

W mitologii greckiej, wśród Muz, jakie patronowały grom i zabawom, żadna z nich nie strzegła sztuk plastycznych. Ich gry i zabawy związane były z ruchem. Muzyka, śpiew, taniec, teatr, poezja odżywają za każdym razem na nowo dzięki wykonaniu albo odczytaniu, podczas gdy dzieła architektury i rzeźby trwają nieme, nieporuszone i stale widoczne.

Architekt może, tak czy inaczej grać póki pracuje nad koncepcją zamierzonego dzieła i dopiero szuka dla niego kształtu, a więc zanim je zbuduje i zanim architektura stanie się rzeczywistością. W tej grze ścierają się w nim, jak mówi Fryderyk Schiller [1], dwie przeciwstawne siły – popęd zmysłowy i popęd formy. Jeśli popęd zmysłowy skłania go do zdania się na intuicję i na odczuwanie, to popęd formalny kieruje go ku myśleniu i ku szukaniu formy. W tej grze intuicja może się wyrazić dzięki formie, a formę ożywia czucie. Intuicja bez formy pozostaje niewyrażona, a forma bez życia jest martwa i pusta. Wygrywa ten, kto potrafi stworzyć formę żywą, żywy kształt.

Architekt mógł na swój sposób grać, kiedy pragnął stworzyć dzieło w swoim przekonaniu najpiękniejsze, które by zdobyło uznanie i zaufanie władz miasta, księcia albo króla, pokonało rywali i zostało zbudowane. Nie był jednak w swojej grze sam. Budował z myślą, o tym, dla kogo buduje i nieraz budował wraz z nim. Jeśli dodamy więc wątki sakralne i polityczne budowli i jeśli jako metodę projektowania chcielibyśmy przyjąć grę, to jej pole, reguły i grono uczestników znacznie się poszerzały. Widać to wyraźnie w dziejach budowania.

W okresach, kiedy przekonania i upodobania społeczności wiązała silna idea i tworzyła wspólny sposób rozumienia i odbierania piękna, jak w starożytnej Grecji, Rzymie i w Średniowieczu, reguły w nadawaniu kształtu budowli były ściślejsze, trwalsze i pozostawiały niewiele przestrzeni dla gry. Opierały się na ciągłości z tym, co już bliskie, zrozumiałe, na trwałych porządkach i ich pochodnych – jak rzymski porządek kompozytowy – którym obcą była jeszcze idea postępu. Wyjątek stanowiły nowości techniczne – łuk, sklepienie i kopuła – nieznanne Grekom i wynajdywane przez budowniczych Rzymu. Witruwiusz stworzył swoją trójlistną koniczynę – *firmitas*, *commoditas*, *venustas* – jako regułę gry powszechną i tak trwałą, że powtarza się ją do dziś, choć coraz bardziej retorycznie i w oderwaniu od rzeczywistości.

Nie wiadomo czy to w grze narodziła się ikona średniowiecza – ostrołukowe sklepienie krzyżowe – a jeśli tak, to kto był graczem, któremu udało się ją stworzyć. Anonimowy budowniczy czy też sam opat Saint Denis, jak głosi legenda? Ważne, że wraz z coraz smuklejszymi przyporami i z wykuwanymi w kamieniu motywami geometrycznymi i roślinnymi, przetrwała ona stulecia, rozwijając się w najróżnorodniejszych wersjach. Jednak do średniowiecza włącznie budowniczy był rzemieślnikiem często anonimowym i wykonywał powierzone mu zadania, przestrzegając reguły *sacrum* i nie dostępując miana „twórcy”.

Ernst Gombrich [2] pisze, że dopiero w renesansie architekt zaczął myśleć nie tylko o swoim zamówieniu – *commission* – ale też o swojej misji – *mission* – i stał się *twórcą*, a w szczególnych wypadkach uznawano go za *geniusza*. Jednak nowe reguły „gry zwanej sztuką”, jak ją określa Gombrich, nie były dziełem samych architektów. Narodziły się w aurze Florencji Odrodzenia, stworzonej wspólnie przez humanistów, księcia i ludzi sztuki. Architekt poruszał się więc w granicach pewnej ramy ideowej i formalnej, której reguły sam zresztą ustanawiał, nie tyle grając, co idąc za linią przewodnią swoich przekonania.

Kiedy Brunelleschi wyruszył w 1402 roku z Donatellem w podróż do Rzymu, by przez dwa lata badać tam starożytną architekturę rzymską, nie szukał inspiracji do sztuczek w architektonicznej grze, by uwodzić nimi florenckich mocodawców. Lata humanistycznego wychowania wyrobiły w nim poczucie misji odnowienia obrazu architektury i przeciwstawienia późnogotyckiemu otoczeniu nowego sposobu budowania planu i nowej geometrii fasad. Po technicznym arcydziele kopuły florenckiej katedry pierwsze dzieło jego osobistego stylu – pełne, półkoliste łuki oparte na lekkich kolumnach i tworzące arkady Szpitala Niewiniątek na placu Świętej Annuncjaty – jaśniało bielą jak kość rzucona w ceglana tkankę Florencji. Był to tworzony z uporem wyraz nowego sposobu widzenia świata i nowego miejsca, jakie miał zająć w nim człowiek. Widzenia, do którego Brunelleschi wniósł też nowe narzędzie zapisu i studiowania przestrzeni – perspektywę.

Gry i zabawy mogły znaleźć więcej miejsca, kiedy światło słonecznej idei Renesansu przygasło – być może za sprawą schizmy luteranckiej z jednej, a lektury

pogańskich klasyków starożytności z drugiej strony – kiedy idea wiążąca i wspólne spojrzenie na świat zachwiały się, ustępując miejsca zwątpieniu i niepewności. Załączkiem tego stanu ducha są późne *Rymy* Michała Anioła [3]. Świadectwo człowieka, wielkiego artysty i architekta – postaci przełomowej w sztuce i architekturze renesansu – przekazane w pierwszej osobie, łącznie z ukazaniem nękających go sprzeczności, które sprawiły, że poczuł się „wrogiem samego siebie”. Odpowiednikiem tej spowiedzi poetyckiej w jego rzeźbie było *non finito* – fragmenty niedokończone – pozostawiające miejsce obecności natury i widoczne w niektórych posągach niewolników i w późnej Pietà Rondanini.

Zaczął się zwrot ku naturze i szukanie mocniejszych wrażeń w budowaniu ekstrawagancji zwanych *bizzarrie*. Franciszek medycejski, zwany *principe notturno* – księciem nocy – w budowaniu świata bliższego scenie teatralnej, alchemii, minerałom i tajemnicom natury niż meandrom polityki, znalazł idealnego towarzysza w osobie Bernarda Buontalentięgo, z którym mógł wspólnie grać i bawić się, żeby wymknąć się melancholii i nudzie. Architekt zaskakiwał go nieoczekiwanymi formami. Nad *porta delle suppliche* – *portalem próśb* – rozdarł tympanon na dwie połowy i odwrócił je przeciw sobie. Zbudował słynną, dziś już nieistniejącą, opiewaną przez Montaigne'a willę Pratolino. Był równocześnie scenografem, inscenizował podziwiane *intermezzi* w teatrze medycejskim i był twórcą słynnych grot w ogrodzie Boboli. W tym samym czasie, w Lacjum, w okolicach Rzymu, architekt Pirro Ligorio zbudował dla księcia Orsiniego „Park potworów” w Bomarzo – rozrzucone w zieleni rzeźby przedstawiające monstrualne stwory. Był to czas Manieryzmu, zwany przez historyków także kontr-renesansem.

Historia jest ciągłą oscylacją między okresami budowania przez człowieka nowego świata oparta na wspólnej idei wiążącej – religijnej, filozoficznej, humanistycznej czy politycznej – a okresami zwątpienia w wiarygodność takiej idei, czasami zagubienia i rozdarcia, które skłaniają ku ucieczce w stronę zachcianki, ekstrawagancji, gier i zabaw. Grecja klasyczna i hellenistyczna, Rzym wczesnego i późnego cesarstwa, wczesne i późne średniowiecze, klasyczny, słoneczny renesans i mroczny manierystyczny kontr-renesans, wielowątkowość baroku – jego monumentalnych założeń urbanistycznych, efemerycznych aparatów uświetniają-

cych ważne wydarzenia i klasycyzmu francuskiego dworu – urokliwość rokoko i eklektyczne błędzenia wieku XIX-go, próby znalezienia własnego wyrazu w secesyjnej Art Nouveau i w wyrafinowanym pięknie Art Déco, aż po ostatni bastion wielkiej próby budowania nowego świata w oparciu o wspólną ideę wiążącą, tym razem laicką i polityczną – po ideę wielkiego świata nowoczesności.

Dla architektów nie był to okres gier i zabaw, tylko zaangażowania politycznego. Do rewolucyjnej, założonej w 1918 roku, ekspresjonistycznej *Novembergruppe* należeli – obok Brechta, Grosza, Kandinskiego i Klee – Gropius, Mendelsohn i Mies van der Rohe. Był to czas szkoły Bauhausu, z której wyszło całe pokolenie architektów nowoczesności, a wszystkich łączyło wspólne pragnienie zmiany świata, z troską o losy całej ludzkości. Wiek XX, który ten ruch stworzył, wyjął go stopniowo ze swoich treści, a zbrodnie nazizmu i stalinizmu podkopały ostatecznie wiarę w możliwość i sens jakiegokolwiek utopii społecznej. Przesłanie moralne nowoczesnych mistrzów utonęło w monotonii *International Style* – *Stylu międzynarodowego*. Budowania obojętne na odrębności kulturowe, na charakter miejsca i pokrywającego jednostajnym kształtem niezmiernie obszary ziemi we wszystkich jej zakątkach. Reakcją na nudę były ironie i karykatury tak zwanego postmodernizmu, które pozostawiły po sobie aurę wykipowania wszystkiego i otworzyły czasy „architektury interesującej”, jak ją nazwał eseista i dawny dyrektor frankfurckiego Muzeum Architektury, Heinrich Klotz [4].

Nasz świat, w którym zapanowały nieograniczona niemal swoboda wypowiedzi, wyrazu i dystans do prawd, na jakich opierały się wielkie ideologie, zdominowany został przez dwie siły. Pierwsza to moc pieniądza, w której John Maynard Keynes [5] widział „parodię koszmaru buchaltera”, a która zastąpiła wszelkie miary wartości. Druga to technika, która ze środka staje się celem i kształtuje sposoby życia jednostek i współżycia zbiorowości. Rynek, na którym te dwie siły się ze sobą zbiegają i współdziałają, tworzy obszar gry o niespotykanych dotąd rozmiarach. Być może świadomość tego stanu rzeczy skłoniła organizatorów tegorocznego spotkania do zaproponowania gry i zabawy jako terenu, do którego współczesny architekt, zwłaszcza młody, musi się odnieść i działać w zależności czy

uzna go za jedyny i determinujący w wyborze metody, czy też wprowadzi do niego wątki pamięci, wyobraźni, rozsądku i rzetelności.

Przykład monachijskiego pawilonu 21 MINI Opera Space, przytoczony przez naszych organizatorów, jest wymowny. Przy pozorach dowolnej zabawy obliczowej na efekt formalny projekt jest racjonalną odpowiedzią na podjęty temat. Prosta geometria ścian i przykrycia pawilonu ułatwia montaż, demontaż i transport komponentów, a spektakularne, agresywne kolce pokrywające dwie fasady skierowane ku zewnętrznej stronie dziedzińca, poza tym, że są przestrzenną transkrypcją diagramów muzyki Mozarta i Hendrixa, rozpraszają i skierowują ku górze dźwięk ruchu kołowego, zmniejszając ilość decybeli przenikających do wnętrza. Może to i gra, ale oparta na wizji, rozwadze i pracy, które niosą ze sobą nie mniej radości i uniesień, będąc jedyną drogą ku dziełu sztuki.

Na wstępie mówiliśmy o grze jako o narzędziu rywalizacji. Na rozstrzygnięty niedawno konkurs na muzeum Guggenheima w Helsinkach napłynęło 1715 projektów z całego świata i być może wiele było wśród nich efektownych gier i zabaw stworzonych z myślą pokierowego wyróżnienia się zaskakującym kształtem i wygrania gry o zwycięstwo. Tymczasem wybrany projekt młodego paryżanina Nicolasa Moreau i Japonki Hiroko Kusunoki, jest wdzięczny, ale niezaskakujący. Tak jakby już tam od dawna stał. Ktoś napisał w jakiejś gazecie: „Jest czymś nadzwyczajnym, że projekt który zatriumfował nad przeszło 1700 projektami miałby się okazać zwykły”. Niepokojące czy pouczające?

[1] Schiller F., *Listy o estetycznym wychowaniu człowieka*, Warszawa 1972.

[2] Gombrich E., *Norm and Form*, London New York 1978.

[3] Michelangelo, *Rime*, Milano 1998.

[4] Klotz H., *Moderne und Postmoderne Vieweg und Deutsches Architekturmuseum*, Frankfurt am Main 1985.

[5] Moggridge D., *Keynes: An economist's biography*, Routledge, Oxford 1995.