

Poznań, 12 maja 2017 r.

prof. dr hab. Krzysztof Kozłowski
Uniwersytet im. Adama Mickiewicza
Wydział Filologii Polskiej i Klasycznej
Katedra Filmu, Telewizji i Nowych Mediów
ul. Fredry 10
61-701 Poznań

Wpłynęło do Dziekanatu WZiKS
Dnia 18.05.2017
Podpis *Adam Panik*

Recenzja

rozprawy doktorskiej mgr. Macieja Stasiowskiego
pt. *The Mediatization of the Speculative Architectural Projects /*
Mediatyzacja spekulatywnych projektów architektonicznych

Hans-Georg Gadamer, zastanawiając się nad naturą poszczególnych sztuk, postawił tezę, że „każde dzieło sztuki ma [...] coś takiego jak własny czas, który [...] nam narzuca” (*Aktualność piękna. Sztuka jako gra, symbol i święto* [s. 60]). Zasada ta odnosi się w opinii niemieckiego filozofa nie tylko do tzw. sztuk ulotnych (takich na przykład, jak muzyka czy taniec), lecz także do utrwalonych w materii. W szczególności zaś do architektonicznych. Bo tak jak czytamy i budujemy obrazy, tak też „architekturę poznajemy, chodząc i wędrując” [s. 60]. I ona ma swoje pasáže czasu.

Zafałszowanie, które rozpowszechniło się w naszych czasach w odniesieniu do architektury, polega na tym, że wyobrażamy ją sobie nierzadko na podobieństwo pięknej widokówki. To kunszt reprodukcji utrwalił w nas przekonanie, że – mocno upraszczając – architekturę można objąć jednym spojrzeniem. Jest on także odpowiedzialny za rozczarowanie, jakiego doświadczamy, stykając się z realnie istniejącymi obiektami. Rozczarowanie to – dodaje Gadamer – „oznacza w istocie, że w ogóle jeszcze nie wyszliśmy poza malarsko-widokową jakość budowli i nie dotarliśmy do niej jako do architektury, do sztuki. Trzeba tam podejść i wejść. Trzeba stamtąd wyjść i budowlę obejść dookoła, trzeba stopniowo «wychodzić» i w ten sposób osiągnąć to, co ów twór architektoniczny obiecuje naszemu własnemu odczuwaniu życia i jego spotęgowaniu”. Konsekwencje tych krótkich przemyśleń niemiecki filozof podsumowuje następująco: „w doświadczeniu sztuki chodzi o to, że dzięki dziełu uczymy się pewnego specyficznego sposobu przebywania” [s. 61].

Należy z naciskiem podkreślić, iż także architektura w medium kartki (*resp.* karty, planszy *etc.*), a tym bardziej w medium filmu – ma własny czas i uczy specyficznego sposobu przebywania. Innymi słowy, domaga się indywidualnego obchodzenia z poszczególnymi dziełami lub ich projektami, i to zwłaszcza wtedy, gdy odbiegają one od standardowej twórczości. Może nawet znacząco wpływać na percepcję realnie istniejących obiektów architektonicznych znanych z codzienności, przede wszystkim jednak jest znakomitą potwierdzeniem intuicji, zgodnie z którą architektura to sztuka przepojona ruchem i czasem. Dwoma niezbędnymi dla niej kategoriami ontologicznymi i percepcyjnymi.

Doskonale świadom jest ich również mgr Maciej Stasiowski, którego rozprawa doktorska pt. *The Mediatization of the Speculative Architectural Projects / Mediatyzacja spekulatywnych projektów architektonicznych* stanowi szeroko zakrojone, liczące bez mała czterysta dwadzieścia stron studium badawcze, w imponujący sposób ukazujące złożoność rozpatrywanych problemów i dokumentującą działalność (nierzadko słynnych) architektów, których zamysłem było tworzenie architektury spekulatywnej, wyznaczającej nowe horyzonty wyobraźni i przełamującej społeczne *status quo*. Od pierwszej do ostatniej strony rzuca się w oczy dbałość mgr. M. Stasiowskiego o kompozycję dysertacji, logikę wywodu i wzmocnioną cennym materiałem ikonograficznym argumentację. Autor dobitnie artykułuje cały szereg ważnych poznawczo rozpoznań, które – przewijając się w toku wywodu – wyrażają się m.in. w akcencie stawianym na proces, a nie na produkt, w przekonaniu, że rysunek architektoniczny zawiera określone przesłanie, że dynamika współczesnego życia miejskiego domaga się tworzenia nowych języków ikonicznych, że architektura jest dla kina znakomitym przedmiotem eksploracji, w wyraźnej reprezentowanej tezie, że przyswojone przez architektów sposoby obrazowania filmowego stają się następnie podstawą tworzonych przez nich animacji.

Jest rzeczą zasługującą na najwyższe uznanie to, jak ściśle w całej dysertacji mgr M. Stasiowski trzyma się przyjętych założeń metodologicznych, przez które rozumie on podejście interdyscyplinarne, łączące walory myślenia filmo-, literaturo- i kulturoznawczego (s. 45 i nn.), i jak skutecznie, wychodząc od własnych analiz obrazowo-filmowych, potrafi uzasadniać przyjmowane punkty widzenia. Dlatego też chciałbym zaznaczyć już teraz, że dysertację tę oceniam bardzo wysoko i uważam za ważne osiągnięcie naukowe. Ze względu na to, iż powstała ona w języku angielskim, postrzegam ją zarazem jako znaczący wkład w badania międzynarodowe. Szacunek budzi zwłaszcza widoczna tu umiejętność problematyzowania złożonych zagadnień, sprawny aparat krytycznego myślenia i zróżnicowana pod względem „gatunkowym”, przejrzyste ułożona bibliografia.

Na poparcie tak pozytywnej oceny dysertacji mgr. M. Stasiowskiego składają się przynajmniej cztery argumenty.

Po pierwsze, należy docenić wybór i problematyzację niezwykle interesującego, rzadko pojawiającego się w pracach filmoznawczych tematu, który sytuuje się na styku kilku dyscyplin naukowych i wymaga świetnej orientacji zarówno w architekturze (szerzej: sztukach plastycznych), jak i w filmoznawstwie, teoriach kulturowych oraz filozofii (sztuki). Autor potrafi twórczo i oryginalnie interpretować złożony materiał ikonograficzno-filmowy, umiejętnie zestawia go z dziełami filmowymi, które pojawiły się ostatnio lub też zajęły już poczesne miejsce w historii kina światowego.

Po drugie, na uznanie zasługuje świetnie połączona z tokiem wywodu erudycja mgr. M. Stasiowskiego, który nie dość, że sięga po skomplikowane teksty i projekty architektów spekulatywnych, omawiając je kompetentnie i z wyczuciem dla rozlicznych szczegółów (od G.B. Piranesiego, przez C.N. Ledoux czy É.L. Boullée do Lebbeusa Woodsa), to jeszcze z łatwością przywołuje ważne przykłady literackie (np. rozdział 2: *Utopia and narrative*) i rozeznaje się w tekstach teoretyków oraz praktyków architektury i sztuki (np. rozdział 1: *On the techniques of architectural representation*).

Po trzecie, niepodobna nie dostrzec niezwykle bogatej literatury źródłowej i przedmiotowej, którą Autor potrafi zręcznie połączyć z własnymi przemyśleniami, zapewniając im za każ-

dym razem odpowiednią wielogłosowość. *Notabene* krótkie omówienie tej literatury poprzedza właściwą część pracy (s. 41-44).

Po czwarte, trafną rzeczą wydaje się sam sposób prowadzenia wywodu i prezentacji materiału. Nie jest on – jak mogłaby to sugerować sama kolejność rozdziałów – jedynie rodzajem retardacji, tj. powolnym przygotowaniem do omówienia przykładów, które Doktorant pomieścił w rozdziałach 6 i 8 (rozdział 6: *Case studies, part one: 'analogue' projects*, rozdział 8: *Case studies, part two: speculating in architectural animation*), a które odnoszą się do słynnych spekulatywnych projektów architektonicznych (np. *The Hanging Cemetery of Baghdad* lub *Underground Berlin*) i architektonicznych animacji filmowych (np. i *Rubix/Tardis* lub *Golden Age: The Simulation*), lecz stanowi świadomie wybraną strategię pisarską. Chodzi o pełne nawiązań do innych dzieł tudzież idei filozoficznych, często porzucane i ponownie podejmowane rozumowanie, którego nieodmienną cechą jest ciągła zmienność punktów widzenia. Stwierdzić, że utrudnia to percepcję konkretnych zagadnień, wydaje się czymś oczywistym jedynie na pierwszy rzut oka; sąd taki nie oddaje bowiem sprawiedliwości postępowaniu badawczemu Autora. Bądź co bądź zbliżenie się do tak skomplikowanego przedmiotu namysłu wymagało właśnie strategii polegającej na wielokrotnym ukazywaniu tych samych lub podobnych kwestii, tyle że w odmiennym świetle. Dobrym przykładem tej metody jest choćby wyraźne wydobycie w dysertacji mgr. M. Stasiowskiego roli Lebbeusa Woodsa, którego wypowiedzi i dzieła architektoniczne na papierze stanowią stały punkt odniesienia, czego najlepszym dowodem są już pierwsze słowa rozprawy doktorskiej. Ów architekt-wizjoner i współtwórca Instytutu Badawczego Architektury Eksperymentalnej, który od 1976 r. zajmował się głównie projektami teoretycznymi i doświadczalnymi, był znany zarówno ze śmiałych projektów, jak i wypowiedzi dyskursywnych, by ograniczyć się tylko do jednego przykładu: „nie mam rodziny, nie mam własnego domu i nie mam stałego miejsca [...]. Architektura to wojna. Wojna jest architekturą [...]”.

Rozprawa doktorska mgr. M. Stasiowskiego składa się z obszernego wprowadzenia (*Introduction [Lebbeus Takes Us Outside]*) i ośmiu starannie przemyślanych rozdziałów (rozdział 1: *On the techniques of architectural representation*, rozdział 2: *Utopia and narrative*, rozdział 3: *Architecture in filmic space*, rozdział 4: *Leaving buildings on paper*, rozdział 5: *Inscription deconstructed by means of cinematography*, rozdział 6: *Case studies, part one: 'analogue' projects*, rozdział 7: *Digitalia*, rozdział 8: *Case studies, part two: speculating in architectural animation*). Problematyka tych ostatnich jest gęsta, z trudem poddaje się upraszczającym zabiegom i skutecznie prowadzi do konkretów, którymi są omówione w rozprawie doktorskiej mgr. M. Stasiowskiego realizacje analogowe i cyfrowe. Dlatego też, nawiązując teraz do poszczególnych rozdziałów, syntetycznie zwrócę jedynie uwagę na pojedyncze zagadnienia.

I tak po dokonaniu niezbędnych rozróżnień, na które składa się m.in. omówienie pojęcia tego, co spekulatywne i przestrzeni filmowej, a także sposobów jej funkcjonowania, Autor przechodzi już do właściwego przedmiotu rozważań, którym są techniki architektonicznej reprezentacji (rozdział 1). I jak przystało na kogoś, kto jest bardzo dobrze przygotowany pod względem historycznym, zaczyna od Witruwiusza, przypominając trzy wielkie formy architektonicznej reprezentacji (s. 51). W wywodzie nie brakuje również nazwisk innych słynnych architektów, scenografów i filozofów: Serlia, Albertiego czy Mikołaj z Kuzy (s. 52), nie wspominając już o napisanych przez nich dziełach. Uwagę Doktoranta przykuje ponadto twórczość Eschera, którego litografia *Ascending and Descending*, zinterpretowana przez Rogera Penrose'a, stanie się jednym z

elementów wyposażenia scenograficznego *Incepcji* Christophera Nolana. Równie interesujące jest omówienie problematyki utopii i narracji (rozdział 2). I tutaj trzeba docenić orientację Autora w odniesieniu do problematyki utopii (s. 79 i nn.). Przywołując dzieła More'a, Campanelli czy Bacona, nie ma on złudzeń, że były to projekty do realizowania w rzeczywistości (s. 80). Przeciwnie, mógłby powtórzyć za Cassirerem, że ich funkcja była *stricte* symboliczna, że wielką misją utopii było danie miejsca „możliwości jako przeciwieństwa biernego godzenia się na istniejący stan rzeczy” [Cassirer, *Esej o człowieku* (s. 141)]. Ważnym uzupełnieniem rozważań na temat rysunków architektonicznych są wycieczki w stronę utopii literackich i filmowych (Orwell, Huxley, Calvino, Wimmer). Niezwykle cenna dla filmoznawcy jest z całą pewnością problematyka 3 rozdziału dysertacji, traktuje ona o architekturze w przestrzeni filmowej. Z wielu przytoczonych kontekstowo egzemplifikacji wyróżniłbym dwie, którym Autor poświęca zresztą więcej uwagi. Mam na myśli *Metropolis* Fritza Langa (s. 129 i nn.) i *Azyl* Davida Finchera (s. 136 i nn.). Przy czym analiza architektury w filmie Finchera ma znaczenie dla dalszych wywodów i rozumienia funkcjonowania architektury we współczesnym filmie fabularnym, w którym przy budowie obrazu coraz chętniej wykorzystuje się technologie cyfrowe. Szczególnie znacząca jest rola kamery, która – jak słusznie twierdzi Autor – zachowuje się tak, jakby nie istniały dla niej jakiegokolwiek granice przestrzenne i narracyjne. Nie może jej bowiem powstrzymać ani strop trzypiętrowego budynku, ani jego winda, nie wspominając o tytułowym *panic room*. Zachowuje się ona tak jak niezależny podmiot. Jest, warto dodać, wewnętrznym okiem całego domu. Wnika bez problemu w zamek, do którego jest właśnie wkładany klucz przez włamywaczy. Przechodzi swobodnie przez ucho od dzbanka do kawy i niczym wierny stróż obserwuje śpiące w nowo wynajętym domu kobiety: matkę i córkę. Widz doświadcza przestrzeni w taki sposób, w jaki nie mogłaby mu tego zapewnić obserwacja realnie istniejących obiektów ani analiza rysunków architektonicznych. Cennym uzupełnieniem wywodów Doktoranta są komentarze przejęte z literatury przedmiotowej i odniesienia do twórczości innych filmowców. Bo przecież wiele z tego było już znane lub przeczute w przeszłości, jak wskazują na to np. thrillery Alfreda Hitchcocka (s. 139). O ten sam rodzaj intensywności rozważań mgr M. Stasiowski zadbał także w następnych dwóch rozdziałach dysertacji (rozdziały 4 i 5), które przynoszą obszerną problematykę budynków pozostawionych na papierze (rozdział 4) i dekonstrukcji zapisu za pomocą kinematografii (rozdział 5). Przedmiotem namysłu Autora są m.in. słynne *Carceri* Piranesiego (s. 149 i nn.), prace Ledoux, Boullée i Chernikhova. Wszak praktyka rysunku jest intermedialna i wykazuje związek z różnymi strategiami architektonicznymi. W konkluzji do rozdziału 5 mgr M. Stasiowski odwołuje się do *Języka nowych mediów* Manovicha, przypominając za znanym teoretykiem, że literacka lub filmowa fabuła, plan architektoniczny, a nawet baza danych we właściwy sobie sposób modelują strukturę rzeczywistego świata (s. 220 i nn.).

Rozdziały 6 i 8 dysertacji (rozdział 7: *Digitalia* jest rodzajem łącznika) dotyczą egzemplifikacji i bardzo inspirującego materiału analitycznego. W rozdziale 6 Doktorant omawia przede wszystkim prace NaJa & deOstos (*The Hanging Cemetery of Baghdad*), Lebbeusa Woodsa (*Underground Berlin*), Michaela Webba (*Temple Island*) i grupy Superstudio (*The Continuous Monument*). W rozdziale 8 pojawiają się filmy Chrisa Kelly'ego (*Rubix / Tardis*), Dana Farmera (*Cortical Plasticity / Synaptic Landscapes*), Jonathana Gales'a (np. *Speculative Landscape*), Soki So (np. *Hong Kong Labyrinth*), Paula Nichollsa (np. *Golden Age: The Simulation*) i Keiichi Matsudy (np. *HYPER-REALITY*). Wszystkie te przykłady są przedmiotem bardzo wnikliwej i fascynującej analizy. Dwa

przykłady muszą wystarczyć za pozostałe. Mam na myśli zwłaszcza *Underground Berlin* (1988) Wo-
odsa i *Rubix / Tardis* (2013) Kelly'ego. O ile ten pierwszy przykład, jako niezrealizowany przez
amerykańskiego architekta projekt filmowy (s. 103 i nn., 237 i nn.), wprowadza odbiorcę w świat
podzielonego zimną wojną Berlina, który zostaje tak architektonicznie przemieniony, by było w
nim miejsce na integrację podzielonych Niemiec (punktem wyjścia do rozwinięcia całego projektu
obejmującego m.in. galerie, hale sportowe i wystawiennicze były zachodniobерlińskie tunele U2 i
U6), o tyle ten drugi, jako dyplom Kelly'ego na wydziale architektury, odnosi się (na co wskazuje
już sam tytuł) do kostki rubika i serialu *Doctor Hbo* (s. 344 i nn.). W filmowej animacji architekto-
nicznej *Rubix / Tardis* zostało ukazane to, co niemożliwe, a co w świecie wirtualnym jest oczywi-
stością. Pojawiają się tu bowiem zjawiska znane z malarstwa iluzjonistycznego i filmów animowa-
nych. Film jawi się jako wielka symfonia miejska. Jakkolwiek łatwo w nim odnaleźć nawiązania do
filmu *Cube*, to trzeba już więcej uwagi, by dopatrzyć się w nim śladów nawiązań do *Dark City*,
Ucieczki Logana bądź *THX 1138*. Słowem, obrazy cyfrowe mogą zaoferować taką rzeczywistość,
jaka w przeciwnym razie byłaby nie do pomyślenia. Jest to duży krok w przyszłość: nie trzeba już
wiele, aby zrobić symulację każdej przestrzeni, nawet jeśli nie będzie ona możliwa w realnym
świecie.

Wgłębiając się w te rozważania, nietrudno zrozumieć, dlaczego mgr M. Stasiowski skłania
się ku tezie, że kino pogłębiło problem dematerializacji obiektów architektonicznych i że na plan
pierwszy wysuwa się samo medium, które zdaje się znosić lub przynajmniej mocno zacierać gra-
nicę między tym, co realne, a tym, co imaginacyjne. Od pewnego czasu wiadomo już ponad
wszelką wątpliwość, jaką rolę w osłabieniu opozycji realne – imaginacyjne odegrały media cyfro-
we. Niektórzy konstatają nawet jej zniesienie. Takiego zdania jest np. Jörg H. Gleiter, który
stwierdził, że technologie cyfrowe „likwidują granicę między obiektem a światem obrazów” [Glei-
ter, *Architekturtheorie heute* (s. 3)]. Jeśli przytoczyłem na początku słowa Gadamera, to dlatego, by
przypomnieć, iż także architektura utrwalona w kamieniu implikuje czas i ruch, jest nimi. Teraz,
powołując się na Gleitera, zasugerowałem, że doświadczenie cyfrowej architektury, architekto-
nicznych projektów filmowych, może nas skłaniać do porzucenia pojęcia realnie istniejących
obiektów. Kto ma rację? Oto pytanie, które często zadawałem sobie, czytając rozprawę doktorską
mgr. M. Stasiowskiego. Teraz, korzystając z prawa recenzenta do stawiania pytań i wyrażając za-
razem swoje autentyczne uznanie dla recenzowanej pracy, rad byłbym poznać stanowisko Dokto-
ranta.

Reasumując, stwierdzam, iż rozprawa mgr M. Stasiowskiego jest ważnym dokonaniem nau-
kowym, świadczącym o bardzo dobrym warsztacie oraz interdyscyplinarnych zainteresowaniach
jej Autora. Łatwo zauważyć, że myśli on oryginalnie i że potrzebował wiele cierpliwości badaw-
czej, aby doprowadzić tę wymagającą niemałej rzetelności oraz akrybii rozprawę do szczęśliwego
zakończenia. Z całą pewnością spełnia ona wszystkie wymagania stawiane rozprawom doktor-
skim. Tak więc, postulując jej wydanie drukiem i wyróżnienie, z satysfakcją wnoszę o dopuszcze-
nie mgr. Macieja Stasiowskiego do dalszych etapów przewodu doktorskiego.


prof. dr hab. Krzysztof Kozłowski