

ARCHITEKTURA I NOWE MEDIA. MEDIOZNAWCZA ANALIZA PROJEKTÓW LARSA SPUYBROEKA

Marta Habdas

Abstract

This article presents the projects of the Dutch architect Lars Spuybroek and their relationships with new media and techno-utopian imagination. Particular projects are analysed, each of which is interpreted in relation to the dominant problem. These are: HtwoOexpo Pavilion and its relation to the concept of cyberspace, D-Tower and Living Web in of Shenzen in the context of internet medium, and Supermaker_DOCK as an instance of remix culture. The article was based on a MA thesis entitled 'Architecture, new media and techno-utopias: A media studies approach to digital architecture based on the examples of Lars Spuybroek projects'.

Abstrakt:

Artykuł przedstawia projekty holenderskiego architekta Larsa Spuybroeka oraz ich związki z nowymi mediami i wyobraźnią technoutopijną. Analizie poddane są konkretne projekty twórcy, z których każdy zinterpretowany jest w odniesieniu do problemu dominującego. Są to kolejno: pawilon HtwoOexpo i jego związki z koncepcją cyberprzestrzeni, D-Tower i Living Web of Shenzen w kontekście wykorzystania w architekturze medium internetu, a także Supermaker_DOCK, który wpisany zostaje w obszar kultury remiksu. Artykuł powstał na podstawie pracy magisterskiej o tytule „Architektura, nowe media i technoutopie. Medioznawcza interpretacja architektury cyfrowej na podstawie projektów Larsa Spuybroeka”.

Projekty Larsa Spuybroeka są doskonałym przykładem fuzji architektury i nowych mediów. Oscylujące na pograniczu budownictwa i sztuki instalacji, idealnie wpisują się także w nakreśloną przez Lva Manovicha koncepcję „przestrzeni powiększonej”, którą w skrócie przedstawić można jako „fizyczną przestrzeń, na którą nakłada się dynamicznie zmienna informacja” (Manovich, 2010, 597). Sam Manovich tak opisuje słynny projekt holenderskiego architekta HtwoOexpo : „Sądzę, że budynek Spuybroeka jest udanym symbolem Wieku Informacji. Jego stale zmienne powierzchnie stanowią ilustrację dominującego efektu komputerowej rewolucji: zastąpienie każdej stałej wartości zmienną. Innymi słowy, przestrzeń symbolizująca Wiek Informacji nie jest symetryczną i ornamentacyjną przestrzenią tradycyjnej architektury ani też prostokątnymi obiektami modernizmu czy złamanymi lub eksplodującymi kształtami dekonstrukcji. Jest raczej wewnątrznie zmienną przestrzenią, której łagodne kontury działają jak metafora naczelnej cechy reprezentacji doby komputerowej: wariacyjności” (Manovich, 2010, 622).

W niniejszym tekście mam zamiar pokazać, że słowa te odnoszą się do całej twórczości Spuybroeka.

Związek cyfrowej architektury Larsa Spuybroeka i nowych mediów wyraża się na wielu poziomach – zarówno dosłownym (poprzez inkorporację cyfrowego projektowania i medialnych elementów), jak i metaforycznym. Istotny jest tutaj także kontekst technoutopizmu. Z jednej strony projekty Spuybroeka postrzegać można bowiem jako wizje architektury przyszłości, która stać ma się kiedyś standardem, z drugiej jako pokaz możliwości nowoczesnego projektowania cyfrowego, silnie osadzony we współczesnych wyobrażeniach postępu i w efekcie więcej mówiący o teraźniejszości niż przyszłości. Innymi słowy, dla niektórych będą one początkiem architektonicznej rewolucji, dla innych rodzajem sztuki nowych mediów wpisanej w wymogi dzisiejszych stylów i tendencji, ale nie oferującej istotnego projektu zmiany społecznej.

Co więcej, projekty te nie wchodzą jedynie w relację z przyszłością (czy też jej wyobrażeniem), ale również przeszłością. Gdy współcześnie stykamy się z futurystycznymi wyobrażeniami z przeszłości, ewidentnie widzimy, że naznaczone są one charakterystycznym dla swych czasów stylem, a także odpowiadają dominującemu wówczas dyskursowi. Kiedy jednak przyjrzymy się dokładniej, zauważamy cechy wspólne z dzisiejszymi obrazami przyszłości. Zamierzam postawić więc tezę, że projekty Spuybroeka są zarówno idealnym odzwierciedleniem współczesnych tendencji, jak i wyrazem nieustających – przynajmniej od lat sześćdziesiątych – architektonicznych dążeń utopijnych wyrażanych przez twórców takich jak działający we Francji i związany z sytuacjonistami Constant Nieuwenhuys, brytyjski Archigram, japoński Metabolizm, a także bardziej krytycznie i lewicowo nastawione grupy włoskie – Archizoom i Superstudio.

Główne pytania badawcze owego tekstu oscylować będą więc wokół medialnego aspektu projektów Larsa Spuybroeka, a także obecności technoutopijnych przesłanek. Odnośnie każdej analizy wyodrębniam również problem dominujący, choć od razu zastrzegam, że jest to pewnym analitycznym uproszczeniem – zjawiska, o których pisać będę w odniesieniu do konkretnego przykładu często obecne będą także w przypadku innych projektów.

Pierwszą analizę poświęcam wspomnianemu już projektowi HtwoOexpo, który jest jedną z najwcześniejszych, ale i najbardziej spektakularnych realizacji pomysłów Spuybroeka. Mam zamiar przedstawić go jako responsywne, immersyjne otoczenie przestrzenne. Jednocześnie, stawiam tezę, że mimo negatywnego stosunku Spuybroeka do cyberprzestrzeni, projekt ten traktować można jako „ucieleśnienie” przedłużenie owej idei. W następnej analizie (dotyczącej D-Tower i w mniejszym stopniu także Living Web of Shenzhen) skupiam się na problemie wykorzystania w architekturze medium internetu i przesyłanych przez niego danych – w kontekście realizacji idei przestrzeni powiększonej – zarówno w aspekcie rzeczywistym, jak i metaforycznym. Odnoszę się także do koncepcji kultury 2.0. Jako ostatni przykład przedstawiam projekt Supermaker_DOCK, który wpisuję w kontekst kultury remiksu, a także zjawisk takich jak *Dreamtelligence* i grywalizacja.

HtwoOexpo, Neeltje Jans Island, Holandia (1994-1997)

Wodny pawilon HtwoOexpo jest zapewne najbardziej znanym i opisywanym projektem Larsa Spuybroeka. Nie ma w tym zresztą nic zaskakującego, biorąc pod uwagę, że jest on efektywną realizacją idei immersyjnego, interaktywnego środowiska przestrzennego, a ponadto stworzony został jeszcze w latach dziewięćdziesiątych, co nadaje mu wręcz pionierskiego statusu.

Budynek ten został zaprojektowany, jak i zrealizowany przy użyciu cyfrowych technologii, a na dodatek wykorzystuje liczne ekrany i czujniki, które nadają mu multimedialnego, a zarazem multisensorycznego charakteru. Co więcej, jego przestrzeń zostaje w pełni „uaktywniona” dopiero w zderzeniu z odbiorcą. To właśnie problem interaktywności wydaje się być głównym kluczem odczytu jego znaczenia. Odwiedzający HtwoOexpo odbiorcy mogą poddawać transformacjom zachodzące we wnętrzu zjawiska świetlne i dźwiękowe, a także wpływać na wyświetlane na ekranach LCD treści wizualne. Możliwe jest to dzięki dotykowym czujnikom. Co więcej, zamontowane zostały także sensory ruchu, które zmieniają właściwości przestrzeni w zależności od fluktuacji przemieszczających się grup ludzi.

Tematem przewodnim HtwoOexpo jest woda i związane z nią zjawiska – zamrażanie, mgła, deszcz, wybuchy gejzerów. Do ich odtworzenia użyto zarówno autentyczną wodę, jak i jej wirtualną reprezentację wyświetlaną na ekranach. Połączenie technologii wodnych i cyfrowych jest przykładem fuzji narzędzi tradycyjnych i nowoczesnych. Powstałe środowisko stymuluje nie tylko zmysł wzroku, ale także węchu, słuchu i dotyku – dzięki wizualnym projekcjom, dźwiękom wody, zapachowi deszczu, a także dotykaniu „ścian” (co jest tutaj nieuniknione, zarówno przez falisty układ powierzchni, jak i możliwość korzystania z sensorycznych przycisków). Taka polisensoryczność jedynie z pozoru wydaje się być wyjątkowa. Tak naprawdę jest ona cechą każdej przestrzeni – wszak do każdej przypisać możemy pewien zapach (udowadnia to Sissel Tolaas w swym projekcie *Talking Nose*), dźwięk (*vide* działania związane z *field recording*) czy aspekt haptyczny (o czym pisze włoska badaczka kultury wizualnej Giuliana Bruno w swej książce *Atlas of Emotion*). Spuybroek czyni jednak z tej cechy świadomą dominantę wykreowanej przez siebie przestrzeni, wykorzystując ów naturalny potencjał rzeczywistości. Pawilon HtwoOexpo nie jest więc wyjątkowy, ponieważ rozbudza polisensoryczne doświadczenie, ale dlatego że używa nowych technologii, by zwrócić uwagę na jego permanentną obecność i je wzbogacić. Dla Spuybroeka oczywiste jest, że architektura powinna odnosić się do tego, co naturalne i charakterystyczne dla ludzkiego doświadczenia. Dlatego też jest ona skrajnym przeciwieństwem modernizmu, którego celem była pewna sublimacja rzeczywistości – sprowadzenie jej do „czystych”, geometrycznych i funkcjonalnych form.

Wydaje się, że sama istota wody, jej związek z przyrodą i ludzkim ciałem zwraca uwagę na owe charakterystyczne dla Spuybroeka postrzeganie ciągłości pomiędzy światem i architekturą. To samo podejście uzewnętrznia się w kontekście następnej znaczącej cechy HtwoOexpo – interaktywności. Jak pisze w odniesieniu do dzieł Spuybroeka Arjen Mulder: „Możemy nazwać każdy system interaktywnym, jeśli jest on na tyle elastyczny, by

dostosowywać się do użytku jaki jest z niego robiony i, *vice versa*, zmieniać swych użytkowników (...). Innymi słowy: gdy dwa systemy są ze sobą połączone i zmieniają się nawzajem przez ową relację, mówimy o interaktywności. Powiedzmy, że zwierzę zmienia swe środowisko, wykopując dziurę, a następnie dopasowuje swój styl życia do schronienia, jakie ona oferuje – przykładowo wybierając jedynie te ścieżki, które prowadzą do niej bezpośrednio lub te, które idą jak najdalej od niej. Z biegiem czasu, gdy owe ścieżki zostają uformowane, w czasie deszczowej pory wypełnia je woda, gałązki i luźna gleba, co tworzy niszę dla nowych kwiatów, które następnie odwiedzane są przez motyle i pszczoły, dotychczas nie mające tutaj żadnego swego interesu. W efekcie, pojawiają się sikorki, które żywią się gąsienicami, by następnie stać się łupem jastrzębi i innych ptaków, zasiedlających się w gniazdach i co jakiś czas podkradających potomstwo owego zwierzęcia, które pierwsze wykopało tam dziurę. Możemy podsumować ten długi, stopniowy i skomplikowany proces jako interaktywność pomiędzy zwierzęciem i krajobrazem” (Mulder, 2004, 332). Spuybroek właśnie w taki sposób rozumie interaktywność. Tak jak w procesach charakterystycznych dla naturalnego ekosystemu, środowisko HtwoOexpo zmienia się w zależności od odwiedzających, a oni inspirowani są do działania przez samą przestrzeń. Można stwierdzić, że stanowisko Spuybroeka nie rozmija się z tezami Manovicha, w których stwierdza on, że interaktywność jest pojęciem zbyt szerokim, by można było podawać ją jako cechę nowych mediów (Manovich, 2006, 129)¹. Z drugiej jednak strony nowe technologie i media odgrywają ogromną rolę w interaktywnych eksperymentach holenderskiego architekta. Jak już bowiem podkreślałam wcześniej, to właśnie dzięki nim możliwe staje się wzbogacenie owego doświadczenia.

Tym samym woda staje się w HtwoOexpo metaforą bardzo uniwersalną – z jednej strony odnosi się do natury, z drugiej nowych mediów, które funkcjonują w kategoriach „przepływów”. Odzwierciedla się to w samej strukturze budynku: „Ponieważ sekcje są ciągłe, podłogi zlewają się ze ścianami, a ściany z sufitami, budynek zmusza zwiedzających do polegania na swym własnym motorycznym wyczuciu, by utrzymać równowagę (nie ma tu także okien, z których można byłoby ujrzeć horyzont i otrzymać informację, na jakim poziomie znajduje się nasze ciało). Odwiedzający muszą zachowywać się jak woda, by przejść przez budynek” (Spuybroek, 2004, 18). Według Spuybroeka zwarta, prostopadłościenna forma modernizmu w niczym nie przypomina naturalnego środowiska człowieka, a tym samym wstrzymuje motoryczny potencjał człowieka. W tym momencie cyfrowa technologia staje się wyzwalająca – oferuje bowiem możliwość tworzenia struktur idealnie skomponowanych z naturalnym ekosystemem. HtwoOexpo zaprojektowane zostało przy użyciu komputerowych technik parametrycznych, które dopasowały jego formę do czynników środowiskowych wyspy Neeltje Jans, takich jak kierunek wiatru i ukształtowanie wydmorego terenu. Efektem tych zabiegów jest pofalowana struktura, która w większym stopniu podyktowana została przez naturę niż architekta. Jednocześnie jest ona wynikiem algorytmicznych działań oprogramowania. W HtwoOexpo natura wciąż splata się z technologią – obie stoją u podstaw wizualno-

¹ Autor *Języka nowych mediów* odrzuca tę właściwość jako typową nie tylko dla mediów cyfrowych, ale także sztuki tradycyjnej. Jako przykłady wymienia on m.in. elipsy literackie i montaż filmowy, które zmuszają odbiorcę do mentalnego uzupełniania brakujących treści

przestrzennej tkanki kulturowej. Spuybroek odrzuca niejako twórczą intencjonalność artysty, rzucając projekt w ręce „kontrolowanego chaosu” samej rzeczywistości.

Mimo, że proces twórczy HtwoOexpo wydawać może się idealnie naturalny i dopasowany do doświadczeń człowieka, jego genezy nie można sprowadzać do tych samych procesów, które od zawsze istniały w naturze. Motywacje Spuybroeka są w dużej mierze kulturowe i wywodzą się z wcześniejszych dyskursów. Należy też pamiętać, że samo traktowanie natury jako pewnego systemu wiąże się z osadzonym w ideologiach swych czasów powstaniem pojęcia „ekosystemu” w latach 30., a także podstaw współczesnej ekologii związanych z postacią Arthura Tansleya. W odniesieniu do architektury cyfrowej szczególnie ważny jest także kontekst cyberprzestrzeni i wirtualnej rzeczywistości, które w gruncie rzeczy obiecywały te same doświadczenia, jakie stają się udziałem odwiedzających HtwoOexpo (oczywiście w o wiele większej skali). Uwagi dotyczące tego, co faktycznie odczuwają użytkownicy budynku pozostawić trzeba zresztą na boku – zarówno ze względu na brak tego typu danych, jak i większe – w moim przypadku – zainteresowanie tym, w jaki sposób tworzone są oczekiwania.

Spójrzmy więc na retorykę przypisaną HtwoOexpo i porównajmy ją z tą, którą posługiwał się Marcos Novak – autor koncepcji „płynnej trans-architektury”, która zakorzeniona była w wyobrażeniach cyberprzestrzeni rodem z cyberpunkowych powieści Williama Gibsona. Już samo pojęcie „płynnej architektury” (ang. *liquid architecture*) jest w tym przypadku symptomatyczne – „płynność” łączy się zarówno z metaforą wody, jak i ruchem ludzkiego ciała, które Spuybroek porównuje do przepływu. W opisie HtwoOexpo zamieszczonym w *NOX: Machining Architecture* pada określenie „architektura transformacji”, które podkreśla cechę wariacyjności, równie charakterystyczną dla wirtualnej architektury cyfrowej Novaka. W efekcie zauważamy prawie same punkty wspólne.

To, że koncepcje Novaka są pokłosiem wizji cyberprzestrzeni jest oczywiste. Jak pisze Camile A. Silva: „Novak zapożyczył Gibsonowski opis wirtualnych środowisk jako punkt wyjścia dla własnych teoretycznych i praktycznych eksploracji. Konsekwencją jego «płynnych architektur cyberprzestrzeni» jest transformacja pojęcia przestrzeni, w której pojawiają się nowe sposoby organizacji informacji. W cyberprzestrzeni przestrzenie stają się programowalne, a środowiska płynne. (...) Użytkownicy nie reagują już na otoczenie. To architektoniczne formy wbudowane w cyberprzestrzeń dostosowują się do użytkownika” (Silva, 2000, 20). Bez większych zmian opis ten przypisać można byłoby HtwoOexpo. Zauważyć możemy więc tutaj kontinuum, którego początków doszukiwać możemy się już w przypadku Nowego Babilonu czy też projektów Archigramu – jego motywem przewodnim jest otwarta, wariacyjna i interaktywna przestrzeń będąca odzwierciedleniem cyberkulturowych ideologii „wyzwolenia”.

D-Tower, Doetinchem, Holandia (1999-2004) oraz Living Web of Shenzhen, Shenzhen, Chiny (2009, projekt niezrealizowany)

D-Tower jest projektem, który trudno jednoznacznie zaklasyfikować jako architekturę sensu *stricto*. Wznoszącą się na zakrzywionych kolumnach strukturę, mającą naśladować

serce, należałoby raczej nazwać rzeźbą. Jej dominantą nie jest jednak statyczna posągowość marmuru czy kamienia, ale lekkość – zarówno samej formy (uzyskanej przy użyciu frezarki CNC i żywic epoksydowych), jak i elastycznego systemu świateł i cyfrowych danych.

Projekt D-Tower stworzony został we współpracy z holenderskim artystą, Q. S. Serafijnem. Oprócz dwunastometrowej struktury materialnej składał się on także z kwestionariusza i strony internetowej. Pomysł stojący za tą interaktywną „rzeźbą” wiązał się z możliwością wydobycia na wierzch emocjonalnej warstwy miasta i umieszczenia jej w przestrzeni publicznej. Przestrzeń ta nie jest rozumiana tutaj jedynie jako materialny obszar urbanistyczny, ale także – równie dziś istotna – wirtualna „agora” internetu. Wybrani mieszkańcy Doetinchem wypełniali codziennie kwestionariusz (co drugi dzień pojawiały się cztery nowe pytania), którego algorytmicznie wykalkulowane wyniki wskazywały na jedną z najsilniej odczuwanych przez nich emocji – nienawiść, miłość, radość lub lęk. Graficzne przedstawienie odpowiedzi pojawiało się równocześnie na stronie internetowej oraz – w formie symbolicznej – jako oświetlenie D-Tower. Każdej emocji odpowiadał bowiem inny kolor: nienawiści – zielony, miłości – czerwony, radości – fioletowy, lękowi – żółty. Strona internetowa umożliwiała także interakcję pomiędzy osobami biorącymi udział w akcji, a także innymi zainteresowanymi odbiorcami. Podsumowując, stwierdzić można, że dwoma najważniejszymi medialnymi elementami projektu były – wariacyjna fasada oraz wykorzystanie internetu wraz z jego rodzącą się (w okresie powstawania budynku) odłogą Web 2.0.

Choć fasady medialne nie są uważane przez orędowników architektury cyfrowej za najciekawszy sposób włączenia nowych mediów w architekturę², myślę, że warto w tym momencie skupić się na tym problemie w odniesieniu do projektu Spuybroeka. Należy też wziąć pod uwagę to, że powierzchnia D-Tower nie jest typowym ekranem, lecz interaktywnym systemem.

Gdy rozważa się problem fasad medialnych szczególnie zasadne jest pytanie, co tak naprawdę stanowi ich materię – oczywiście muszą one posiadać swą bazę wykonaną z fizycznego materiału, ale to dopiero emitowane przez nie światło nadaje im znaczenie. Poprzez nasycenie architektury ekranami, budynki i miasta stają się bytami bardziej efemerycznymi i wariacyjnymi. Można powiedzieć, że fasada medialna jest konsekwencją wcześniejszych modeli (nocnej) „widzialności” miasta, związanej ze światłem i różnymi jego źródłami – neonami, witrynami i – być może przede wszystkim – samochodami, które sprawiają, że ów świetlny układ nigdy nie jest taki sam.

Fasada medialna jest więc zarówno elementem współczesnej architektury, jak i symbolem nowoczesnej miejskości. Gdy do owych relacji dołącza jeszcze aspekt cyfrowy – jak w przypadku D-Tower – mówić można o pełnowymiarowej metaforze Wieku Informacji. Ulotność światła przekłada się na ulotność cyfrowych danych. Podkreślić

² Jak pisze Neil Spiller, monografista zjawiska architektury cyfrowej: „cyberprzestrzeń ma o wiele większe znaczenie dla architektury niż tylko to, dotyczące ograniczonego aspektu powłoki budynku” (Spiller, 2008, 11).

należy, że fasada wieży Spuybroeka nie jest jednak tym samym, co postmodernistyczne ekrany w stylu *Łowcy androidów*, których rzeczywistymi odpowiednikami mogą być przestrzenie miejsc takich jak Times Square i Hongkong, a także produkty firm takich jak Mediatecture. Jej sposób komunikacji nie opiera się bowiem ani na ikonie, ani tekście, lecz kolorze i kształcie. Takie przesunięcie punktu ciężkości wydaje się być konsekwencją roli, jaką w twórczości Spuybroeka zajmują emocje i wrażenia. Wszak to właśnie kolor i kształt zdają się być bardziej „pierwotne” sensorycznie, niż – jednoznacznie związane z kulturą – obrazy i słowa.

To, że powierzchnia D-Tower nie jest płaska, lecz zgodnie z tendencjami biomimetyzmu (a także parametrycznych algorytmów) przyjmuje kształt serca, jest równie znamienne i karze zapytać – czy strukturę tę nazwać można ekranem? Czy w ogóle sens ma zestawianie jej z perspektywą centralną Albertiego i metaforą okna, w których źródeł ekranu szuka Anne Friedberg w swej książce *Wirtualne okno: Od Albertiego do Microsoftu?*. Z pewnością fasada ta nie wyraża znaczeń wiązanych z określeniem „okno na świat”, które potocznie odnosi się zarówno do ekranu telewizora, jak i komputera (zwłaszcza tego podłączonego do internetu). Odbiór struktury D-Tower nie jest wyglądem z okna, a raczej zaglądnieniem do środka – jej celem jest przecież wydobycie „podskórnych” emocji miasta i dlatego też zapewne przybrała ona formę serca.

Współistnienie dwóch płaszczyzn publicznej aktywności – przestrzeni miejskiej i sfery internetu – których łącznikiem jest wieża Spuybroeka ponownie odsyła do koncepcji przestrzeni powiększonej. Uzależnienie interaktywnego aspektu D-Tower od aktywności internetowej zwraca także uwagę na przełomowy okres, w którym powstawał ów projekt – to właśnie w pierwszych latach XXI wieku (choć pełny rozkwit przypada tutaj na drugą połowę jego pierwszej dekady) zaczęło krystalizować się zjawisko, które nazwane zostanie później Web 2.0. W przypadku projektu D-Tower i jego ideowego zaplecza zauważyć możemy wiele cech wspólnych z tym nowym rozkładem usieciowionej komunikacji, który na poziomie *software* wyrażał się wzbogaceniem statycznego HTML-u w bardziej elastyczne systemy programowania i reprezentowania danych takie jak JavaScript i XML. Łączyło się to z ze zwiększeniem egalitarności kultury sieci, która objawiała się między innymi możliwością generowania treści przez użytkowników, rozwojem internetowych społeczności (powstanie mediów społecznościowych) i folksonomią. D-Tower z pewnością wpisuje się w wymogi kultury 2.0, będąc przykładem architektury, której wygląd i znaczenie determinowane są przez odbiorców wchodzących tutaj w rolę współtwórców. Co więcej, strona internetowa związana z projektem jest wczesną próbą stworzenia społecznościowego portalu, który potencjalnie miał stać się platformą wymiany informacji i emocji na temat D-Tower oraz całej przestrzeni miejskiej. Również zauważyć możemy tu załączki folksonomii – sam zamysł, zgodnie z którym odpowiedzi odbiorców przypisywane są do jednej z czterech kategorii przetwarzanych następnie w wizualne dane, posiada pewne znamiona „tagowania”.

Jörg Döring w swym tekście o fasadach medialnych cytuje Siegfrieda Kracauera („Obrazy przestrzeni wypełniają sny społeczeństwa. Gdziekolwiek uda się odczytać ich hieroglify, ujawnia się podłoże rzeczywistości społecznej”), by następnie dodać: „W przytoczonej

wyżej wypowiedzi Kracauera kryje się wyobrażenie o zbiorowej podświadomości, do której dostęp umożliwiła lektura «obrazów przestrzeni» [*Raumbild*]» (Döring, 2010, 539). W przypadku D-Tower owa „lektura” staje się głównym tematem, który wyciągnięty zostaje na wierzch. Projekt ten charakteryzuje się więc pewnym autotematyzmem przestrzennym, który umieszcza go w sferze interpretacyjnej sztuki nowych mediów. Dla Spuybroeka sztuka jest czymś więcej, niż punktem wyjścia do rozważań nad specyfiką współczesnej rzeczywistości. W kontekście D-Tower pisze on: „Urbanistyczny obiekt, który ukazuje ukryte emocje całego miasta ... co mogłoby być bardziej intrygującego? Co jeśli sztuka przestanie być metaforyczna, stając się realna i operacyjna, stając się przeciwieństwem abstrakcji – nawet mimo tego, że ów obiekt trudno nazwać realistycznym?” (Spuybroek, 2004, 158). Czy jednak w rzeczywistości postulaty te zostały zrealizowane?

Choć projekt D-Tower jest niewątpliwie efektownym przykładem wykorzystania nowych mediów w kontekście architektury, okazuje się, że nie spotkał się on ze szczególnie entuzjastycznym odbiorem ze strony mieszkańców Doetinchem. Peter Allingham tak opisuje swe wywiady na ten temat przeprowadzone z przypadkowo spotkanymi przechodniami miasta w 2012 roku: „Osoby te mówiły, że D-Tower wygląda jak «pięść», «wyrwany ząb» czy «obcy». Wszystkie stwierdziły, że wieża jest brzydka i nie wiedziały nic o jej właściwościach medialnych” (Allingham, 2013). Czy wobec tego faktycznie można mówić tutaj o „obiekcie, który ukazuje ukryte emocje całego miasta”? W retoryce Spuybroeka zauważyć można utopijny nadmiar. W rzeczywistości bowiem jego projekty w o wiele większym stopniu realizują się na owej – odrzucanej przez niego – płaszczyźnie abstrakcji. W tym aspekcie wydaje się, że sama możliwość jej istnienia jest ważniejsza (wszak podkreśla tendencje charakterystyczne dla dzisiejszej kultury), niż pełna realizacja przypisanych jej oczekiwań.

Nieco podobnym pod względem kontekstu powiększonej przestrzeni, ale dużo bardziej utopijnym pomysłem, który nie doczekał się swej realizacji, jest Living Web of Shenzhen. Nie zamierzam zajmować się zbyt dokładną jego analizą (w dużej mierze ze względu na interpretacyjne podobieństwa z D-Tower), ale myślę, że warto przedstawić choć ogólny zamysł owego projektu. By uchwycić obudowany wokół niego dyskurs pozwolę sobie zacytować dość obszerny opis z oficjalnej strony NOX: „Nasza propozycja nowego rodzaju obiektu łączy organiczne cechy posągów takich jak Kolos Rodyjski z technologicznymi aspektami paryskiej Wieży Eiffla i kosmicznymi iglicami (ang. *space needles*) Szanghaju, Berlina i Seattle. 220-metrowa struktura próbuje przywołać wywiedziony z natury obraz roju, gniazda lub rafy koralowej, który rozrasta się przez interakcję mniejszych elementów, nie będąc dyktowany pojedynczą osią czy formą. Do tej fuzji życia i technologii dołączona została strona internetowa, w obrębie której mieszkańcy Shenzhen mogą wymieniać fakty i idee dotyczące ich codziennego życia. Myśli i marzenia, miłości i nadzieje, gusta i zdrowie są reprezentowane zarówno na stronie internetowej jak i w samej wieży, widziane jako trzy kubatury współtworzące strukturę. Każda z nich zawiera duże hale eksponujące interakcje pomiędzy ludźmi lub nawet ukazujące domowe filmy obywateli, którzy odeszli z tego świata (Hala Przodków). Sieciowe interakcje wizualizowane są poprzez codzienne zmiany kolorystyki: złoty dla mózgu, czerwony dla serca, niebieski dla wnętrza, z

dotychczasowym systemem świetlnym reprezentującym mieszkańców będących *on-line*. W ten sposób Living Web Tower działa jako organiczna maszyna nieustannie angażująca się w życie ludzi, a jednocześnie stającą się symbolem ich integracji” (NOX | Lars Spuybroek).

Lektura owego opisu pozwala dostrzec dużą dozę utopijnego patosu kryjącego się za tym projektem, którego źródła z pewnością szukać można w koncepcjach grup takich jak Archigram i Metabolizm, a także – być może przede wszystkim – manifestach Buckminstera Fullera. Jednocześnie widać, że jest on skrajnym zwielokrotnieniem idei związanych z D-Tower. Zauważyć możemy tu zarówno wizję przestrzeni powiększonej, interaktywność, jak i biomimetyzm. Internetowe przepływy są reprezentacją sieci międzyludzkich relacji, które z kolei podlegają biologicznej metaforyzacji jako roje pszczół. Podsumowując – gdyby projekt ten został zrealizowany, z pewnością stanowiłby *opus magnum* Larsa Spuybroeka.

Supermaker DOCK, Amsterdam, Holandia (2009, projekt niezrealizowany)

Supermaker DOCK to pomysł na mające powstać w Amsterdamie Muzeum Projektowania Premsele, wykreowany przez Larsa Spuybroeka przy współpracy z grupą Platform21. Projekt ten inspirowany jest pomysłami angielskiego architekta Cedrica Price’a takimi jak Fun Palace czy The Generator. Podkreślony zostaje tutaj bowiem aspekt samego procesu tworzenia – budynek nie jest nigdy czymś gotowym, lecz wciąż oferuje możliwość rekonfiguracji. Planowana struktura składa się z głównego, większego pomieszczenia („szklarni”), który pozostaje stałą bazą, oraz doczepionych do niego mniejszych kapsuł. To właśnie one podlegają wariacjom poprzez możliwość odłączania i przyłączania ich do „szklarni”: „Pracownia staje się przestrzenią wystawową i *vice versa*, kuchnia może stać się sklepem, a sklep jadalnią. Każda kapsuła wyposażona jest w czterokołową ramę, która pozwala na przemieszczanie jej małym ciągnikiem. W trakcie rozwoju Supermaker DOCK na przestrzeni lat będą mogły być dołączane nowe kapsuły – z nowych materiałów, w nowych kolorach i kształtach” (NOX | Lars Spuybroek). Projekt ten jest nieco mniej efektowny pod względem eksponowania cyfrowych technologii niż poprzednie – są one jednak widoczne w estetyce jego komputerowo wygenerowanych kształtów, a także samym potencjale funkcjonowania, który w dużej mierze ułatwiony zostaje dzięki użyciu cyfrowych systemów sterujących.

Co rzuca się w oczy jako pierwsze, gdy zestawimy Supermaker DOCK ze światem nowych mediów, jest jego łączność ze zjawiskami takimi jak personalizacja czy kultura remiksu (a także ogólniejszym nurtem „cyfrowego” *do-it-yourself*). Możliwość ciągłego dostosowywania elastycznej przestrzeni do własnych wymogów z pewnością traktować można jako odpowiednik współczesnych tendencji kulturowych w dużej mierze związanych z wykształceniem się Web 2.0, ale już od dawna tkwiących w wizjach zdemokratyzowanych przestrzeni i sieci komunikacyjnych. Co więcej, ów obraz kultury nie jest przecież jedynie odzwierciedleniem zmian poczynionych przez rewolucję cyfrową na poziomie kultury i komunikacji, ale także w sferze społeczno-ekonomicznej: „kasta wielkich wytwórców nie ma już monopolu; nastąpiło rozproszenie produkcji, dystrybucji i

konsumpcji treści. Tak jak społeczeństwo przemysłowe powołało do życia masowego odbiorcę, tak społeczeństwo sieciowe powołuje masowego odbiorcę i wytwórcę «w jednym». Konsumpcja symboli przez «konsumtariat» jest jednocześnie ich namnażaniem. W tej rewolucji chodzi już nie tyle, czy nie tylko o dostęp, ile o narzędzia do tworzenia zawartości, zredukowanie niemal do zera bariery publikowania, która istniała we wszystkich poprzednich epokach. Tę barierę stanowiły koszty drukarni, wydawnictw, maszyn rotacyjnych, studiów radiowych, telewizyjnych oraz związanych z nimi licencji. Komputer podłączony do sieci te bariery eliminuje” (Krzysztofek, 2013, 39). Konsument staje się więc prosumentem, a w internecie kwitnie kultura remiksu. Supermaker_DOCK jest idealnym odzwierciedleniem owych przemian – sam w sobie jest w gruncie rzeczy remiksem. Kapsuły można bowiem łączyć na wszelkie sposoby, a możliwość dokładania nowych wskazuje na nieustający potencjał tworzenia „kolażu” z kształtów i kolorów wyrwanych z innych kontekstów.

Co równie ciekawe, w przypadku Supermaker_DOCK pojawia się także określenie *Dreamtelligence* opisywane jako nowa tendencja współczesnego projektowania, marketingu i badań naukowych (Thompson, 2009). *Dreamtelligence* wiąże się z zaangażowaniem w owe sfery aspektu wyobraźni oraz kreatywności i „dlatego jest tworzony przez artystów, projektantów i gawędziarzy wspólnie z naukowcami, pracownikami akademickimi i filozofami” (Rabia, 2010, 45). Lars Spuybroek, którego nazwać można człowiekiem „nowego renesansu” z pewnością łączy w sobie owe role, a jego projekty umieścić można obok koncepcji takich jak „zrobotyzowane samochody naśladujące ruch rybich ławic w celu unikania wypadków” czy „żelki stworzone z tkanek rakowych wątroby w celu testowania leków antynowotworowych” (Rabia, 2010, 45). Ów aspekt zabawy użytej w poważnych celach nie jest jednak niczym nowym, choć z pewnością obecnie przeżywa swój *boom*. W przypadku Supermaker_DOCK jego podwaliny odnaleźć można w słynnej koncepcji Fun Palace Cedrica Price’a – ludycznej przestrzeni pozwalającej na nieskrępowaną partycypację i kreację odbiorców. *Homo ludens* Johana Huizingi staje się zresztą współcześnie jedną z ważniejszych figur społecznych – nie chodzi tu jedynie o aspekt popkulturowy (który związać można zarówno z niezwykle popularnością gier komputerowych, jak i powrotem „kina atrakcji” w świecie filmu), ale także tendencjami związanymi z grywalizacją, za pomocą której rozwiązywane mają być palące problemy współczesnej rzeczywistości, przykładowo związane z ekologią i wykorzystaniem zasobów naturalnych (*vide* projekt mocno zaangażowanej w ideę *gamification* Jane McGonigal *World Without Oil*). Supermaker_DOCK umożliwiający re-miksowanie przestrzeni z pewnością wpisuje się w ów pejzaż kulturowy.

Choć Supermaker_DOCK jest najbardziej praktycznym z opisywanych tu projektów – wydaje się, że faktycznie mógłby powstać, a ponadto usprawnić funkcjonowanie muzealnej przestrzeni – odrzucony został jednak jako „niewystarczająco innowacyjny” (Premsele, 2009, 3). Określenie to wydaje się być w tym przypadku paradoksalne. Zapytać można wręcz – czy projekt ten był (tym razem) za mało technoutopijny? Pytanie to pozostawiam otwarte, gdyż odpowiedź na nie wymagałaby głębszej analizy czynników ekonomicznych i instytucjonalnych, z pewnością jednak można stwierdzić, że pojęcie

„innovacyjności” jest niezwykle elastyczne i w dużej mierze uzależnione znaczeniowo od osadzonych w szczegółowych kontekstach dyskursów.

Wnioski

Analizowane powyżej przykłady nie przedstawiają oczywiście pełnej złożoności idei reprezentowanych w projektach Spuybroeka. By wymienić choć kilka innych wspomnieć można o *The Ladies of the Lake* (2009), w którym wypuklony zostaje pomysł przekładania na język cyfrowych narzędzi koncepcji Johna Ruskina; *Silk Road* (2006), który traktować można jako symbol ery globalnych przepływów informacji (w tym przypadku pomiędzy Zachodnią Europą i Chinami) czy *Son-o-House* (2000-2004), w którym podlegająca odtwórczym remiksom odbiorców muzyka staje się głównym medium przestrzennym. Za każdym z nich odnaleźć można podobną ideę przewodnią – architektura jest tutaj idealnym odzwierciedleniem współczesnych przemian kulturowych. Jak widać w powyższych analizach, projekty Spuybroeka można odnieść do większości współczesnych tendencji związanych z „usieciowieniem” społeczeństwa i kultury. Potencjał badawczy owych przykładów jest ogromny i szczególnie interesujący w kontekście medioznawczym. Choć z pewnością nie to było chęcią samego Spuybroeka (mając na uwadze jego teorie), można nawet rzec, że jego projekty więcej „mówią, niż robią”. Innymi słowy, lepiej realizują się w swym aspekcie interpretacyjnym – jako symbole Wieku Informacji – niż wymiarze praktycznym. Wydaje się, że właśnie dlatego cieszą się one większym uznaniem wśród teoretyków, niż samych odbiorców, nie wypełniając tym samym w pełni swych utopijnych postulatów. Paradoksalnie jednak w tym właśnie tkwi samo sedno technoutopizmu – w tworzeniu oczekiwań, a nie ich realizowaniu.

Powyższe przykłady potwierdziły także tezę, zgodnie z którą twórczość Spuybroeka traktować należy jako element technoutopijnego kontinuum architektury. Na pierwszy rzut oka wydawać może się to paradoksalne: w jaki sposób projekty Spuybroeka tak doskonale oddają ducha naszych czasów, skoro w samym zamyśle niewiele różnią się od utopijnej architektury lat sześćdziesiątych? Choć stawiać można tezę, że tworzący wówczas architekci-wizjonerzy po prostu zapowiedzieli przyszłość, najbardziej zasadne wydaje się założenie, że same idee, na których opiera się współczesna kultura, istniały już wtedy w pewnej formie, tworząc podwaliny dzisiejszych dyskursów kultury sieci. Przeszłość, teraźniejszość i przyszłość splatają się więc w projektach Spuybroeka, co wyraża się w samej ich postaci – zmiennej, uzależnionej od odbiorców i istniejącej w ciągłej „wersji beta”.

Bibliografia

- Allingham, Peter; 2013, Art, Media, and Sense-Making in Responsive Urban Environments; w: Iner-disciplinary.net, (http://vbn.aau.dk/ws/files/177111111/130808_Art_Media_OX_Allingham.pdf), data dostępu: 09.05.2017.
- Döring, Jörg; 2010, Fasady medialne. O konstrukcji przestrzeni społecznej poprzez display; w: E. Rewers (red.), Miasto w sztuce – sztuka miasta, Kraków: Universitas.
- Krzysztofek, Kazimierz; 2013, Zwrot cyfrowy: ku pracy rozproszonej; w: A. Radomski, R. Bomba (red.), Zwrot cyfrowy w humanistyce. Internet / Nowe Media / Kultura 2.0, Lublin: E-naukowiec.
- Manovich, Lev; 2006, Język nowych mediów, tłum. P. Cypryański, Warszawa: Wydawnictwa Akademickie i Profesjonalne.
- Manovich, Lev; 2010, Poetyka powiększonej przestrzeni; w: E. Rewers (red.), Miasto w sztuce – sztuka miasta, Kraków: Universitas.
- Mulder, Arjen; 2004, The Object of Interactivity; w: L. Spuybroek, NOX: Machining Architecture, London: Thames & Hudson.
- NOX | Lars Spuybroek, (<http://www.nox-art-architecture.com/>), data dostępu: 09.05.2017.
- Premsele Annual Report; 2009, (<http://www.premsele.org/sbeos/doc/file.php?nid=2675>), dostęp online: 09.05.2017.
- Rabia, Sarah; Raymond, Martin; Hancock, Liz; 2010, Dreamtelligence; w: Viewpoint, nr 25.
- Silva, Camile A.; 2000, Liquid Architectures: Marcos Novak's Territory of Information, Brasilia: University of Brasilia, (http://etd.lsu.edu/docs/available/etd-01202005-102411/unrestricted/Silva_thesis.pdf), data dostępu: 09.05.2017.
- Spiller, Neil; 2008, Digital Architecture Now, London: Thames & Hudson.
- Spuybroek, Lars; 2004, NOX: Machining Architecture, London: Thames & Hudson.
- Thompson Adam; 2009, Dutch Courage: Multifunctional Museum Planned, w: LS:N Global, (<https://www.lsnlglobal.com/briefing/article/1271/dutch-courage-multifunctional-museum-planned>), data dostępu: 09.05.2017.