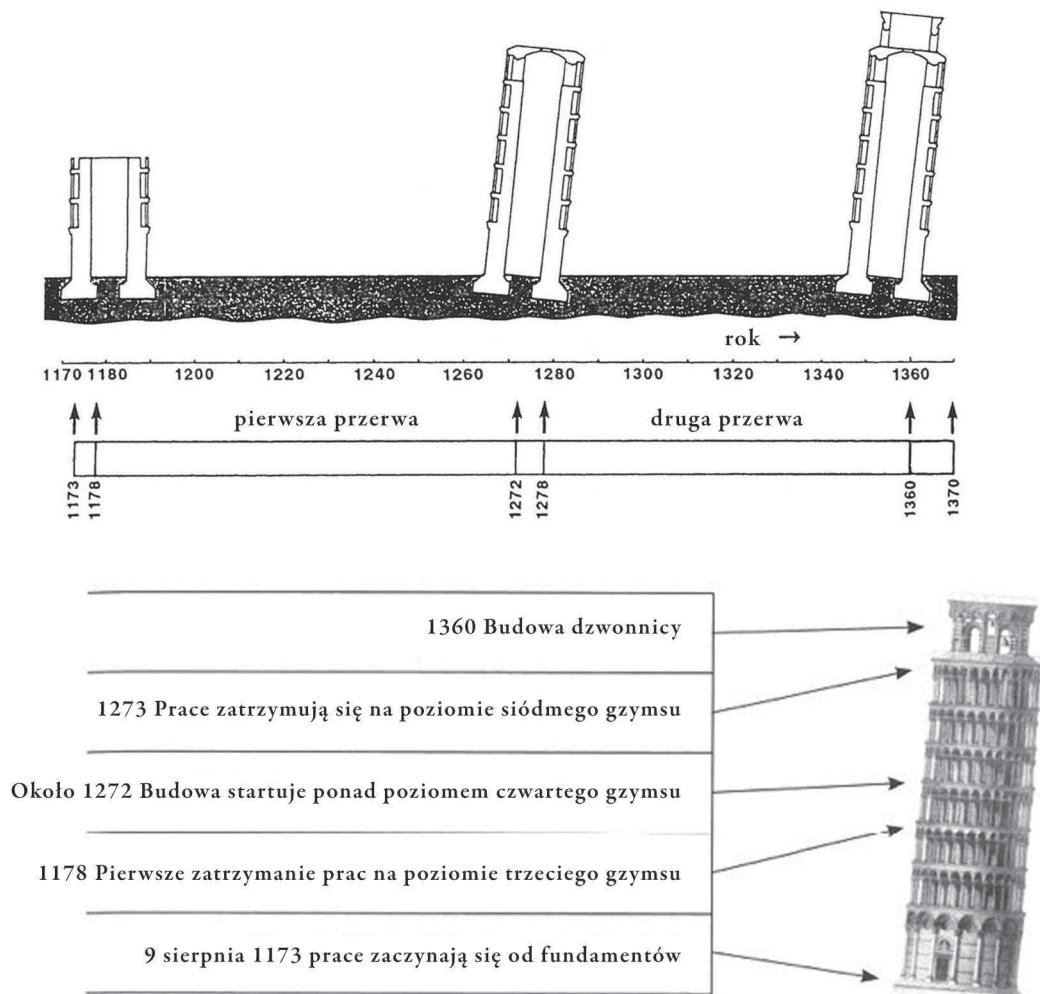
¹⁴ Ch. Alexander, S. Ishikawa, M. Silverstein, *A Pattern Language. Towns, Buildings, Constructions*, Oxford University Press, 1977.

poziomu ulicy i chodnika. Pewne powtarzające się elementy można zauważyć zarówno w przedprożach gdańskich kamienic na Długim Targu czy ulicy Mariackiej, jak i w tym, co projektujemy współcześnie. Do stałych wzorów socjoprzestrzennych należy przejście między wejściem, strefą publiczną, półpubliczną i strefą prywatną. Jeżeli architekt nie jest tego świadomy, to często pada ofiarą developera, który twierdzi, że musi mieć zamknięte osiedle tam, gdzie poczucie bezpieczeństwa można zapewnić mieszkańcom dzięki tradycyjnym barierom dostępu.

Do dziś w kolejnych, bardzo różnych sytuacjach projektowych architektki korzystają w twórczy sposób z ustalonego zbioru schematów. W efekcie powstają świeże, niepowtarzalne projekty, które łączą jedno: poszanowanie dla dobrej, przyjaznej człowiekowi i interakcjom międzyludzkim tradycji. W podobny sposób scenarzyści z pewnej zamkniętej puli

archetypów kulturowych mogą tworzyć nieskończoną liczbę oryginalnych opowieści filmowych, poruszających uniwersalne problemy ogólnoludzkie.

Spojrzenie na kilka przykładów projektów znaczących w historii architektury przez pryzmat analogii z filmowym scenariuszem i jego realizacją, czyli między materiałem napisanym a nakręconym zbliża dzieło architektury do dzieła filmowego. Często realizacja filmu trwa bardzo długo, choć nigdy tak długo jak budowa Krzywej Wieży w Pizie, a następnie jej ratowanie przed katastrofą. Jej budowę rozpoczęto w latach 1170-1180. W założeniu miała być prosta, jednak w roku 1280 zauważono, że konstrukcja się pochyla. Z tego też powodu prace skończono dopiero w roku 1360, przy czym wieży nie udało się wyprostować. Budowa trwała zatem blisko 200 lat, a w jej trakcie pojawiały się rozmaite wątpliwości. Współcześnie odbyła się operacja prostowania



13. Przebieg budowy Krzywej Wieży w Pizie w perspektywie upływającego czasu. Źródło: V. Caldelli, G. Meucci, *The Leaning Tower. The restoration of the century*, Pacini Editore SpA., Pisa, 2005, s. 10

13. Process of building the Leaning Tower of Pisa from the perspective of passing time. Source: V. Caldelli, G. Meucci, *The Leaning Tower. The restoration of the century*, Pacini Editore SpA., Pisa, 2005, p. 10

wieży, którą kierował jeden z polskich specjalistów, Michele Jamiolkowski¹⁵. Budynek został ustabilizowany, dociążony, złapany specjalnymi obejmami. Następnie z jednej strony ustawiono przeciwwagę, podczas gdy z drugiej strony prostowano wieżę. W ten sposób ustabilizowano gleby madowe, które jako podłoże fundamentowania nie funkcjonowały prawidłowo.

W latach 80. XX wieku powstał projekt urbanistyczny Barcelona Transfer¹⁶. Przebudowa miasta zaczynała się od szkiców, a kończyła na spektakularnych realizacjach. Patrząc na projekt zhumanizowania arterii komunikacyjnych przecinających Barcelonę widzimy, że sens tego działania da się streścić w jednym, a najwyżej dwóch zdaniach. Podobnie jak z pomysłem filmowym najlepszych scenariuszy, w których od pierwszych ujęć poznajemy bohatera i mamy świadomość celu jego działań. W architekturze od pomysłu przechodzimy do fazy rozpoznania katastru i mapy gruntowej, następnie do makiet, potem robimy przymiarki w terenie, a pod koniec schodzimy na poziom rozwiązywania detali - zadań natury estetycznej i technicznej. Istnieje przekona-



14. Proces prostowania Krzywej Wieży w Pizie z użyciem przeciwwagi i odciągania budynku. Źródło: V. Caldelli, G. Meucci, *The Leaning Tower. The restoration of the century*, Pacini Editore SpA., Pisa, 2005, s. 63 i 86-87

14. Process of straightening of the Leaning Tower of Pisa with the help of a counter-weight and by unweighing the building. Source: V. Caldelli, G. Meucci, *The Leaning Tower. The restoration of the century*, Pacini Editore SpA., Pisa, 2005, p. 63 and 86-87

¹⁵ V. Caldelli., G.Meucci, *The Leaning Tower. The restoration of the century*, Pacini Editore SpA., Pisa, 2005, s. 55.

¹⁶ M. Arenas, X. Basiana, M. Gausa, M. Ruano, *Barcelona Transfer. Sant Andreu. La Sagrera. Urban development*, Actar, Barcelona 1995.

nie (czy też przesąd) – moim zdaniem dość szkodliwe metodologicznie dla projektantów – że najpierw przeprowadzamy analizę, a dopiero potem tworzymy syntezę. Tymczasem w rzeczywistości dzieje się zupełnie inaczej. Zaryzykuję pogląd, że wnioski nie płyną z analiz. Widząc określonego klienta i zadanie, korzystając ze znanych sobie wzorów, standardów, przykładów i adekwatnych analogii, wybieramy rozwiązanie problemu. Następnie analiza jest bardzo użyteczna jako narzędzie badania ryzyka i tego, czy pomysł jest realny. Przykład Barcelona Transfer i elementy użyte do humanizacji autostradowego



układu, widocznego na planach dowodzą, że to zadanie urbanistyczne polegało na ewolucji schematu do skali architektury zintegrowanej z komunikacją. Liczy się wytrwałość i konsekwencja w działaniu. Żadna myśl scenarzysty nie zastąpi woli producenta, którym są władze miasta.

Innym przykładem trwającej ponad stulecie realizacji przyjętego scenariusza jest budowa kościoła Sagrada Familia w Barcelonie, którą Antonio Gaudí przejął po poprzedniku, a po jego tragicznej śmierci w 1926 roku została ona z kolei wznowiona i trwa na naszych oczach.

Nie tylko stalaktyty i stalagmity w jaskiniach stanowiły inspirację dla Gaudíego, gdy tworzył formę kościoła Sagrada Familia, także zamki z piasku, zbudowane przez dzieci na plaży. Już w pierwszych rysunkach katalońskiego architekta można dostrzec dziecięce marzenie o cudownych i tajemniczych zamkach - architekturze jak z naciekającego wosku palącej się świecy. Bez wątplenia Gaudíego inspirowały również portale katedr gotyckich z ich niesłychanym rozbudowaniem ornamentu i figur.

W Katalonii istnieje co najmniej dwustuletnia tradycja budowania wież ludzkich. Rekordowe osiągają nawet 9 kondygnacji. Krąg atletów tworzących bazę wieży musi wytrzymać wtedy ciężar około 1000 kilogramów. Katalońskie dzieci są ćwiczone do tego

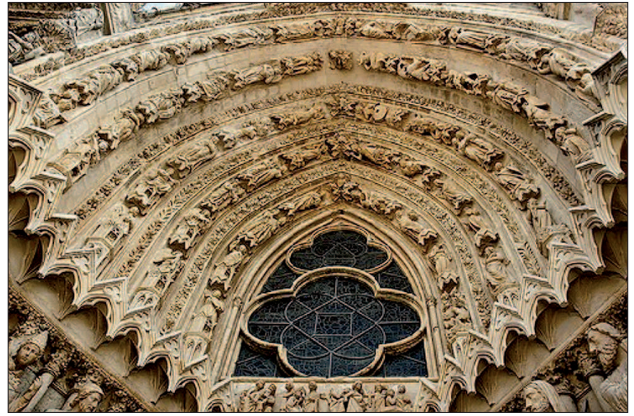


15. Kolejne etapy powstawania Barcelona Transfer – zdjęcie miasta z lotu ptaka, szkic, mapa i gotowe zdjęcie systemu komunikacyjnego. Źródło: *Barcelona Transfer. Sant Andreu. La Sagrera. Urban development*, Actar, Barcelona 1995, s. 16-17, 112-113

15. Subsequent stages of constructing the Barcelona Transfer – bird eye's view of the city, sketch, map and photo. Source: *Barcelona Transfer. Sant Andreu. La Sagrera. Urban development*, Actar, Barcelona 1995, p. 16-17, 112-113



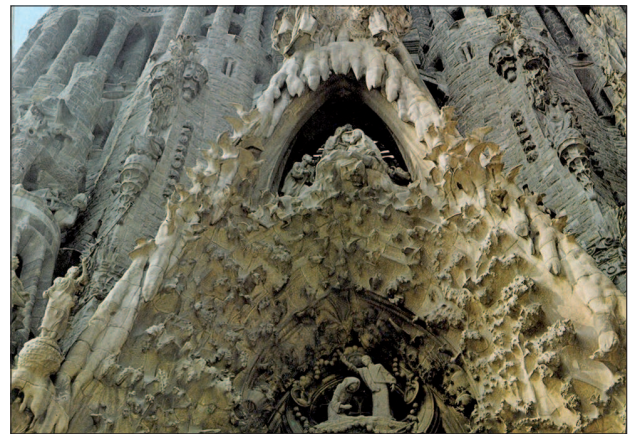
16. Zamki na piasku zbudowane przez dzieci na plaży, fot. Cz. Bielecki
16. Castles made of sand built by children on the Beach, photo by Cz. Bielecki



18. Detal fasady katedry w Reims. Źródło: <http://www.corbisimages.com/stock-photo/rights-managed/42-20949870/south-portal-of-west-facade-of-reims>
18. Details of the Reims Cathedral. Source: <http://www.corbisimages.com/stock-photo/rights-managed/42-20949870/south-portal-of-west-facade-of-reims>



17. Stalagmity w jaskini. Źródło: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Large_very_white_stalagmite.jpg
17. Stalagmites in a cavern. Source: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Large_very_white_stalagmite.jpg



19. Detal fasady Narodzenia Pańskiego bazyliki Sagrada Família w Barcelonie. Źródło: S. Tarrago, *Gaudí. 150 photographs en couleur*, Escudo de Oro S.A., Barcelona 1974, s. 49
19. Detail showing the Nativity on the facade of the Sagrada Família Basilica in Barcelona. Source: S. Tarrago, *Gaudí. 150 photographs en couleur* Escudo de Oro S.A., Barcelona 1974, p. 49

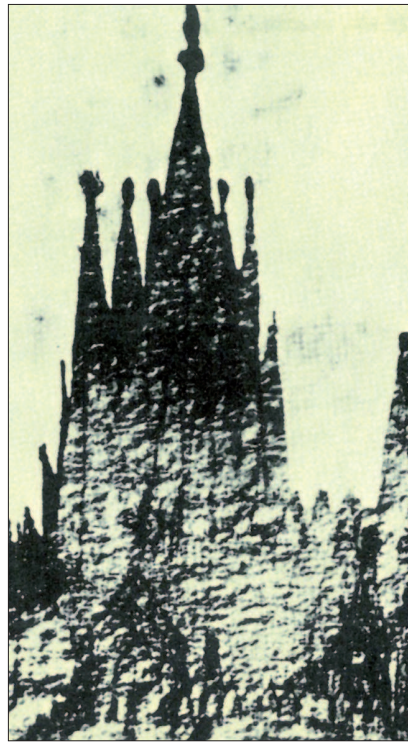
wyzwania od najmłodszych lat. W budowaniu tych konstrukcji biorą udział całe rodziny. Pokrewieństwo ludzkich wież z wieżami Sagrada Família jest oczywiste. Te przekrzywienia nie mogą nie kojarzyć się z owym katalońskim zwyczajem ludowym. Czubki wież, w niektórych miejscach przybierają nie tylko motywy roślinne, ale i antropomorficzne.

Unicestwienie większej części makiet i planów Gaudiego podczas wojny domowej w Hiszpanii spowodowało, że kontynuowanie budowy stało się niezwykle trudne i w efekcie powstała tylko fasada frontowa Sagrady Familii.

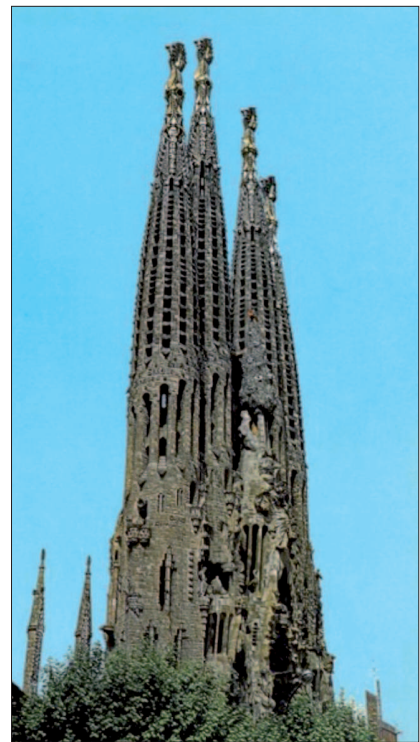
Kościół ten stanowi jeden z nielicznych przypadków w historii architektury współczesnej, kiedy realizacja dzieła zostaje podjęta po wielu latach przerwy przez kolejne pokolenie architektów i budowniczych. Następcy Gaudiego borykają się jednak z trudnym zadaniem. Nielatwo odtworzyć pewne detale lub kontynuować dzieło, dostosowując się do wyobraźni katalońskiego architekta, trochę jak z mary sennej. Współczesne prezbiterium kościoła kojarzy się bardziej z ekspresjonizmem niemieckim



20. Ludowa tradycja budowania wież ludzkich w Katalonii. Źródło: <http://www.webcasteller.com/ca/fotoblog.php?id=2604>
 20. Human tower building folk tradition in Catalonia. Source: <http://www.webcasteller.com/ca/fotoblog.php?id=2604>



21. Sagrada Família w Barcelonie, rys. Antonio Gaudí. Źródło: R. Zerbst, *Antonio Gaudí*, Taschen, Koln 1987, s. 193
 21. Sagrada Família Basilica in Barcelona, drawing by Antonio Gaudí. Source: R. Zerbst, *Antonio Gaudí*, Taschen, Koln 1987, p. 193



22. Konstrukcja wież Sagrada Família ludzko przypomina wieże ludzkie budowane w Katalonii. Źródło: S. Tarrago, *Gaudí. 150 photographs en couleur*, Escudo de Oro S.A., Barcelona 1974, s. 61
 22. Construction of the Sagrada Família closely resembles human towers built in Catalonia. Source: S. Tarrago, *Gaudí. 150 photographs en couleur*, Escudo de Oro S.A., Barcelona 1974, p. 61

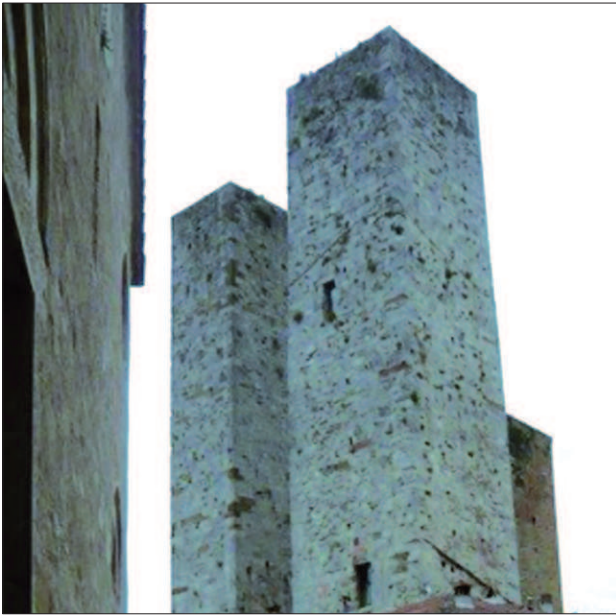
niż z charakterystyczną dla Gaudiego formą fantazji figuralnej.

Minoru Yamasaki stworzył bliźniacze wieże na Manhattanie, World Trade Center. Budowle te w swojej prostocie, wręcz schematycznie niewątpliwie przypominały wieże San Gimignano. Podobnie jak te włoskie miały kwadratowy rzut i stały blisko siebie. I właśnie te bliźniacze wieże Manhattanu padły ofiarą zamachu terrorystycznego 11 września 2001 roku.

Po zniszczeniu WTC zaczęto tworzyć nowy scenariusz. Długo się zastanawiano, co powinno powstać w ich miejscu. Trwały spory między developerami. Równocześnie dyskutowano, co zrobić z miejscem tragedii i jak zachować pamięć tego, co się stało. Autorem Master Planu został Daniel Libeskind. Natomiast zwycięzcą założenia pomnikowego upamiętniającego ofiarę zamachu został Michael Arad, Izraelczyk mieszkający w Nowym Jorku. Arad zaprosił do współpracy starszego o półtorej generacji architekta, Petera Walkera, specjalizującego się w urządzeniu nowojorskich terenów zielonych.



23. Bryła Sagrada Família w Barcelonie. Źródło: <http://file.otcgd.com/travel/userfiles/2012/03/26/efce5e32-24cd-4a5a-94ed-a0200a2cb52.bmp>
 23. Mass of the Sagrada Família in Barcelona. Source: <http://file.otcgd.com/travel/userfiles/2012/03/26/efce5e32-24cd-4a5a-94ed-a0200a2cb52.bmp>



24. Czworokątne wieże w San Gimignano we Włoszech. Fot. Cz. Bielecki.
24. Quadrangular towers in San Gimignano, Italy. Photo by Cz. Bielecki.

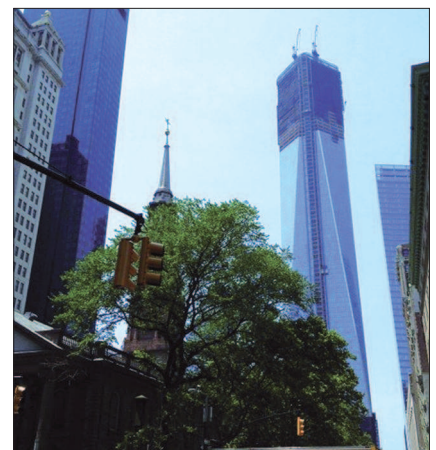


25. Dwie Wieże World Trade Center w Nowym Jorku. Źródło: <http://en.academic.ru/dic.nsf/enwiki/6211001>
25. WTC Twin Towers in NYC. Source: <http://en.academic.ru/dic.nsf/enwiki/6211001>

Stworzyli duet, który zbudował dwie fontanny na dokładnym obrysie wież. Amerykanie mieli wątpliwości, czy w miejscu tragedii w ogóle należy coś budować. Bardzo wiele osób sprzeciwiało się temu pomysłowi. Ostatecznie zaplanowana została gigantyczna inwestycja, między innymi park, gdzie zasadzono dziesiątki dębów.

Renzo Piano to twórca Building Workshop, dzięki któremu pokazał, że architektura to przede wszystkim *art of building* - sztuka budowania. Spójrzmy, jak rozwijał scenariusz Tjuvholmen Museum w Oslo

od pierwszego szkicu i modelowania bryły oraz funkcji aż po realizację. Projekt muzeum powstał dla określonej kolekcji i w określonym miejscu, na cyplu nad morzem. Podobnie jak Getty Center koło Los Angeles, zaprojektowane przez Richarda Meiera, powstało dla wartej miliardy dolarów kolekcji dzieł sztuki współczesnej, zebranej przez wielkiego magnata naftowego, J. Paula Getty'ego. Zwróćmy uwagę, że najpierw powstała kolekcja, a dopiero potem jej siedziba. Warto pamiętać, że istotnym rysem tej gwiazdorskiej architektury jest właśnie autorska



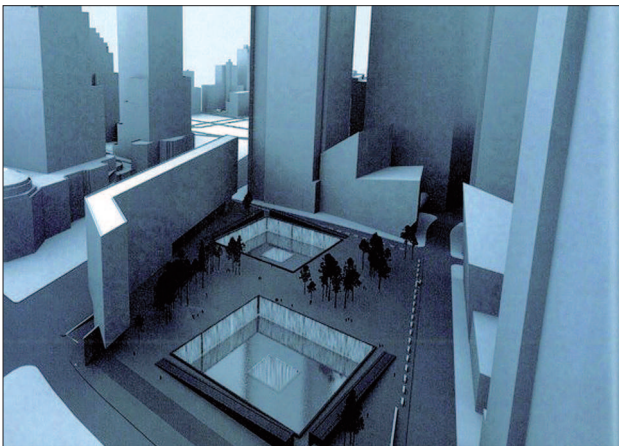
26. Kolejne etapy powstawania miejsca pamięci po dwóch Wieżach World Trade Center w Nowym Jorku: płonące budynki w dniu zamachu 11.09.2011 roku, makieta Memoriału i nowych wież World Trade Center, budynek Muzeum. Fot. Cz. Bielecki oraz http://blog.deimel.org/2011_09_01_archive.html

26. Subsequent stages of the creation of the memorial for the WTC Twin Towers in NYC: burning buildings on the day of the attack – 11 Sept. 2011, Memorial model and the WTC Museum building. Photo by Cz. Bielecki and http://blog.deimel.org/2011_09_01_archive.html



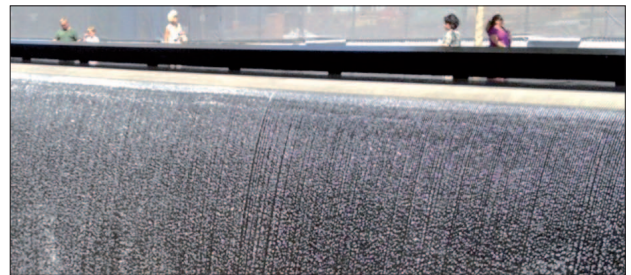
27. Makieta pomnika Michaela Arada upamiętniającego ofiary ataku na WTC, sfotografowana przez artystę na dachu jego domu. Źródło: A. Blais, L. Rasic, *A place of remembrance*, National Geographic, Washington 2011, s. 140

27. Model of the monument commemorating the WTC attack victims by Michael Arad, photo taken by the artist on the roof of his flat. Source: A. Blais, L. Rasic, *A place of remembrance*, National Geographic, Washington 2011, p. 140



28. Wczesny render pomnika upamiętniającego ofiary ataku na WTC. Źródło: A. Blais, L. Rasic, *A place of remembrance*, *National Geographic*, Washington 2011, s. 134

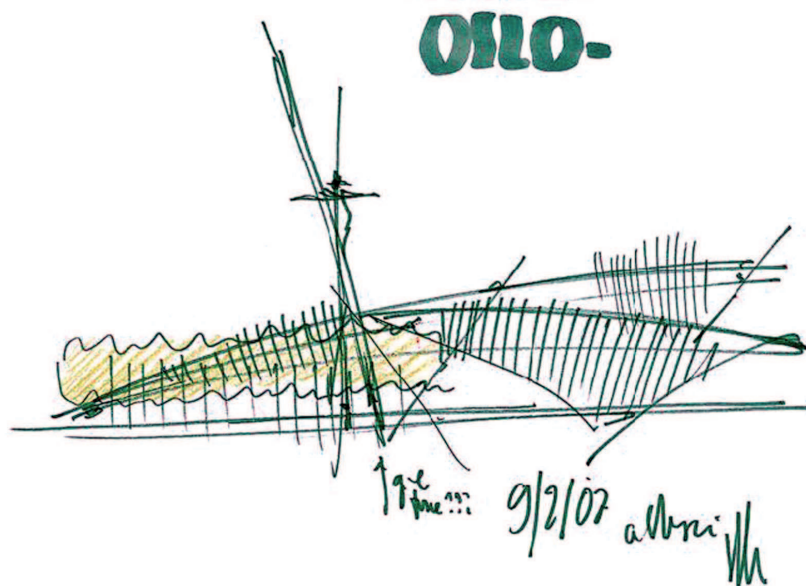
28. Early rendering of the monument in memory of the WTC building attack. Source: A. Blais, L. Rasic, *A place of remembrance*, *National Geographic*, Washington 2011, p. 134



29. Plan Memoriału w sercu odbudowanego terenu World Trade Center. Źródło: A. Blais, L. Rasic, *A place of remembrance*, National Geographic, Washington 2011, s. 6

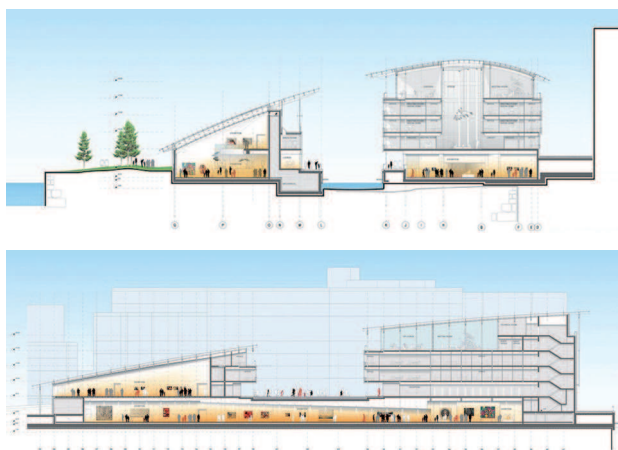
29. Layout of the Memorial at the heart of the rebuilt WTC area. Source: A. Blais, L. Rasic, *A place of remembrance*, National Geographic, Washington 2011, p. 6

30. Detale pomnika ku czci ofiar ataku na WTC: woda ściekająca w dwóch kaskadach, parapet ograniczający pomnik z wrytymi nazwiskami ofiar oraz skala pomnika. Fot. Cz. Bielecki.
30. Details of the Monument in memory of the WTC building attack: water flowing down in two cascades, ledge bordering the Monument with the chiselled names of the victims and the scale of the Monument. Photo by Cz. Bielecki



31. Pierwszy szkic projektu Tjuvholmen Museum w Oslo. Źródło: Internet, <http://europaconcorsi.com/projects/211324-Tjuvholmen-Icon-Complex>

31. Project's first sketch of the Tjuvholmen Museum. Source: Internet, <http://europaconcorsi.com/projects/211324-Tjuvholmen-Icon-Complex>



32. Scenariusz rysunkowy Tjuvholmen Museum w Oslo. Źródło: <http://www.dezeen.com/2012/10/02/astrup-fearnley-museet-by-renzo-piano-building-workshop/>

32. Drawing script of the Tjuvholmen Museum in Oslo. Source: <http://www.dezeen.com/2012/10/02/astrup-fearnley-museet-by-renzo-piano-building-workshop/>



33. Makiety urbanistyczna i architektoniczna Tjuvholmen Museum w Oslo. Źródło: Internet, <http://www.visitoslo.com/en/trade-media-cruise/news/news/Astrup-Fearnley-Museum-of-Modern-Art/>

33. Urbanist and architectural models of the Tjuvholmen Museum in Oslo. Source: Internet, <http://www.visitoslo.com/en/trade-media-cruise/news/news/Astrup-Fearnley-Museum-of-Modern-Art/>

kolekcja, dla której właściciel/klient szuka adekwatnej formy. Zatem indywidualizm i fantazja architekta jest odpowiedzią na osobowość klienta i jego dokonanie - zamiany pieniędzy w piękno zgromadzonych dzieł. Bywa, że muzea sztuki nowoczesnej powstają z myślą o przyjęciu dzieł jeszcze nieznanymi. Ale i wtedy lepiej mieć choćby zaczątek kolekcji - jak dzieła Richarda Serry w Muzeum Guggenheima w Bilbao. Niejeden projektant powinien zatrzymać się nad chłodną refleksją Eugène Ionesco: „Nie warto budować teatrów dla sztuk, których nie napisano”.



34. Teren budowy Tjuvholmen Museum . Źródło: <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=765974&page=41>
 34. The construction site of Tjuvholmen Museum. Source: <http://www.skyscrapercity.com/showthread.php?t=765974&page=41>



35. Budynek Tjuvholmen Museum w krajobrazie miasta. Źródło: <http://www.kunstkritikk.no/kritikk/breathless-at-the-museum/>
 35. Tjuvholmen Museum building in the city's landscape. Source: <http://www.kunstkritikk.no/kritikk/breathless-at-the-museum/>



36. Budynek Tjuvholmen Museum od strony wody. Źródło: <http://tjuvholmen.no/?did=9095438>
 36. Tjuvholmen Museum building viewed from the water. Source: <http://tjuvholmen.no/?did=9095438>



37. Zbliżenie Tjuvholmen Museum. Źródło: <http://www.dezeen.com/2012/10/02/astrup-fearnley-museet-by-renzo-piano-building-workshop/>
 37. Close-up of the Tjuvholmen Museum. Source: <http://www.dezeen.com/2012/10/02/astrup-fearnley-museet-by-renzo-piano-building-workshop/>

Relacja między architektem a klientem powinna być taka, jaka istnieje między lekarzem a pacjentem. Chory może powiedzieć, że ból kolana nasilił się u niego do tego stopnia, że prosi o amputację nogi, byle tylko udo ocalało. Jednak żaden doktor nie może spełnić takiego żądania, jeśli wie, że tego pacjenta da się leczyć zachowawczo. I my, architekci, mamy taki sam obowiązek wobec klienta, wobec developera, nawet najbardziej agresywnego. Musimy go przekonywać do swojej wizji, ponieważ nie jesteśmy jedynie wynajętymi za pieniądze fachowcami od nakreślenia scenariusza filmu, na który publiczność na pewno przyjdzie, bo musi. Jeśli rezultat naszej pracy wypadnie źle, klient nawet nie będzie chciał wejść do takiego budynku. Trudno wyobrazić sobie większy komplement pod adresem filmowca niż to, że jego film przypadł publiczności do gustu. Podobnie, nie ma większej pochwały dla architekta niż stwierdzenie, że zaprojektowany dom wygląda, jakby tu już stał, gdy klient właśnie tego sobie życzył. Albo pragnął mieć coś bardzo spektakularnego i to otrzymał. Marzył o budynku unikalnym i kontrowersyjnym i owo marzenie zostało właśnie spełnio-

ne. Musimy być pewni, że odpowiadamy na tę potrzebę klienta (jaka by ona nie była) i podstawiamy wiele razy różne wartości x , żeby w rezultacie dać y , którego życzył sobie inwestor, ale który równocześnie naszym zdaniem - jako fachowców – będzie przynajmniej poprawną architekturą.

Jerzy Wójcik uważa, że „najwyższą formą praktyki [filmowej] jest myślenie. Oddzielenie praktyki od myśli jest czymś katastrofalnym. (...) dzieło sztuki jest jednością. Można przy okazji każdego utworu mówić o problemach estetycznych, technicznych czy technologicznych, ale są to tylko elementy utworu, aspekty tego samego zagadnienia. Nie istnieją oddzielnie, gdyż wszystko jest naprawdę jednością”¹⁷. Myślenie, tak ważne w dziele filmowym, konieczne jest również w architekturze. Zarówno w przypadku filmu, jak i projektu twórca dąży do ideału, w którym „każda część – układu kompozycyjnego nosi w sobie porządek wyższego rzędu – układu całości. (...) Kompozycja jest układem, zorganizowaną całością, która ma swój porządek. Jest to sytuacja, w której rozumiemy znaczenie poszczególnych części. (...) Jest czymś więcej niż sumą układów, więcej niż sumą części. W kompozycji część posiada świadomość całości”¹⁸.

Tymczasem dzisiejszej architekturze często brakuje umiejętności nadania sensu. Jak widzi to wybitny operator filmowy? „W naszych współczesnych budowlach kościelnych jest wiele rozmaitych walców, trójkątów, ostrosłupów, które zupełnie nie wiedzą, co robią. Nic nie dźwigają, nic nie wspomagają. Są układem przypadkowym, układem niezrozumienia i niewiedzy. Sacrum jest tam, oczywiście, nieobecne (...) nie może tam mieszkać. W istocie kompozycji, nie tylko kościoła, mieszka sacrum. Każda kompozycja jest świętem”¹⁹.

Materializacja sensu opisu i rysunków architekta/scenarzysty jest nie tylko operacją finansowo-budowlaną. Ma służyć sztuce. Jej tatarskiewiczowska definicja, podwójnie alternatywna, uwzględniała intencję i działanie. „Sztuka jest odtwarzaniem rzeczy bądź konstruowaniem form, bądź wyrażaniem przeżyć – jeśli wytwór tego odtwarzania, konstruowania,

wyrażania jest zdolny zachwycać bądź wzruszać, bądź wstrząsać”²⁰.

Szukając wraz z innymi paradygmatu architektury współczesnej chciałbym określić granice myśli architektonicznej w sposób, który pozwoliłby połączyć praktykę projektową z refleksją o współczesnej twórczości jako *continuum* Wielkiej Tradycji²¹ przez jej interpretację lub zaprzeczenia. Szukając paradygmatu współczesności pora wznieść się ponad złudzenia modernizmu. Bowiem modernizm i styl międzynarodowy tylko przez trzydzieści lat próbowały zakończyć swoim kanonem nowoczesności historię architektury²².

Próbuję tak opisać współczesny paradygmat sztuki budowania, aby nie oddzielać kolejnego nowego od kolejnego starego (choćby sprzed paru lat) i podjąć obronę trwałych wartości. W istocie nawet najbardziej buntownicze pomysły architektów wpisują się w tradycję starożytną, średniowieczną czy nowożytną. Tylko tak zakreślając cel mogą obronić miejsce architektury w sztuce i w kulturze. Podstawą mych rozważań nie jest wybrany trend ostatnich dziesięcioleci, ani też moje osobiste preferencje projektowe.

Filtry literatury fachowej, krytyki architektonicznej i nauk społecznych pozwalają dziś wyodrębnić te idee architektoniczne i urbanistyczne, które budują cywilizację miejską. A skoro w początkach XXI wieku już ponad połowa ludzkości żyje w miastach - idea *polis* i rozumienie *gry w miasto*²³ umieszcza problem części w całości i zakreśla prawa jednostki w przestrzeni publicznej. Tak, aby *res publica* nie padła ofiarą złego rządu. Trawestując Tomasza Manna²⁴, warto zastanowić się, w jakiej powieści jesteśmy bohaterami, gdzie lokalizuje się architektura, czym chciałaby, czym może być, a czym nie jest?

Diagram Julii Robinson ukazuje ten nowy paradygmat architektury jako medium kulturowego łączącego sfery, z którymi wchodzi w relacje. „Podejście kulturowe – pisze Robinson – wyklarowuje relacje między akademią i praktyką zawodową, ponieważ tworzy w obu dziedzinach uzupełniające się pole. Jedni tworzą budynki, a drudzy studiuja

¹⁷ J. Wójcik, op. cit., s. 121.

¹⁸ Ibidem.

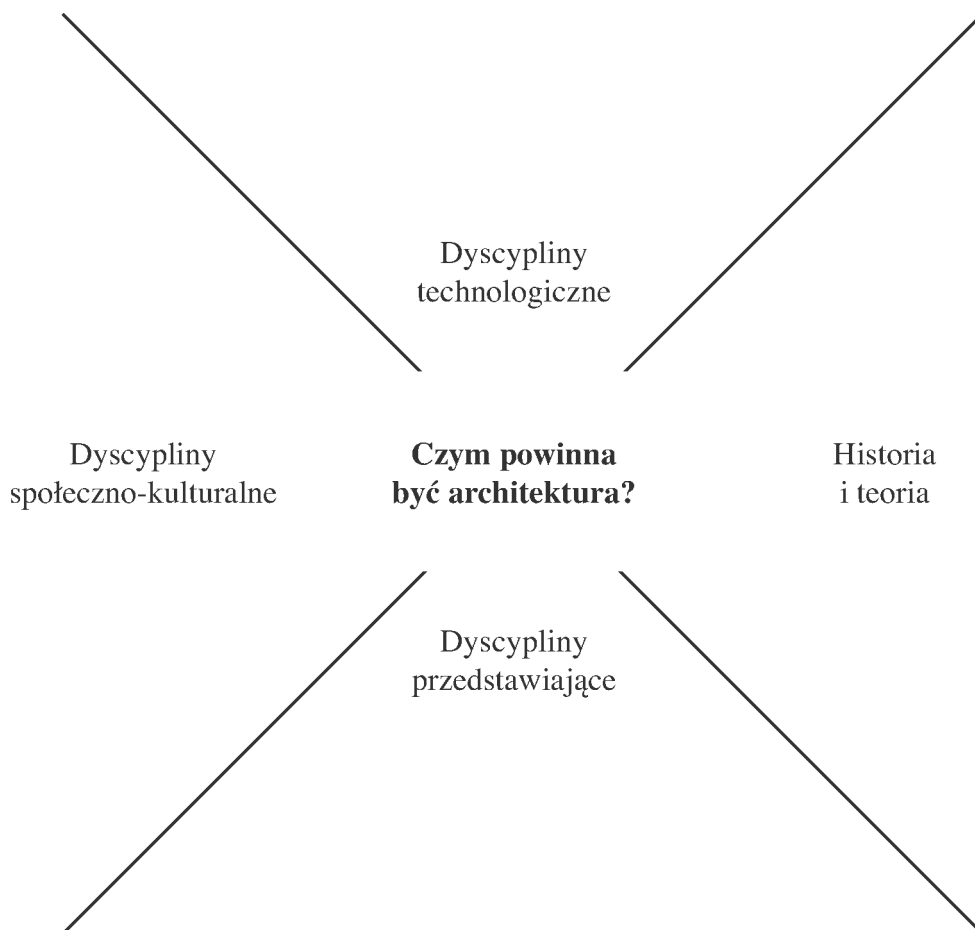
¹⁹ Ibidem., s.122.

²⁰ W. Tatarskiewicz, *Dzieje sześciu pojęć: sztuka, piękno, forma, twórczość, odtwórczość, przeżycie estetyczne*, PWN, Warszawa 1976, s. 52.

²¹ Ibidem.

²² Okres między pierwszym CIAM (Congrès International d'Architecture Moderne) w La Sarraz w Szwajcarii w 1928 r. a ostatnim w Otterlo w Holandii.

²³ Cz. Bielecki, *Gra w miasto*, DiM 1984-2009, Warszawa 1996.



38. Nowy paradygmat architektury jako medium kulturowego łączącego sfery. Źródło: J. W. Robinson, *The Form and Structure of Architectural Knowledge: From Practice to Discipline*, w: A. Piotrowski, J. W. Robinson (red.), *The Discipline of Architecture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2001, s. 78

38. The new paradigm of architecture as cultural medium unifies the subfields. Source: J. W. Robinson, *The Form and Structure of Architectural Knowledge: From Practice to Discipline*, in: A. Piotrowski, J. W. Robinson (ed.), *The Discipline of Architecture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2001, p. 78

budynki, żeby rozwijać wiedzę, która prowadzi do ulepszenia projektowania”²⁵.

Dzisiejsze projektowe *hic et nunc* – tu i teraz – zostało od czasów Albertiego²⁶ stopniowo pozbawione funkcji sacrum, jakim było wytyczanie fundamentów domu czy zakładanie miasta. Tymczasem filozofia i kultura Wschodu i Zachodu mają tu wspólne korzenie, które wciąż na nowo odkrywamy.

Bibliografia

L.B. Alberti, *Ten Books of Architecture*, wyd. J. Rykwert, Alec Tiranti, Londyn 1965.

Ch. Alexander, S. Ishikawa, M. Silverstein, *A Pattern Language. Towns, Buildings, Constructions*, Oxford University Press, New York 1977.

M. Arenas, X. Basiana, M. Gausa, M. Ruano, *Barcelona Transfer. Sant Andreu. La Sagrera. Urban development*, Actar, Barcelona 1995.

P. Bellantoni, *Jeśli to fiolet, ktoś umrze. Teoria koloru w filmie*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2010.

Cz. Bielecki, *Gra w miasto*, DiM 1984-2009, Warszawa 1996.

Caldelli, V., Meucci, G., *The Leaning Tower. The restoration of the century*, Pacini Editore SpA, Pisa 2005.

Le Corbusier, *W stronę architektury*, Centrum Architektury, Warszawa 2012.

²⁴ T. Mann, *Józef i jego bracia*, Czytelnik, Warszawa 1961.

²⁵ J. W. Robinson, *The Form and Structure of Architectural Knowledge: From Practice to Discipline*, w: A. Piotrowski, J. W.

Robinson (red.), *The Discipline of Architecture*, University of Minnesota Press, 2001, s. 79.

²⁶ L.B. Alberti, *Ten Books of Architecture*, wyd. J. Rykwert, Alec Tiranti, Londyn 1965.

Z. Herbert, *Znaki na papierze*, Wydawnictwo BOSZ, Olszanica 2008.

T. Mann, *Józef i jego bracia*, Czytelnik, Warszawa 1961.

I. Montagu, *With Eisenstein in Hollywood*, Seven Seas Publishers, Berlin 1974.

H. Rauterberg, *Talking Architecture. Interviews with architects*, Prestel Verlag, Munich, London, New York 2012.

W.J. Robinson, *The Form and Structure of Architectural Knowledge: From Practice to Discipline*, w: A. Piotrowski, W.J. Robinson, *The Discipline of Architecture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2001.

R.U. Russin, W.M. Downs, *Jak napisać scenariusz filmowy*, Wydawnictwo Wojciech Marzec, Warszawa 2005.

W. Tatarkiewicz, *Dzieje sześciu pojęć: sztuka, piękno, forma, twórczość, odtwórczość, przeżycie estetyczne*, PWN, Warszawa 1976.

J. Wójcik, *Labirynt światła*, opracowanie Seweryn Kuśmierczyk, Wydawnictwo CANONIA, Warszawa 2006.

Czesław Bielecki, dr
ul. Żuławskiego 2
02-641 Warszawa
tel.: +48 22 625 43 32
dim@dim.com.pl

ESSAYS

ARCHITECTURE AS A SCREENPLAY¹

CZESŁAW BIELECKI

“- So you proceed like a writer?”

“- I listen to my inner ear and see what experiences I can call on to tackle a new (...) job. I often experience – as writers say – that the book writes itself. You make a start and then have to let go to find out where the material is taking you. I find it quite surprising how the images come up in my mind – sometimes it’s like in the cinema.”²

Peter Zumthor

Film people are keen on saying that a screenplay is not something you write; it is something you constantly overwrite. It is a similar case with an architectural design. The initial idea is in subsequent stages clarified and corrected. The trick consists in sticking to the course and, while improving the project, in never losing the main idea and freshness of the initial design. I think screenplay and architectural design are comparable forms of art. The realization of an architectural work resembles the film “screenplay visualization”³. The record of one and the other is not the work yet, however both are protected by author’s license. For if on the basis of the commissioned and bought screenplay no film is shot, it shall not exist in the consciousness of the recipients. It shall not evoke anybody’s interest, apart from the critics’ dealing with film history. If

today we are reading the screenplays of Antonioni, Bergman, Kieślowski and Piesiewicz it is because their films have come into existence. It is like that in architecture. An unrealized design, no matter of what genius, shall not become a true work until it assumes real, that is material shape. As long as a screenplay or a drawing determining the future production process do not come into daylight in material form, there is no film and no architecture.

Today we deal with a tendency, I hope transient, according to which virtual architecture is more important than the real one. I say however, that this formula is being protected by people, who have not managed to achieve real architecture and who – like in his days Le Corbusier – want to gain space in the market by the way of writing⁴. This virtual architecture can sometimes be recognized in

¹ The text of the present article constitutes the first chapter of the book *Sztuka budowania. Współczesny paradygmat (The Art of Building. A Contemporary Paradigm)*.

² H. Rauterberg, *Talking Architecture. Interviews with architects*, Prestel Verlag, Munich, London, New York 2012, p. 153.

³ J. Wójcik, *Labirynt światła (The Labirynt of Light)*, Wydawnictwo CANONIA, Warszawa 2006, p.75.

⁴ Le Corbusier, *W stronę architektury (Towards an Architecture)*, Centrum Architektury, Warszawa 2012.