

Spektakle kina w przestrzeniach architektury

KATARZYNA WALETKO

Film i architektura, współpracując z wrażliwością odbiorcy, budują własny czas i własną przestrzeń, pobudzają do istnienia przestrzeń mentalną, przeżywaną. W przypadku medium filmowego dokonuje się to w momencie „pochwyceń” obrazów przez świadomość widza i dzięki jego zdolności do montażowego budowania ciągłości czasoprzestrzennej. Warunkiem koniecznym do zaistnienia owej ciągłości, poza aktywizacją aparatu percepcyjnego odbiorcy, jest uprzedni montaż reżyserski oraz czasowa rozciągłość prezentowanej na ekranie rzeczywistości. Wymykająca się ścisłym pomiarom przestrzeń filmu wyłania się z czasowo określonego przebiegu 24 klatek na sekundę. O ile jednak, w przypadku tego medium, to dzięki konkretyzacji owej przestrzeni w umyśle odbiorcy w ogóle można mówić o przestrzenności filmu, o tyle architektura wymyka się tak zdefiniowanej własnej ontologii. Przestrzeń architektoniczna oczywiście nie zaczyna istnieć dopiero wtedy, gdy się ją odczuwa, ale to właśnie na poziomie indywidualnego doświadczania architektury teoria filmu wzbogaca słownik architektoniczny m.in. o ideę montażu. Inaczej ujmując, możemy mówić w tym miejscu o „montażowości” architektury oraz o wspólnym dla obu dziedzin charakterze odczuwania ich przedmiotu.

Sposoby doświadczania architektury i filmu zbliżają się do siebie w przestrzeni mentalnej ich odbiorcy. Ma to miejsce pomimo zasadniczej różnicy w sposobie istnienia ich obrazowości, albowiem obrazy architektury są materialne, rzeczywiste, podczas gdy filmowe są tylko iluzją rodzącą się wraz z początkiem projekcji. Z jednej strony – na poziomie detalu i na poziomie fenomenologicznego doświadczania – znajduje się stałość i niewzruszoność masy architektury, dotykowe jakości powierzchni materiałów, z drugiej natomiast zdematerializowane projekcje kina i współczesnych nowych mediów – wideo, telewizji. W obu jednak przypadkach widz, spacerowicz zostaje poddany działaniu „dotykających” go obrazów wizualnych i akustycznych.

Film wyzwolił percepcję. Według Waltera Benjamina *konsekwencją pojawienia się filmu było pogłębienie percepcji doznań optycznych (...), akustycznych*. Kamera umożliwiła w większym niż dotychczas stopniu *wgląd w nieuchronne zjawiska, ukazała zupełnie nowe twory strukturalne materii*¹. Dzięki jej możliwościom odkryto zjawiska optyczne znajdujące się dotąd poza sferą ludzkiej świadomości. Autor *Pasaży* wyciąga z powyższych spostrzeżeń wniosek, iż inna natura przemawia do kamery, a inna do oka, bowiem w miejsce przestrzeni przenikniętej świadomością człowieka pojawia się przestrzeń zawładnięta podświadomością. Sen, marzenie czy wreszcie podświadomość człowieka stanowią idealne pole działania

mechanizmów montażowych, które zostają w tym przypadku wyzwolone od wszelkich ograniczeń czasowych czy przestrzennych. Kamera staje się narzędziem niejako predestynowanym do zarejestrowania nieuchwytnej ludzkim okiem zjawiskowości rzeczywistości oraz do ekranowej symulacji uniwersalnego doświadczenia snu. Film buduje własną przestrzeń i własny czas. Być może właśnie tu należy szukać źródeł magii kina, która pozwala na przyrównanie filmu do snu, a przeżyć widza do doświadczeń marzeń sennych. W kontakcie z architekturą praca pamięci pozwala na odczuwanie tego, co zewnętrzne. Przeszłość nieustannie nakłada się na przyszłość, pamięć warunkuje ciągłość porządku czasowego świata. Najogólniej rzecz ujmując, montaż elementów zaczerpniętych z rzeczywistości i tych pochodzących z osobistych pokładów postrzegającej jednostki intensyfikuje doświadczenie zarówno architektury, jak i filmu. By jednak owo doświadczenie osiągnęło swą pełnię, niezbędne jest zaangażowanie cielesności podmiotu.

Ciało

Ciało warunkuje nasze postrzeganie świata, zarówno materialnego, bo rzeczywistego, jak i fantasmagorycznego, bo filmowego. Widz jako podmiot buduje przestrzeń ekranową, opierając się na cielesnym doświadczeniu fizycznej rzeczywistości, co wynika z faktu, iż człowiek, postrzegając świat, odtwarza go w sposób przedrefleksyjny. To ciało wyznacza stosunki panujące w naszej przestrzeni wizualnej. Z jednej strony film neguje naszą cielesność, z drugiej jednak strony iluzja ekranowa ją przywraca. Chodzi przede wszystkim o cielesność autora, odbiorcy oraz ekranowych złudzeń postrzeganych na prawach rzeczywistych zjawisk. Z owych trzech typów szczególnie interesujące dla naszych rozważań są dwa pierwsze. Jest to przede wszystkim przypadek transformacji, gdy przez pojęcie ciała chcemy rozszyfrować autora, podmiot wypowiedzi, szukając śladów jego istnienia w montażu, kompozycji kadru, pracy kamery. Ta ostatnia bywa rozumiana jako przedłużenie ciała, jej ruchy są w pewnym sensie zgodne z ruchami twórcy bądź operatora, jej spojrzenie z jego spojrzeniem. Montaż to praca nadawcy przekazu, który zespala w całość wybrane fragmenty zarejestrowanej rzeczywistości. Architekt natomiast, według Jeana Nouvela, coraz rzadziej podczas wstępnych prac nad projektem kładzie nacisk na relację projekt – miejsce, a coraz częściej wprojektowuje swoją osobę w model budynku. Postępuje tak, by jak najlepiej przewidzieć przyszłe doznania jego odbiorcy, ustawia się na jego pozycji. *Wchodzę tamtędy, spędzam tam jakiś czas, przechodzę następnie od cienia do światła, później oglądam właśnie ten, a nie inny widok* ². Jean Nouvel, wychodząc od własnego cielesnego bycia w architekturze, planuje montaż ujęć, zarysowuje następstwo widoków-kadrów.

Drugim typem cielesności jest przypadek uaktywnienia się w procesie odbioru filmu fizyczności odbiorcy. Jego myślenie jest uzależnione podczas projekcji od zmysłu wzroku i słuchu. Widz pobudzony sensorycznie wprawia w ruch swoją aktywność psychiczną, tym samym jego ciało współdziała zarówno z produkcją materialną, jak i symboliczną. Dodatkowo, jak twierdził Walter Benjamin, film zmianą miejsca akcji i ujęć atakuje widza, działa przez szok i zaskoczenie. Taktylny charakter filmu jest czymś oczywistym dla niemieckiego eseisty. Gilles Deleuze taką samą cechę przypisał oku. Film oglądamy nie tylko wzrokiem, lecz

także całym ciałem: mięśniami, powierzchnią skóry, narządem słuchu. Architektura natomiast dotyka nas wprost. Jej fizyczny kształt decyduje o naszych krokach. Wyznaczając kierunki, formy wertykalne, horyzontalne, posługując się zmyleniami optycznymi, modeluje cielesne doznawanie przestrzeni. Dotyka także za sprawą szoku, który wyrywa nas z jej mimowolnego postrzegania, nawyku użytkowania. W ten sposób oddziałuje na odbiorcę paryski plac Georges'a Pompidou. Centrum Sztuki Współczesnej autorstwa Renzo Piano oraz Richarda Rogersa z charakterystycznymi rurami, wywietrznikami będącymi częścią elewacji, sąsiaduje tu z fantazyjną fontanną Igora Strawińskiego (autorzy: Jean Tinguely i Niki de Saint-Halle), która składa się z kilku kolorowych obrotowych rzeźb ustawionych w basenie. Sfragmentaryzowanego obrazu całości dopełnia XVI-wieczny kościół Saint-Merri wybudowany w stylu XV-wiecznego gotyku płomienistego oraz stare kamienice otaczające plac. Taki zestaw elementów architektonicznych, jakby wyrwanych ze swojego kontekstu, tworzy szokującą, dotykającą nas kombinację.

Architektura jest przeznaczona dla człowieka, dla jego cielesności. Wyznacza jego bycie w świecie, kontakt z rzeczywistością. Radykalnym potwierdzeniem tego poglądu może być jednostka mieszkaniowa w Marsylii autorstwa Le Corbusiera, a zwłaszcza jej modularność i doprowadzony do skrajności funkcjonalizm w służbie człowiekowi. Bardziej poetyckim przykładem opisywanego tu związku architektury i cielesności jej odbiorcy jest pomnik-instalacja poświęcona pamięci Waltera Benjamina. Jej autor Dani Karavan w małym miasteczku Portbou tuż przy granicy francusko-hispańskiej (miejsce samobójczej śmierci Benjamina) wybudował nawiązujące do twórczości niemieckiego autora pasaże-przejścia. Najważniejszym z nich jest wykonany z brązowo-czerwonej blachy tunel, który schodzi w dół, ku morzu. Schody usytuowane w jego wnętrzu kierują „przechodnia” w stronę fal rozbijających się o skały. Na końcu tunelu, pomiędzy nim a powierzchnią wody, wyrasta szklana tafla. Odbiorca w trakcie całej swej podróży przez ów pasaż co krok jest konfrontowany z własną cielesnością. Stojąc u wylotu tunelu, spoglądając w dół ku morzu, widzi swoje odbicie w szklanej tafli. Schodząc po schodach, słyszy dudnienie własnych kroków, które w pewnym momencie milknie. Odgłos kroków człowieka gubi się w przestrzeni, która otacza tunel, pojawia się horyzont i niebo w górze, znika wrażenie zamknięcia i izolacji. Ciało, kroki wyznaczają sekwencję kadrowanych widoków, zmianę kolejnych ujęć, oświetlenia, efektów akustycznych – dokonują montażowego przekształcenia rzeczywistości. Dani Karavan dzięki tym zabiegom opowiada pewną historię, której początek wyznacza człowiek stojący u szczytu tunelu, a koniec – człowiek odbijający się w szklanej powierzchni w dole pasażu. Opowieść rodzi się z zabiegów montażowych, które uruchamia on wraz z chwilą wejścia do tunelu. Jest kontynuowana także w miejscu, które znajduje się na pobliskim cmentarzu, skąd rozciąga się zbliżony do poprzedniego widok. Montaż skojarzeniowy, zestawienie dzięki pracy pamięci dwóch następujących po sobie kadrów (jednego otrzymanego u wylotu tunelu i drugiego uzyskanego na schodach miejskiego cmentarza), tworzy znaczenie, pojęcie wyższego rzędu – przywołanie figury „końca”. Jest to możliwe dzięki temu, że w każdym doświadczeniu spotykają się ze sobą dopiero co miniona chwila z tą, która jest na razie zaledwie potencjalna. Architekt wpisał w swój projekt cielesność odbiorcy, jego fizyczny kontakt z obiektem, uwypatnił taktylność tego ostatniego. Widok ludzkiej sylwetki odbijającej się w szklanym ekra-

nie tunelu przywołuje skojarzenie z sytuacją odbioru rzeczywistości filmowej, z wyciemnioną salą kinową, światłem bijącym z ekranu, a także z mechanizmem projekcji-identyfikacji, w którym cielesność, „cień” odbiorcy znajduje odpowiednik w przestrzeni świata przedstawionego.

W przypadku filmu świadomość odbiorcy porusza się pomiędzy świetlnymi plamami utrwalonymi na kliszy, przedmiotami, obiektami świata przedstawionego na podobieństwo rzeczywistych kroków stawianych w fizycznie istniejącej przestrzeni. Ciało „kolekcjonera wrażeń” i widoków zostaje wpisane w film i pozbawione swej fizyczności, a ścieżka architektoniczna wkomponowana w ścieżkę kinową. Ciało jest źródłem znaczenia, punktem odniesienia wszelkich relacji przestrzennych wszędzie tam, gdzie dochodzi do powoływania przestrzeni. W filmie, a także w architekturze, ów proces zachodzi między innymi dzięki zabiegom montażowym. Merleau-Ponty nie protestuje. *To, co zmysłowo doznawane, bez penetracji mojego spojrzenia lub mojej ręki i przed zsynchronizowaniem się z nim mojego ciała nie jest niczym więcej niż mętnym pobudzeniem* ³.

Montaż międzykadrowy

Według Jeana Nouvela architektura, podobnie jak kino, istnieje w wymiarze czasu i ruchu. Można ją zatem postrzegać i czytać, używając kategorii sekwencji, kadru, ujęcia. W twórczości francuskiego architekta odnajdujemy inspirację zarówno montażem opartym na kontraście, szokującym zestawieniu, a więc kolizją w duchu Eisensteina, jak i montażem opartym na połączeniu, „logice zdarzeń”, którego głównymi propagatorami byli Lew Kuleszow i Wsiewołod Pudowkin. Architektura może opierać się na tym, co stanowi esencję filmu, a mianowicie na myśleniu w kategoriach ujęcia, frazy montażowej. Doświadczana jako sfragmentaryzowana postać przestrzeni buduje swoje znaczenie dzięki tworzeniu quasi-całości. Z elementów nieciągłych dzięki zaangażowaniu cielesności, ruchu oraz aparatu refleksyjnego człowieka można zbudować znaczącą ciągłość.

Według Merleau-Ponty’ego *widzieć postać oznacza mieć równocześnie wszystkie punktowe wrażenia (...) Całość staje się widzeniem i tworzy przed nami pewien obraz, ponieważ uczymy się szybko przechodzić od jednej impresji do innej* ⁴. Widzieć to także przechodzić od aktualnych danych do innych, do wcześniej zdobytych doświadczeń. Architektura już u swych źródeł doceniła potencjał tkwiący w szczególnym charakterze tego, co przestrzenne, tego, co dane we fragmencie, a więc we własnym sposobie istnienia.

Kino, które uczyniło z montażu jeden z podstawowych środków tworzenia znaczenia, przyczyniło się do podkreślenia montażowego charakteru naszej percepcji. Dzięki temu pozwoliło raz jeszcze spojrzeć wstecz na historię architektury jako na historię medium, które w kontekście ludzkiej percepcji stanowiło etap przygotowawczy dla narodzin kinematografu. Siergiej Eisenstein w swojej pracy *Architektura i montaż* uznaje ateński Akropol za *idealny przykład jednego z najstarszych filmów* ⁵. Według niego architektura ucieleśnia zasady montażu, jest więc w tym względzie poprzedniczką filmu. Twórca przytacza obszernie fragmenty z *Historii architektury* Augusta Choisy’ego. Zaznacza przy tym, by spojrzeć na opisane w nich widoki i ujęcia Akropolu okiem filmowca, podkreśla także subtelność kompozycji wykreowanej nogami każdego turysty. Poza przykładem Akro-

polu Eisenstein doszukuje się śladów myślenia kategorią montażu między innymi w architekturze katedr chrześcijańskich. Zwraca uwagę na sekwencyjność stacji drogi krzyżowej. Jednak najbardziej fascynującą i jednocześnie najbardziej zaskakującą filmową strukturą, jaką udało się wytropić autorowi *Pancernika*, jest płaskorzeźba-pamflet umieszczona w samym sercu świata chrześcijańskiego – w Bazylice św. Piotra w Rzymie. Jej twórca, Gianlorenzo Bernini, w 1633 roku wznosił nad głównym ołtarzem – grobem św. Piotra – wsparty na czterech kolumnach baldachim. Każdy z kolumnowych cokołów został z dwóch stron przyozdobiony reliefem. Różnią się one między sobą detalami, ale to właśnie owe detale sprawiają, że wnikliwy obserwator może z ich następstwa wyczytać zakamuflowaną historię niechlubnego czynu bratanka papieża Urbana VIII. To historia młodzieńca, który najpierw uwiódł, a następnie porzucił ciężarną siostrę ucznia Berniniego. Ta wykuta w marmurze reprezentacja porodu w ośmiu odsłonach (twarz kobiety wykrzywiana przez ból, uspokojenie) wymaga od odbiorcy przemieszczania się wzdłuż kolumn baldachimu, bowiem każdy z reliefów analizowany osobno nie daje obrazu całości, nie opowiada nam historii. Jego prawdziwe znaczenie rodzi się pod wpływem „ujęcia”, które go poprzedza i „ujęcia”, które jest następne w kolejności. Dzięki temu owo rzeźbiarskie oskarżenie mogło się pojawić w samym centrum symbolu papieskiego majestatu – w rzymskiej bazylice. Przestrzenna separacja poszczególnych reliefów umożliwiła ukrycie prawdziwego sensu całego marmurowego przedstawienia. Powodzenie wybiegu Berniniego znajduje potwierdzenie w sytuacji z początku XX wieku, gdy kino zaczynało dopiero zdobywać popularność. Pierwsi widzowie stopniowo przyzwyczajali się do łączenia w jedną całość znaczeniową zestawionych obok siebie ujęć. Była to czynność, której musieli się nauczyć. Dziś, gdy kino już na stałe zagościło w naszej codzienności, widz oswoił się z przywracaniem utraconej ciągłości, przywykł do swobodnego operowania skojarzeniem i wycuciem abstrakcji. W dzisiejszych czasach kamuflaż włoskiego architekta nie byłby, jak się zdaje, skuteczny. Wraz z wejściem w epokę szybkości, samochodu i kina nauczyliśmy się *widzieć szybciej* (określenie Béli Balázsa), z większą swobodą przychodzi nam przywracanie ciągłości temu, co nieciągle oraz obserwowanie symultanicznych bytów we wszystkich dziedzinach. Dzisiejsze miasto – pajęczyna rozrzuconych znaków – mimo swej fragmentaryczności, mnogości elementów jest postrzegane – między innymi dzięki prędkości – jako całość. Percepcja jednoczy nasze doświadczenia zmysłowe w jeden świat. Michael Dear określił Los Angeles mianem archetypowej autopii. To sformułowanie odsyła nas do istoty tego miasta. Jest ono bardziej punktowe niż linearne, a więc należy je czytać z perspektywy przejeżdżającego samochodu.

Na polu malarstwa Piet Mondrian dokonał podobnej obserwacji, tyle że dotyczącej innego amerykańskiego miasta. Jego obraz *Brodway Boogie Woogie*, który został namalowany tuż po przyjeździe do Stanów Zjednoczonych, przedstawia widziane jakby z lotu ptaka miasto. Mapę obrazu wyznacza kolor żółty, który uzupełniają plamy czerwieni i błękitu. Pomiędzy głównymi liniami znajdują się prostokątne bloki, które spinają ze sobą linie pionowe i poziome. Gdyby wyobrazić sobie, że owe bloki to budynki, a linie to ulice lub pędzące, zarejestrowane na długim czasie migawki samochody, to w takim wypadku można by uznać obraz Mondriana za artystyczną wizję nowojorskiej autopii. W takim miejscu prędkość

przywraca ciągłość i linearność odseparowanym od siebie punktom. Dziś jej brak staje się coraz bardziej niedostosowany do naszej nowej percepcji. Spacerowanie jako przestrzenna praktyka poznawania rzeczywistości (zwłaszcza miejskiej) coraz częściej ustępuje miejsca obrazowi zza szyby samochodu, a miejskie parki pozostają ostatnią pochwałą powolności.

Montaż wewnątrzkadrowy

Dla André Bazina montaż wewnątrzkadrowy, a zwłaszcza jego postać zwana głębią ostrości stanowi gwarant wejścia w realność, przejaw reżyserii, która „wierzy w rzeczywistość”. Choć powyższa koncepcja francuskiego teoretyka zbyt łatwo przypisuje zabiegom formalnym odpowiedzialność za efekt realizmu, to jednak trudno nie zgodzić się ze spostrzeżeniami, które bezpośrednio z niej wynikają. Filmowa głębia ostrości stanowi odpowiednik naszej naturalnej percepcji, zawiera rzeczywistość, która jest znacząca sama w sobie. W przeciwieństwie do montażu międzykadrowego, a w szczególności Eisensteinowskiego montażu intelektualnego, pozostawia widzowi dużą swobodę interpretacji prezentowanych na kilku planach wydarzeń. Głębia ostrości nie wyczerpuje jednak metody montażu wewnątrzkadrowego. Oprócz niej ważną rolę odgrywa także ruch kamery, ruch planu i wreszcie kompozycja kadru. Z wszystkich wymienionych tu odmian to głębia ostrości jest jednak tą, na którą najczęściej powołują się architekci. Ta nieautorytatywna w nadawaniu znaczeń metoda znajduje odzwierciedlenie w architekturze współczesnej przede wszystkim w zastosowaniu szkła, które dzięki przezroczystości staje się architektonicznym ekwiwalentem głębi ostrości.

Przezroczystość

Przezroczyste jest to, co przepuszcza światło i co pozwala dostrzec umieszczone na drugim planie obiekty. W powszechnym mniemaniu dochodzi do tego także skojarzenie z pojęciem elegancji, czystości, widoczności i jawności. Dlatego też coraz częściej wykorzystuje się ową pozytywną konotację transparencji w założeniach projektowych znaczących przedsięwzięć architektonicznych. Kolejne banki, kolejne wielkie przedsiębiorstwa, urzędy, chcąc zapewnić sobie kredyt zaufania klientów, stosują na szeroką skalę szkło, a więc materiał zdolny ją zapewnić. Już mniej oczywiste skojarzenia wyprowadzone z analizowanej w tym miejscu kategorii odsyłają m.in. do pojęcia wirtualności, symultanicznej obecności obrazów czy wreszcie utraty przestrzenności obiektów. Teoria architektury wypracowała własną definicję powyższego fenomenu, wprowadzając go w pewien szczególny kontekst.

Przezroczystość realna

Colin Rowe i Robert Slutzky w eseju *Transparence*⁶ dokonują poszerzenia rozumianej jak dotąd dosłownie kategorii przezroczystości. Używają tego pojęcia również do opisu sytuacji, w której źródłem transparencji jest pewien szczególnie charakter samej formy architektonicznej. Chodzi tu nie tylko o cechę materiału, jak też szczególny sposób zorganizowania danego obiektu, przestrzeni. Dodając

określenie „fenomenalna”, obaj autorzy dodają do słownikowej definicji nowy kontekst, którym jest przezroczystość mentalna, różniąca się od przezroczystości dosłownej, faktycznej, określonej przez nich mianem realnej. Ta ostatnia pojawia się wszędzie tam, gdzie mamy do czynienia z transparencją wykorzystanego materiału. Przebywając we wnętrzu paryskiego Instytutu Arabskiego Jeana Nouvela, a więc w budynku, który w całości jest oparty na technologii szkła, widz odnosi wrażenie uczestniczenia w niezwykle spektakularnym spektaklu odbić, nałożonych na siebie widoków. Odbiorca nie jest w stanie udzielić jednoznacznej odpowiedzi na pytanie, czy to, co widzi w drugim planie, rzeczywiście się tam znajduje, czy jest to może złudzenie zakrywające prawdziwą lokalizację danej płaszczyzny. Instytut jest niezwykle miejscem, w którym dochodzi do głosu potencjał tkwiący w wykorzystaniu niematerialności architektury. Budynek Nouvela oglądany od wewnątrz wydaje się wykreowany z czegoś, co nie istnieje materialnie, z widoków i projekcji. W Instytucie symultaniczna obecność kolejnych warstw, które są jakby zawieszone w przestrzeni tego miejsca, wzmacnia wrażenie, które w odniesieniu do filmu nazwalibyśmy widmowością seansu. Wnętrze budynku staje się w pewnym stopniu przestrzenią zmaterializowanego snu, a ściany Instytutu jego ekranami. Dzięki symultanicznej obecności kilku planów, co pociąga za sobą ich jednoczesny odbiór, przezroczystość przewyższa fragmentację spojrzenia widza, przyzwyczajonego do postrzegania i scalania w jedną całość odseparowanych od siebie, nieciągłych momentów. W Instytucie Arabskim architektoniczne wydanie montażu międzykadrowego ustępuje miejsca swoście pojmowanej wersji montażu wewnątrzkadrowego. Widz przez angażującą wzrok grę kolejnych warstw zostaje „unieruchomiony” i osadzony w niewidzialnym fotelu kinowym. Przed jego oczami toczy się rywalizacja między figurami, płaszczyznami, o jego uwagę i spojrzenie. Instytut Arabski czy paryska Fundacja Cartera to realizacje, które wykorzystując możliwości przezroczystości realnej, zachęcają odbiorców do podjęcia gry z jej kubistyczną, dwuznaczną i problematyczną widzialnością, a także do refleksji nad zjawiskowością architektury. Na drugim biegunie wykorzystania przezroczystości realnej sytuuje się witryna sklepowa, czy najzwyczajniejsza w świecie szyba okienna. Symbolicznym przykładem takiego ujęcia będzie w kinie przezroczystość formalna stylu zerowego. Choć obie przezroczystości różnią się co do swej ontologii i co do kontekstu ich wykorzystania, warto rozpatrzyć ich ideowe, jeśli już nie ontologiczne, pokrewieństwo. Powyższe porównanie może odkryć zbieżności pomiędzy cechami przypisywanymi niemal odruchowo przezroczystości architektonicznej a tymi, które są wprojektowane w specyfikę dobrze skrojonego kina stylu zerowego. Styl zerowy to, jak podaje Mirosław Przyłipiak, *rodzaj filmowej mowy codziennej, która podaje wypowiedź w sposób przeciętny, normalny, tak by na pierwszym planie była treść*⁷. Dążenie do iluzji wiernego naśladowania rzeczywistości sprawia, że forma staje się niewidoczna, udaje, że jej nie ma. Zastosowane środki filmowe są jak idealnie przejrzysta, codziennie polerowana szyba, która pośredniczy między konsumentem, widzem a tym, co się znajduje za jej płaszczyzną. To one wystawiają na widok publiczny filmowy świat przedstawiony. Najważniejsza staje się treść, to na niej widz ma koncentrować uwagę, nie na montażu czy ustawieniu kamery. Temu priorytetowi towarzyszą cztery główne zasady stylu zerowego: zasada zrozumiałości i jednoznaczności, realizmu i obiektywizmu, przezroczystości formalnej

i wreszcie zasada określonego oddziaływania na emocje. Warto przyjrzeć się im w kontekście „architektury” okna wystawowego, traktując je jako hasła wywoławcze i mając stale na uwadze zasadnicze różnice w sposobie istnienia filmu i architektury. Przezroczystość (realna) witryny sklepowej umożliwia unieruchomienie choćby na moment będącego w ruchu przechodnia i pochwycenie jego uwagi. Aranżacja przestrzeni, która znajduje się za nią, dopełnia reszty: dobiera najlepszy punkt widzenia, tworzy taką kompozycję „kadru”, która kieruje uwagę widza, konsumenta na to, co najważniejsze. Styl zerowy sprzeciwia się w warstwie fabularnej oraz formalnej temu, co niejasne, co może dezorientować odbiorcę. Podobnie w „architekturze” witryn sklepowych nie ma mowy o wzajemnym przenikaniu się kolejnych płaszczyzn, dwuznaczności przestrzennej. Odbiorca ma otrzymać jasny i zrozumiały obraz tego, co jest mu zaproponowane i tak też się dzieje. W ten sposób spełnia się pierwsza z wymienionych powyżej reguł stylu zerowego. Druga z kolei – zasada realizmu i obiektywizmu w filmie – przekłada się głównie na taki sposób prezentowania świata przedstawionego, aby widz uwierzył w jego realność (prawdopodobieństwo pokazywanych zdarzeń, a także status samego obrazu filmowego). W przypadku okna wystawowego nie może być oczywiście mowy o realizmie zdarzeń, czy też postaci, tutaj jest on pochodną sposobu istnienia, pochodną jego fizycznej obecności w uniwersum miasta, dlatego też nie trzeba go dowodzić. Z drugiej jednak strony fakt umieszczenia między miejskim *flâneurem* a przedmiotem jego ewentualnego zainteresowania szklanej przegrody odrealnia i idealizuje ów przedmiot, który pozornie jest na wyciągnięcie ręki, a w rzeczywistości nie jest bezpośrednio dostępny. Podobnie jak film jest wizualnie obecny, a jednocześnie (do momentu „przekroczenia progu”) fizycznie nieosiągalny. Ostatnia z wymienionych zasad – zasada określonego oddziaływania na emocje filmowego stylu zerowego – przejawia się m.in. w zjawisku projekcji-identyfikacji. Widz projektuje jakąś część samego siebie na ekran, identyfikuje się z bohaterem, ze spojrzeniem kamery, uchem mikrofonu. Dan Graham, amerykański artysta, performer, bardzo często w swoich realizacjach poddaje artystycznej refleksji fenomen szkła, jego przezroczystości. W jego ujęciu witryna sklepowa jest ekranem, na który jest rzutowany cząstkowy obraz obserwatora. Niewyraźne, ledwo widoczne odbicie jego sylwetki i otaczającego świata zewnętrznego nakłada się wizualnie na szybę, a także na obiekt znajdujący się za nią. Owa projekcja cielesności potencjalnego klienta umożliwia uruchomienie chęci posiadania wystawionego obiektu⁸. W ten sposób przezroczystość może oddziaływać na emocje odbiorcy i sprawić, by wirtualne jak dotąd „nabycie” towaru stało się faktem. Pomiedzy pierwszym planem i tłem tworzy się znaczenie, które w tym przypadku ma charakter perswazyjny. Podobnie jak ma to miejsce w kinie, można tu mówić o kontakcie z podświadomością odbiorcy, o wyzwolonym pragnieniu posiadania tego, co chwilowo jest nieosiągalne.

Wszystkie rozpisane tu rozważania dotyczące obecności stylu zerowego w architekturze, jego związku z przestrzenną głębią ostrości mogą wydawać się nadużyciem, bo przecież wytyczne kina klasycznego w dużym stopniu dotyczą kreacji bohaterów, świata przedstawionego, konkretnych reguł dotyczących charakteru użytych środków formalnych (takich jak ustawienie kamery, płynne przejścia montażowe itd.), a tego wszystkiego brakuje w transparentnym oknie. Jednak gdyby potraktować styl zerowy jako pewną strategię, w której najważniejsza staje

się treść, jednoznaczność przekazu, a nie forma, strategię, w której w związku z powyższym na dalszy plan schodzą wartości estetyczne, to można pokusić się o porównanie z sobą obu transparentności, tym bardziej że „efekty marketingowe” (zrozumiałość, jednoznaczność, emocje) uzyskane w kinie klasycznym wydają się zbieżne z tymi, które przyświecają przekazowi płynącemu z witryny. Czy można mówić o architekturze stylu zerowego? Wydaje się, że tak.

Warto zwrócić uwagę na jeszcze jeden aspekt okna wystawy, tym razem związany już nie z pojedynczym przejrzystym kadrem, lecz z następowaniem po sobie w przestrzeni miasta kolejnych jego wcieleń. Lektura ulic, spacer pomiędzy witrynami ujawnia wizerunek nowego człowieka. Montaż, tym razem międzykadrów, zainicjowany przez miejskiego spacerowicza, łączy ze sobą kolejne nieciągłe elementy, by zgodnie z zaleceniami Dżigi Wiertowa zapoczątkować akt kreacji. Ubrany w najmodniejszą odzież, używający najnowocześniejszego sprzętu elektronicznego, spożywający taką, a nie inną żywność nową, idealny człowiek składa się z fragmentów umieszczonych w oknach wystaw sklepowych. Mijane obrazy są pochwytywane przez przechodnia, bo są dane od zaraz: jasne, zrozumiałe, jednoznaczne i „realnie” przezroczyste. To właśnie przezroczystość realna owych miejskich kadrów umożliwia powstanie znaczącej całości, „nowego człowieka”. Ekspozycja w witrynie sklepowej zamienia towar w obraz. Miasta zmieniają się w galerię sztuki perswazji, spacerowicze w widzów-klientów. Wielkomiejska kultura upoetycznia banał i sprawia, że w rozważaniach dotyczących przezroczystości mogą pojawić się obok siebie: witryna sklepowa i Jean Nouvel.

Przezroczystość fenomenalna

Nowatorstwo Colina Rowe’a i Roberta Slutzky’ego – autorów *Transparence* – kryje się w dostrzeżeniu transparentności nie tam, gdzie zapewnia ją właściwość konkretnego materiału, lecz tam, gdzie ujawnia się ona w samej architekturze. Przywołując przykład willi w Garches Le Corbusiera, obaj autorzy zauważają, że przezroczystość jest tu uzyskana nie dzięki mediacji okien, lecz przez sam sposób komponowania formy budynku, jego przestrzenne uwarstwienie.

Wrażenie przezroczystości fenomenalnej powstaje, z chwilą gdy odbiorca zdaje sobie sprawę z podstawowych rozwiązań projektowych, które w jego świadomości przenikają się bez eliminacji wzrokowej któregośkolwiek z nich. Z powodu krzyżowania się kolejnych planów z trudnością przychodzi mu ustalenie jednoznacznej pozycji konkretnych form w przestrzeni i sprecyzowanie układu warstw, które jednocześnie jakby wysuwają się i cofają, rywalizują o jak najlepsze miejsce przed jego spojrzeniem. Lektura budynku jest efektem percepcji, która dąży do ustanowienia całości. Przezroczystość fenomenalna jako zjawisko zaistniałe w warunkach bez szkła znajduje potwierdzenie w słowach Merleau-Ponty’ego: *Głębia ma w sobie coś paradoksalnego: oto widzę przedmioty, które są zakryte przez przedmioty inne, których wcale nie widzę, skoro są ukryte jedne za drugimi*⁹, mój wzrok oplata przedmiot. Podobna sytuacja zachodzi w przypadku filmu. Tutaj również inscenizacja „do wewnątrz”, podkreślając wagę konkretnego przedmiotu czy też osoby znajdującej się na którymś z planów, nie odrzuca obecności pozostałych elementów kadru. Owszem trzeba wycofać kontekst, by

lepiej zobaczyć przedmiot, jednak fakt, że owe elementy nie znikają zupełnie z pola widzenia, sprawia, że tworzy się między nimi szczególna więź znaczeniowa. W słynnej, po wielokroć analizowanej scenie z *Obywatela Kane'a* Orsona Wellesa na pierwszym planie widzimy postacie, które podejmują decyzję o przyszłości małego chłopca. On sam nieświadomy tego zjeżdża na sankach. Mały bohater znajduje się w tle, na podwórku za oknem. Zastosowany w tym fragmencie filmu montaż wewnątrzkadrowy wiąże następujące po sobie plany, sprawiając, że historia jest opowiadana nie „wzdłuż”, lecz w głąb kadru – od pierwszej do ostatniej płaszczyzny przestrzeni świata przedstawionego.

Odtworzona przez odbiorcę przezroczystość fenomenalna kolejnych planów przywraca płaskiemu obrazowi filmowemu głębię, ponieważ film, podobnie jak architektura, to doświadczenie, percepcja, a nie tylko proste widzenie. Związek między „kadrami” – elementami nieciągłymi architektury – dla którego źródłem inicjującym był fakt przemieszczania się odbiorcy, w przypadku transparencji, zarówno tej rozumianej dosłownie, jak i fenomenalnej, zostaje zastąpiony przez zaaranżowaną przez oko odbiorcy relację wewnątrz kadru. Prowadzone w głąb przezroczystego pola spojrzenie widza wędruje ku coraz odleglejszym planom. Sens całości rodzi się w momencie, gdy nasza percepcja zostaje zdominowana przez nakładające się na siebie kolejne płaszczyzny. Eiseinsteinowska sprzeczność, konflikt ustępuje miejsca Bazinowskiej „pokojoyej” inscenizacji w głąb. Stąd też szczególny wydźwięk, jaki zyskuje metoda głębi ostrości w architekturze, a zwłaszcza w zjawisku przezroczystości fenomenalnej – zjawisku, które jest wspólną własnością obu sztuk.

Ruch planu

Oprócz głębi ostrości uzyskanej głównie dzięki użyciu specjalnych materiałów światłoczułych i odpowiedniego oświetlenia, ważną rolę (przypisaną także ruchowi kamery i zmieniającej się kompozycji scenograficznej) w budowaniu wewnątrzkadrowej przestrzeni odgrywa ruch samego planu, który buduje iluzję „surowej” rzeczywistości. Dzięki owemu ruchowi widz odtwarza utraconą w momencie rejestracji głębię rzeczywistości.

Architektura nieustannie kadruje nasze percepcyjne widoki, wyznacza ramę wizualnego pola, które rozwija się przed nami. Doskonałą ilustracją owego przestrzennego kadrażu jest fasada Instytutu Arabskiego Jeana Nouvela, która w całości składa się z mniejszych i większych przysłon przypominających kształtem i funkcją regulowane ilością wpadającego światła przysłony aparatu fotograficznego. Architektura ta kadruje, na wzór aparatu fotograficznego, otaczającą ją rzeczywistość. Filmowa rama także wyznacza tylko pewien zakres widzialności. Ekspozuje zaledwie część, choć jednocześnie sugeruje całość. To, co znajduje się w przestrzeni pozakadrowej, uobecnia się bowiem w sferze domysłów widza, w jego wyobraźni, w woli interpretacji. Domniemanie tej przestrzeni jest wyprowadzone przede wszystkim z wewnątrzkadrowego ruchu planu, który kieruje uwagę odbiorcy poza obszar zdjęty obiektywem kamery. W architekturze cenzorem widzialności, przestrzenną klatką naświetlonej taśmy jest materialna forma. Zwartość i nieprzejrzystość jej „cielesności” jest nieustannie rozbijana przez stosowanie transparentnych powierzchni. Bywa, że architektura w całości jest oparta na technologii szkła i dzięki

temu świat znajdujący się za jej progiem niejako sam siebie demonstruje. Architektoniczny ekshibicjonizm przezroczystych obiektów stał się inspiracją dla Jacques'a Tatiego do nakręcenia filmu *Playtime*. W jednej ze scen reżyser ukazuje osiedle identycznych, całkowicie przeszklonych domów, w których nic się nie ukryje przed wścibskim okiem przechodnia. Tati bardzo wymownie ustawia kamerę na ulicy i zwraca jej szklane oko w stronę fasady jednego z owych domów. Widz obserwuje ruch jego mieszkańców wewnątrz kadru wyznaczonego ramą okna. Ów kadr jest z kolei wykreślony przez obiektyw reżyserskiej kamery. Podglądani (w nocy!) przez widza domownicy zostają przez niego przyłapani na oglądaniu telewizji. Tati dokonuje bardzo trafnej analizy współczesnej architektury i fenomenu kina, a poniekąd także telewizji. Otóż sytuacja widza w kinie jest zbliżona do tej, której uczestnikiem jest miejski *flâneur*. W codziennych wędrówkach natrafia on nieustannie na architektoniczne przezroczyste kadry, które odkrywają przed nim ruch wewnątrz planu – pracujących bądź odpoczywających ludzi, ich kawiarniane konwersacje, zakupy. Voyeuryzm widza seansu filmowego opiera się na obserwowaniu w mrokach sali kinowej życia innych ludzi i świata, który jest „gdzie indziej”. Ich obraz rodzi się ze światła emitowanego podczas projekcji. Wyciemnienie sali i migoczący w jej wnętrzu ekran stanowią odpowiednik zjawiska tak celnie zobrazowanego przez francuskiego reżysera. Otóż szklana architektura wyzwala u przechodnia instynkt podglądacza wytrenowany na seansach telewizyjnych i kinowych. Architektoniczny kadr zostaje naświetlony i dzięki temu może stać się częścią pograżonej w mrokach projekcji. Bariera, którą stanowi szklana powierzchnia, oddziela widza od tego, co się dzieje we wnętrzach, a z drugiej strony, dzięki swojej symulowanej nieobecności, kreuje obcy świat, który jest tuż na wyciągnięcie ręki. Niezbędny dla voyeurystycznej przyjemności dystans krzyżuje się z doskonałą widzialnością spektaklu. Spojrzenie urasta do rangi pierwszego ze zmysłów. Oddająca jasność swych wnętrz transparentna architektura, dzięki uczestnictwu w świetlnym spektaklu, przyjmuje rolę projektora – dawcy spektaklu, którego odbiorcą jest miejski *flâneur*.

Zarówno film, jak i architektura konstruuja przestrzeń w dużej mierze dzięki zabiegom montażowym, która jest mentalnym przedłużeniem tej, która jest dana naocznie i bezpośrednio. Angażując cielesność i aparat percepcyjny odbiorcy, tworzący przestrzenne sekwencje, dynamizuje zastygłe w nieruchomości formy, ujawnia ich aspekt czasowy, to on wreszcie buduje głębię architektonicznych obrazów. Kadr jest dla wszystkich tych procesów jednostką podstawową. Iluzja pojawia się na mocy jego ciągłej aktualizacji – czy to w fizycznym ruchu odbiorcy, czy też w nieprzerwanym przepływie oddzielnych obrazów kinematograficznych.

W XIX wieku starożytna koncepcja przestrzeni jednorodnej została podzielona na kilka przestrzeni: konkretne przestrzenie fizyczne oraz abstrakcyjne przestrzenie matematyczne, wymyślone przez człowieka. Teoria względności wprowadziła kategorię zdarzenia i czwarty wymiar – czas. Od tego momentu zaczęto postrzegać się określeniem „czasoprzestrzeń”. Współczesna architektura szybko podchwyciła ową nową wielowymiarowość, m.in. eksploatując szkło, jego przezroczystość i zmultiplikowane perspektywy. Zastąpiła statyczność – kinematograficzną ruchliwością i zmiennością, zaufała percepcji wyćwiczonyj na fragmentarycznym obrazie świata kinowego spektaklu. W tym samym czasie

psychologia „uczłowieczyła” przestrzeń – z wyżyn matematycznej i filozoficznej abstrakcji sprowadziła ją na płaszczyznę naszych codziennych percepcji. Okazało się, że każdy z nas postrzega świat na swój własny sposób – jako wypadkową prywatnych wspomnień, przeżyć i projekcji na przyszłość, jako szereg zdarzeń, które wymuszają określone zachowania. Architektura i film są takimi zdarzeniami, ponieważ angażują zarówno czasowy, jak i przestrzenny wymiar ludzkiej egzystencji. Narodziny kinematografu – montażowego uniwersum – oraz obecna ekspansja nowych mediów bardzo wyraźnie naznaczyły zarówno nasze postrzeganie przestrzenności zjawisk, jak i myślenie o architekturze. Niewzruszoność, stabilność architektury są dziś nieustannie kwestionowane przez wirtualizację materii, przezroczystość, inteligentne fasady, momentalność zjawisk. Architektura jako medium jest zakorzeniona głęboko w kondycji swoich czasów i w tym zakorzenieniu znajduje inspirację do odbijania przestrzeni duchowej danej epoki. Na poziomie własnej ontologii jest – podobnie jak kino z jego domeną świata przedstawionego – rejestratorką przemian, opisem rzeczywistości, komentarzem. Horyzonty naszej epoki, które tak wiernie architektura ma odzwierciedlać, zostały naznaczone przez wynalazek kinematografu. Kino nauczyło nas widzieć świat w ruchu. Sztuka X muzy wyćwiczyła naszą percepcję, która właśnie szykowała się do przyjęcia opisanych przez Marshalla McLuhana fenomenów: szybkości, znikania, podróży. Film, postrzegany jako sztuka obrazu, zaangażował współczynnik czasu. Dziś nie tylko oglądamy, ale także myślimy filmami, kadrami, montujemy świat w znaczące całości. *Ameryka (...) jest krajem filmowym. Przez pustynię przejeżdża się jak przez western, a metropolie przypominają pełen znaków i formuł ekran (...) Amerykańskie miasto wygląda tak, jakby brało swój początek z kina*¹⁰. Ameryka z eseju Jeana Baudrillarda jest kwintesencją współczesności, a dzięki postępującej globalizacji jej filmowość jest dziś filmowością każdego większego miasta Starego Kontynentu.

Współczesna architektura bez doświadczenia kina, jego montażowego „widzenia w ruchu” z całą pewnością wyglądałaby i znaczyłaby zupełnie inaczej. Jej korzeni należy się doszukiwać w roku 1895, w roku narodzin kinematografu.

KATARZYNA WALETKO

¹ W. Benjamin, *Dzieło sztuki w dobie reprodukcji technicznej*, tłum. H. Orłowski, w: *Twórca jako wytwórca*, Poznań 1975, s. 87-88.

² Wywiad z J. Nouvelem, w: „CinéAction” 1995, nr 75, s. 104 (nr monograficzny *Architecture, Décor et Cinéma*).

³ M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia percepcji*, tłum. M. Kowalska, J. Migasiński, Warszawa 2001, s. 234.

⁴ Tamże, s. 32.

⁵ S. Eisenstein, *Montage and architecture*, w: *Towards a theory of montage*, red. M. Glenney, R. Taylor, London 1994, s. 60.

⁶ C. Rowe, R. Slutzky, *Transparence réelle et virtuelle*, Paryż 1992.

⁷ M. Przyłipiak, *Kino stylu zerowego*, Gdańsk 1994. Wszystkie uwagi dotyczące cech charakterystycznych stylu zerowego pochodzą właśnie z tej książki.

⁸ D. Graham, *Ma postition. Écrits sur mes oeuvres*, Villeurbanne 1992, s. 139-141.

⁹ M. Merleau-Ponty, *Oko i umysł. Szkice o malarstwie*, tłum. M. Ochab, Gdańsk 1996, s. 38-39.

¹⁰ J. Baudrillard, *Ameryka*, tłum. R. Lis, Warszawa 1998, s. 73.