

## Przekształcanie przestrzeni publicznej w Gdyni Transformation of Urban Space in Gdynia

Natalia Malinga  
WA Politechnika Poznańska

Słowa kluczowe: architektura, budynki wysokie, parametryczna deskrypcja,  
**Keywords:** architecture, tall buildings, parametric description,

### Streszczenie

Z końcem ubiegłego roku rozstrzygnięty został konkurs architektoniczny dotyczący przekształcenia placu Grunwaldzkiego w Gdyni poprzez wprowadzenie tam nowego obiektu użyteczności publicznej przeznaczonego dla Gdyńskiej Szkoły Filmowej. Na uwagę zasługuje praca uhonorowana II Nagrodą wykonana przez Mobius Architekci z Warszawy. Przedstawili oni architekturę poszukującą nowego wzorca stosunków z przyrodą i uniwersum wpisującą się w nowy wymiar kultury społeczeństwa informacyjnego zainteresowanego także ekologią. Jest to architektura, która wkracza w świat multimediiów i komercji, szuka miejsca w cyberprzestrzeni i zwykłej rzeczywistości. Projekt ten to jedna z niewielu w Polsce prób zastosowania cyfrowych narzędzi projektowania w tworzeniu formy o złożonej geometrii. Formy swobodnej, która, jak utwory Natury, jest „płynna” i efemeryczna, pięknie wymodelowana, wyróżnia się z otoczenia nadając tożsamość anonimowej przestrzeni miejskiej.

### Abstract

At the end of last year, the architectural competition was resolved associated with the transformation of the Grunwald Square in Gdynia by introducing there a new public facility designed for the Gdynia Film School. The work by Mobius Architekci from Warsaw, awarded the second prize, is noteworthy. They presented the architecture searching for a new pattern of relations with nature and the universe, entering into a new cultural dimension of the information society, which is also concerned with ecology. It is the architecture which is entering into the world of media and commerce, looking for a place in cyberspace and ordinary reality. This project is one of the few attempts in Poland to apply digital design tools to create forms with complex geometry. Free form which, as the works of Nature, is “fluid” and ephemeral, beautifully modeled, and stands out, giving the identity to the anonymous urban space.

Z końcem ubiegłego roku rozstrzygnięty został konkurs architektoniczny dotyczący przekształcenia placu Grunwaldzkiego w Gdyni poprzez wprowadzenie tam nowego obiektu użyteczności publicznej przeznaczonego dla Gdyńskiej Szkoły Filmowej.

Założeniem konkursu było wyłonienie najlepszej koncepcji architektoniczno – urbanistycznej nowego obiektu wraz z parkingiem podziemnym oraz koncepcji zagospodarowania placu Grunwaldzkiego. Oprócz aspektów architektoniczno-urbanistycznego brano pod uwagę względy funkcjonalne, realizacyjne, ekonomiczne i eksploatacyjne nowego obiektu. Inicjatorem konkursu był Leszek Kopeć, Prezes Zarządu Pomorskiej Fundacji Filmowej w Gdyni. Sąd konkursowy pod przewodnictwem Renaty Stelmach przyznał I Nagrodę gdyńskiej pracowni architektonicznej Arch Deco. W uzasadnieniu decyzji podkreślano fakt, iż zaletą pracy jest to, że projektanci nie podjęli ryzykownej próby konkurowania z istniejącą zabudową, a wprost przeciwnie - taktownie się w nią wpisali. Zaproponowali formę, która pozostaje we właściwych relacjach pomiędzy sąsiednią, modernistyczną zabudową oraz masywną bryłą Teatru Muzycznego.

Jednakże na szczególną uwagę zasługuje praca uhonorowana II Nagrodą wykonana przez Mobius Architekci z Warszawy. Projektanci przedstawili koncepcję na wskroś współczesną. Architekturę poszukującą nowego wzorca stosunków z przyrodą i uniwersum wpisującą się w nowy wymiar kultury społeczeństwa informacyjnego. Architekturę, która wkracza w świat multimediiów i komercji, szuka miejsca w cyberprzestrzeni i zwykłej rzeczywistości. Jest to jedna z niewielu w Polsce prób zastosowania cyfrowych narzędzi projektowania w tworzeniu formy o złożonej geometrii. Formy swobodnej, która, jak utwory Natury, jest płynna i efemeryczna, pięknie wymodelowana, wyróżnia się z otoczenia nadając tożsamość anonimowej przestrzeni miejskiej.

### **Rhinoceros3D i Grasshopper3D w modelowaniu powierzchni**

Forma budynku zaprojektowana została przy użyciu cyfrowych narzędzi zawartych w Rhinoceros3D i Grasshopper3D. Ściana zewnętrzna niczym skóra opina tu zawartość użytkową. Szkielet tej ściany to krzywe (profile) ustawione prostopadłe do podstawy, na której rozpięta została powierzchnia stanowiąca elewację obiektu. Taka metoda modelowania pozwoliła na zachowanie maksymalnego wpływu na kształt budynku i umożliwiła jego modyfikowanie na każdym etapie pracy nad elewacją.

Na wygenerowanej powierzchni rozmieszczono prostopadłościenną płyty, transformując je tak, aby odpowiadały projektowanym podziałom i jej krzywiznom. Następnie w płytach wycięte zostały otwory o różnej wielkości, których położenie oraz rozmiar definiują dodatkowe krzywe ograniczające obszary ich występowania na elewacji. Wielkość otworów jest proporcjonalna do odległości środka panelu do najbliższego punktu na krzywej. Okna zmniejszają się wraz ze zbliżaniem do granicy obszaru. Rozwiązanie takie umożliwiło swobodne umieszczanie otworów okiennych dokładnie tam, gdzie były one potrzebne, oraz pozwoliło odpowiednio wyeksponować i podkreślić krzywizny bryły.

### **Powierzchnia interfejsem**

Technologie cyfrowe sprawiły, że problematyka przestrzeni we współczesnej architekturze jest częścią dyskursu, w którym fizyczność i wirtualność wzajemnie na siebie oddziałują.

Dla społeczeństwa informacyjnego, zdominowanego przez media elektroniczne, powierzchnia staje się nowym interfejsem między tym co fizyczne a tym co wirtualne. Powierzchnia Gdyńskiej Szkoły Filmowej jest takim interfejsem, który mediuje z otoczeniem, łagodzi konflikty i sprzeczności. Inaczej niż w filozofii dekonstrukcji, która, opisując świat w obszarze różnic, domaga się od architektury przedstawiania tych różnic w uformowaniu obiektu. Tam gdzie uprzednio złożoność i sprzeczność wynikały z konfliktów kontekstu, teraz mają być łagodzone przez ciągłość, gładkość, elastyczność i płynność architektonicznego ciała obiektu<sup>1</sup>. Formy o „płynnej” geometrii wpisują się łagodnie w pozbawioną wyrazu, zabudowę - w tym przypadku placu Grunwaldzkiego. Ich często śliskie, wygięte ciało wchodzi w interakcje z otoczeniem, oferując atrakcyjne przestrzenie miejskie. Podobny zabieg wzajemnego przenikania odwzorowuje Natura. W środowisku naturalnym przestrzeń zdefiniowana jest poprzez formy ukształtowane przez Naturę. Podobnie jest w środowisku zurbanizowanym tam gdzie formy stworzone przez człowieka wyznaczają, określają, kształtują i ograniczają przestrzeń dla niego przeznaczoną.

W XXI w. realizowanych jest coraz więcej takich obiektów, Wystarczy wspomnieć Weltstadthaus (2003–2005), dom towarowy w centrum Kolonii projektu Renzo Piano czy też *Binary Linear Object* (BLOB) projektu Massimiliano Fuksasa – pięciokondygnacyjny dom towarowy przy placu 18 September w anonimowym centrum Eindhoven. Jest to nowy rodzaj architektury, gdzie budowanie rozumiane jest jako skutek procesów cyfrowych.

Przewodnią zasadą jest tu adaptacja nowych priorytetów w projektowaniu, budynków, krajobrazu i infrastruktury - czyli osiągnięciu wielowątkowego celu za pomocą technologii cyfrowych, ilościowych i jakościowych symulacji, żeby zaproponować pełne podejście do projektowania środowiska zbudowanego<sup>2</sup>. Budowle te odzwierciedlają procesy, przez które łączą się ekologia, kultura, technologia i architektura, aby utworzyć pole złożonych relacji w celu wytwarzania nowych efektów o silnym działaniu<sup>3</sup>. Informują o zmianie sposobu myślenia w relacjach Człowiek–Natura–Technologia–Kultura.

### **Odwolania do Natury w przestrzeni publicznej**

Gdyńska Szkoła Filmowa projektu Mobius Architekci to obiekt o swobodnej geometrii, odwołujący do form stworzonych przez Naturę. Jest to obiekt, jak chce Joachim Krausse, przedstawia przechodzenie od koncepcji „architektury-kostiumu” do koncepcji „architektury-skóry” ze wszystkimi konsekwencjami tego zabiegu<sup>4</sup>. Albo jak proponuje Gilles Deleuze powtarzając za

<sup>1</sup> Por. K. Januszkiewicz, *O projektowaniu Architektury w dobie narzędzi cyfrowych. Stan aktualny i perspektywy rozwoju*, Oficyna wydawnicza P.Wr., Wrocław 2010, s. 105.

<sup>2</sup> Por. B. Kolarevic, w: B. Kolarevic, A. M. Malkawi, *Performative Architecture: Beyond Instrumentality*, Routledge, 2005, s. 5.

<sup>3</sup> Por. K. Januszkiewicz, *ibidem*.

<sup>4</sup> Por. J. Krausse, *Information Folding in Architecture*, ARCH 4/1996, s. 74.

Leibnizem, że taka architekтура może być rozumiana jako „skóra materii” napięta na niematerialnym organizmie zdarzeń wewnętrznych, a która przez swoje „okna” (punkty styku z zewnątrz) reaguje na środowisko<sup>5</sup>.

Jednakże czy projektanci tworząc swoistą „skórę”, opakowanie zawartości użytkowej chcieli przywoływać właśnie takie organiczne odwołania, czy tylko skojarzenia z taśmą filmową i płynną projekcją obrazów. Niemniej kształt budynku kojarzony jest bardziej z formą organiczną, niż delikatną taśmą celulozową, w której wycięte zostały liczne obrazy zmieniające się i zanikające bez końca i początku. Tam gdzie znalazło się główne wejście, „taśma” ta lekko się zagina i odrywa od podłoża dając możliwość dostania się do środka oraz przejścia na drugą stronę w kierunku szpaleru istniejących drzew lub też tylko ich optycznej penetracji. Takie rozwiązanie nadaje lekkości formie, podkreśla jej dynamizm i pobudza wyobraźnię do czynienia metafor o treściach związanych ze światem przyrody. Jest to istotne, tym bardziej że imperatyw ochrony środowiska narzuca architekturze nowe zadania i cele, a forma ta jest tego jakimś przypomnieniem.

Wnętrze budynku mieści w sobie zadany program użytkowy, porządkuje go i definiuje funkcje szkoły na dwóch piętrach nadziemnych, pozostawiając część z salami kinowymi oraz restauracją i klubem w części parteru jako przestrzeń publiczną. Opakowanie to miało być wykonane z wygiętych szarych płyt ze stopów aluminium, które reagują na światło i podkreślają „płynność” formy. W świetle dziennym opakowanie to reagowałoby na promienie słoneczne. W nocy zaś poprzez kwadratowe otwory światło wydobywać się będzie z wnętrza niczym pojedyncze obrazy unoszące się i zanikające w przestrzeni. W ten sposób mogłaby być uzyskana metafizyczność czy iluzoryczność, dynamizm percepcji przestrzeni, co według Edwarda Halla jest istotne gdyż wiąże jej poznanie z działaniem; poszukiwaniem – bardziej tego, co można zrobić, niż tego, co można pasywnie zobaczyć<sup>6</sup>.

Istotną rolę w przekształcaniu przestrzeni publicznej przez Mobius Architekci odgrywa konfiguracja powierzchni placu. Nie jest to gładka płaszczyzna, do jakiej dążono w okresie renesansu wprowadzając dodatkowo wzory dekoracyjne. Powierzchnia placu ukształtowana została tak aby mogła swobodnie wznosić się i opadać. Tak samo jak naturalnie uformowana leśna polana, na której znajdują się niewielkie wzniesienia czy udeptane ścieżki zwierząt. Zamierzano to osiągnąć przez korelację projektowanego budynku Gdyńskiej Szkoły Filmowej z przestrzenią publiczną Placu Grunwaldzkiego.

Zaakcentowano zatem ważne punkty węzłowe: wejście do istniejącego budynku Teatru Muzycznego, wylot ul. Armii Krajowej oraz dojście do historycznej dzielnicy Kamienna Góra położonej na skarpie. Ostatni z nich tworzy strefa wejścia do projektowanego budynku Szkoły Filmowej.

Lokalizacja obiektu w przestrzeni placu uwzględnia zatem wyznaczone w sposób naturalny ciągi komunikacyjne. Ciągi te znalazły się pomiędzy istniejącymi już na placu wzniesieniami terenu. Zapewniono także odpowiednią konfigurację przed istniejącą muszlą koncertową, która pozostaje pod ochroną konserwatorską. Projektanci powierzchnię placu chcieliby zrealizować, stosując prefabrykowane płyty betonowe o wymiarach 100 x 100 cm. Płyty te miałyby służyć także do wykonania miejsc do siedzenia, koszy, barier, donic, a także mogłyby być użyte w organizacji doświetlenia garażu, i kamuflażu kanałów wentylacyjnych.

Poszukując nowych jakości przestrzeni miejskiej, Mobius Architekci stanęli przed zadaniem stworzenia przestrzeni publicznej odpowiedniej do potrzeb człowieka XXI wieku żyjącego w świecie realnym i wirtualnym. Stworzenia przestrzeni, która ma wpływać na postawy i zachowania człowieka, uczyć wrażliwości i pozwalać na interakcje z innymi. A także być istotnym nośnikiem treści znaczeniowych.

Przedstawiona w konkursie przez Mobius Architekci koncepcja przekształcenia przestrzeni publicznej wraz z projektem Gdyńskiej Szkoły Filmowej jest pierwszym sygnałem zmiany sposobu myślenia, który uwidocznił się na polskiej scenie architektonicznej.

<sup>5</sup> Patrz: G. Deleuze, *Le Pli. Leibniz et le baroque*, Les Editions de Minuit, Paris, 1988.

<sup>6</sup> Por. E.T. Hall, *Ukryty wymiar*, Muza, Warszawa 2006, 147.

## BIBLIOGRAFIA

- [1] G. Deleuze, *Le Pli. Leibniz et le baroque*, Les Editions de Minuit, Paris, 1988.
- [2] E.T. Hall, *Ukryty wymiar*, Muza, Warszawa 2006.
- [3] K. Januskiewicz, *O projektowaniu Architektury w dobie narzędzi cyfrowych. Stan aktualny i perspektywy rozwoju*, Oficyna wydawnicza P.Wr., Wrocław 2010.
- [4] B. Kolarevic, w: B. Kolarevic, A. M. Malkawi, *Performative Architecture: Beyond Instrumentality*, Routledge, 2005.
- [5] J. Krausse, *Information Folding in Architecture*, ARCH 4/1996.