



© PPL – Barbara Brakenhoff



© Linden Lab



© Linden Lab



© PPL – Barbara Brakenhoff



Na marginesie architektury

www.wiecej.aktualnosci
www.architektura.muratorplus.pl

03 2008
PRZEKRÓJ

Tylko dla kobiet! (il. 1-3)

Pomysł stworzenia budynku mieszkalnego tylko dla kobiet może wydać się niepokojący, jednak ma uzasadnienie. Na przykład w Berlinie żyje ponad 600 tysięcy samotnych kobiet, wiele z nich, zwłaszcza na starość, będzie potrzebować towarzystwa i sąsiedzkiej pomocy. O tym wszystkim myślały działaczki stowarzyszenia *BeginenWerk*, kiedy kilka lat temu wymyśliły koncepcję *Mieszkania dla kobiet w XXI wieku* i podjęły się jej realizacji. Budynek na berlińskim *Kreuzbergu* oddano do użytku w ubiegłym roku. Znajdują się tam 53 mieszkania (od 56 do 105 m², największe to *maisonette* z tarasami na dachach), których właścicielkami są wyłącznie kobiety. Każde z nich zostało zaprojektowane indywidualnie, po konsultacjach z przyszłymi lokatorkami.

Mogą one korzystać też z dwóch mieszkań gościnnych i wspólnych pomieszczeń, w tym kuchni. Nazwa budynku – *Beginenhof* – nawiązuje do średniowiecznych wspólnot *Beginek*, w XV wieku rozwiązanych przez władzę kościelną. Panowie nie muszą obawiać się dyskryminacji – również mogą zamieszkać w *Beginenhof* (na razie jest ich trzech), a każda z właścicielek ma prawo założyć rodzinę lub wynająć mieszkanie. Budynek zaprojektowali architekci z biura PPL – Barbara Brakenhoff. Informacje: www.beginnenwerk.de, www.ppl-leipzig.de/beginnenhof.htm

Architektura w Second Life (il. 4-5)

Nowym miejscem, gdzie architekci mogą zareklamować swoje usługi i pozyskać klientów okazuje się internetowa gra *Second Life*.

To cały wirtualny świat, więc nie może zabraknąć tam i architektury. Wydawałoby się, że otoczenie, w jakim pracują, odpoczywają i bawią się awatary – mieszkańcy *Second Life* – będzie futurystyczną architektoniczną przygodą, jednak tak nie jest. Zwłaszcza ci, którzy śnią o fantastycznych blobach, rozczarują się – w grze nie ma odpowiednich narzędzi, by tworzyć takie formy lub importować je z innych programów. Pierwszy chyba artykuł na temat architektonicznych problemów świata *Second Life* można przeczytać w numerze 10/2007 „*L'architecture d'aujourd'hui*”. Wirtualna rzeczywistość nie przedstawia się różowo: coraz większe obszary cyfrowej przestrzeni są grodzone, *Architecture Island* zdominowała firma *Autodesk*, a większość budynków jest inspirowana zamkami, świątyniami i labiryntami lub stanowi mieszankę

bardzo różnych stylistycznych elementów, tak więc mamy tam pejzaż oscylujący między *Hansem Holleinem* i *Richardem Meierem*.

Nowocześni oldskulowi (il. 6-7)

Stołeczne władze prowadzą twarde negocjacje z *Christianem Kerezem* – zwycięzcą konkursu na projekt *Muzeum Sztuki Nowoczesnej* w Warszawie. *Ratusz* przypomniał sobie o oszczędnościach i chciałby dostać dokumentację projektową prawie za darmo. W oczekiwaniu na nowy budynek pracownicy muzeum znaleźli tymczasową siedzibę – podniszczony modernistyczny pawilon w centrum Warszawy przy ulicy *Pańskiej 3*, ze szklanym łącznikiem i przyległym pasażem. W środku podczas remontu została odkryta „oldskulowa” mozaika z czasów istniejącej tu kiedyś

kawiarni. Równie ciekawe są pierwsze zdobycze pozyskiwane do muzealnej kolekcji – powojenne warszawskie neony, ostatnio ten z wyburzonego kina *Skarpa*. Jest plan, by wyeksponować je w przylegającym do pawilonu pasażu. Sam neon *MUZEUM*, zaprojektowany przez *Paulinę Ołowską* i *Mateusza Romaszkanę*, wykonała firma *Reklama* będąca spadkobierczynią *peerelewskiego* przedsiębiorstwa zajmującego się instalacją neonów. Informacje: www.artmuseum.waw.pl

Sztuką w blok (il. 8)

Pomysł co zrobić z blokowiskami ma *Kraków*. Jeszcze w tym roku na jednym z wieżowców osiedla na *Azorach* pojawi się reprodukcja obrazu *Marii Jaremy*. Blok stoi przy ulicy, która nosi imię malarki. Kiedy obraz będzie gotowy,

mieszkańcy domu znajdą w skrzynkach pocztowych foldery z reprodukcjami prac artystki oraz bilety do *Muzeum Narodowego*, gdzie będą mogli zobaczyć w oryginale namalowane na ich domu *Penetracje*. Akcją *Ulice do sztuki* wymyśliła *Agata Malodobry* z *Muzeum Narodowego* w *Krakowie*, obejmie ona bloki przy ulicach noszących imiona artystów. Muzeum nie ustępuje ani na krok władze *Krakowa*: przedsięwzięcie pod nazwą *Wielka płyta – wielka sztuka* zaplanowano jako element strategii promocji miasta na lata 2008-2012. Pokryte malowidłami współczesnych artystów wielkopłytkowe elewacje mają stać się największą na świecie galerią sztuki współczesnej. Problemu blokowisk to raczej nie rozwiąże, ale jest jakaś alternatywa dla monstrualnych biedronek i kwiatów pojawiających się ostatnio na polskich blokach.

Z widokiem na... (il. 9-11)

Tym razem na *Wieżę Eiffla*. *Everland* to podróżujący hotel, a właściwie obiekt sztuki, instalacja stworzona przez artystów – *Sabinę Lang* i *Daniela Baumanna*. Niedawno wylądował na dachu paryskiego *Palais de Tokyo*. W Paryżu będzie do końca roku, wcześniej stacjonował nad jeziorem *Neuchâtel* w *Szwajcarii* i na dachu muzeum sztuki współczesnej w *Lipsku*. Można go wynająć wyłącznie na jedną noc, w dzień jest udostępniany do zwiedzania. By mieć Paryż u stóp, a przed oczami *Wieżę Eiffla*, trzeba zapłacić od 333 do 444 euro. Na chętnych czeka designerskie wnętrza, mini-barek, kolekcja winylowych płyt i...śniadanie przy drzwiach. Informacje: www.everland.ch

Opracowała **Agnieszka Dąbrowska**



fot. Jarosław Kąkol



fot. Jarosław Kąkol



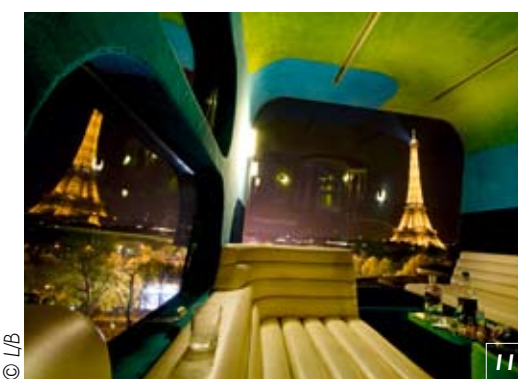
© L/B



© L/B



© Muzeum Narodowe w Krakowie



© L/B