

Sądzę, że w mocy architekta nie jest ani kontrolowanie, ani nawet aspirowanie do roli czynnika zmian społecznych – zbyt wielu architektów zamieniało się w ten sposób w tyranów przestrzeni, formując ją i zamieszkując ją społeczności według własnej wizji. Dyscyplina architektury, jak każda, wymaga zrównoważenia władzy i odpowiedzialności, ograniczania niepotrzebnych obszarów decyzyjnych, w których architekt miałby wkraczać w sfery wolności człowieka bardziej, niż to się dzieje wskutek oddziaływania na przestrzeń rekonfiguracją obiektów w środowisku lub snuciem na ten temat wizji. Tak radykalne podejście, z którym polemizuję przy użyciu mechanizmu *reductio ad absurdum*, przenosząc analogię koncepcji kolaboracyjnej, kokreacyjnej na pole aplikacji medycznych (co by było, gdyby w taki sposób organizować zabiegi i operacje?), jest moim zdaniem niepotrzebne i niepraktyczne, wcale nie czyni bowiem z uczestników systemu sprawnych „agentów”, zdolnych do realizacji misji samoorganizacji tego systemu – to wymagałoby edukacji, ćwiczeń, prób i znacznej liczby błędów, na które cywilizacja próbująca optymalizować użycie zasobów nieodnawialnych nie może sobie pozwolić. Z mechanizmów i postulatów proponowanych przez Wooda można skorzystać, zawężając je do przemian samego, autonomicznego warsztatu architekta. Proponowany przeze mnie model Meta-projektowania powstał równoległe z modelem Wooda, w tym samym roku 2007. Wood prezentował swoją koncepcję na konferencji w Izmirze, w kwietniu, ja na konferencji w Cardiff, w lipcu. Jak wspominałem w pierwszym rozdziale, proponowany przeze mnie model procesu projektowego koncentruje się na tym obszarze, w którym architekt może swój warsztat zmieniać, korygować, kontrolować skuteczność zmian. Meta-projektowanie jest ideą projektowania, sposobem organizacji procesu wewnątrz praktyki, co nie wyklucza udziału osób trzecich, partycypacji, a nawet sporadycznej, bo uzależnionej od pozostających poza możliwościami kontroli architekta sprzężeń społeczno-ekonomiczno-kulturowych, kokreacji. Twierdzę, że w związku z przygotowaniem dyscyplinarnym, z wyzwaniem dyktowanymi przez złożoność środowiska, a także z adekwatnym wyposażeniem w mechanizmy kognitywne dotyczące samego procesu, architekt jest zdolny i władny aplikować mechanizmy autokrytyczne w swojej własnej praktyce (to, czy później z tego skorzystają współpracujący inwestorzy, czy pozwolą efektywnie ten potencjał wykorzystać, jest już poza sferą moich zainteresowań w tym miejscu).

Zaproponowana przeze mnie w 2007 roku struktura procesu projektowego także określana mianem meta-projektowania ujmowała wówczas dualny układ procesu – projektowanie właściwe i zintegrowaną warstwę meta (Barełkowski 2007a), rozumienie, jakie Lev Manovich przedstawiał w odniesieniu do meta-projektowania jako narzędzia samoorganizacji architekta i narzędzia samoorganizującego się (Manovich 1999: 9)⁸⁷. Model meta-projektowania ewoluował od prezentowanej ponad trzynaście lat temu postaci do postaci aktualnej, którą w niniejszym opracowaniu nazywać będę Vortex Meta-Design (Vortex Meta-projektowanie, VM-D), dla uniknięcia konfuzji i pomylenia z propozycjami innych badaczy. Wiele czynników wpływających istotnie na projektowanie, jak choćby aspekt czasu, zostało dostrzeżonych w obu

⁸⁷ <http://manovich.net/index.php/projects/avant-garde-as-software>, 1–20, dostęp w dniu 22 listopada 2020 roku.

modelach (cf. Fischer 2002: 9; *etiam* Giaccardi i Fischer 2008: 21; *etiam* Barełkowski 2007a). Posługując się analogią do opisu propozycji Fischera, zaprezentowanego przez Giaccardi (Giaccardi 2003: 148), sformułuję trzy istotne operacyjnie cechy metodologiczne proponowanego modelu. Po pierwsze, jest to zaprojektowanie przez architekta swojego warsztatu, zindywidualizowanego, dostosowanego do aktualnego problemu, wyposażonego zarówno w narzędzia intelektualne, przemyślane, ustanowione w elastycznej, adaptatywnej strukturze kognicyjnej, jak i narzędzia techniczne wspierające ten intelektualny proces (Garcia 2010: 36). Po drugie, jest to ujęcie w tym projekcie (projekcie własnego warsztatu) mechanizmów uczenia się i organizacji pracy. Po trzecie, jest to ustanowienie platformy interdyscyplinarnej lub transdyscyplinarnej pozwalającej na poszerzenie rozumienia problemu o aspekty niedostępne w obszarze dyscypliny architektury, gdyż bez perspektywy inter-/transdyscyplinarnej rozwiązywanie jakichkolwiek istotnych kwestii architektonicznych jest niemożliwe⁸⁸.

Projektując, architekt wykonuje wirtualną reprezentację rzeczywistości, ale docelowe rozwiązanie pomyślane jest jako materializacja. Pomijam tu, co oczywiste, sytuację projektowania środowiska w grach komputerowych, eksperymenty geometryczne nieuwiązane żadnymi ograniczeniami rzeczywistymi (np. użytkowymi), tworzenie architektury dla zaspokojenia wyłącznie estetycznych potrzeb – wówczas znaczna część elementów, jeśli nie niemal wszystkie, ulega redukcji w modelu. Prezentowany tu model zawiera trzy warstwy operacyjne – kreacyjną (projektowanie właściwe), organizacyjną (meta-projektowanie) oraz kontemplacyjno-symulacyjną (meta-projektowanie). W opozycji do paralelnego układu wielowątkowego proponowanego w modelu pierwotnym za właściwie odwzorowującą uważam strukturę stożka kreacyjnego, którego rdzeniem jest warstwa kontemplacyjno-symulacyjna, najbardziej abstrakcyjna sfera aktywności architekta – jego jaźń, wyobraźnia, świadomość. Warstwa zarządzająca oplata ją i stanowi o jakości komunikacji abstrakcyjnych reprezentacji projektu na postać adekwatną do obróbki w procesie projektowania właściwego. Zewnętrzna warstwa to rodzaj interfejsu, projekt właściwy ma bowiem na celu komunikowanie intencji projektanta. Ta warstwa odpowiada za przetwarzanie informacji wizualnych, za ich kompilację z poddanymi transpozycji ideami, za modelowanie fizycznego kształtu obiektu, za użycie rysunków, grafik, wizualizacji, modeli trójwymiarowych, makiet i innych sposobów objaśniania docelowej formy przestrzeni.

Obraz procesu należy sobie wyobrazić jako przepływ nanizany na oś czasu, wielolaminarny, złożony z trzech zasadniczych warstw, z których każda podlega skorelowanemu ruchowi, do pewnego stopnia indeterministycznie powiązanego z innymi warstwami. Obserwacja rzeczywistych procesów projektowych pokazuje, że ruch ten ma miejsce zazwyczaj pomiędzy sferą idei, ucieleśnienia i kontroli. Abstrakcyjna idea jest przetwarzana, transponowana na

⁸⁸ Perspektywa taka staje się oczywista, gdy zamiast rozważać problemy charakterystyczne dla dyscypliny, sięga się po definicję problemów faktycznych, dotyczących przestrzeni życiowej, środowiska zbudowanego, zwykle oddających wielowątkową naturę zjawisk i zależności występujących w rzeczywistym świecie (cf. Sigma 1988, *cit. per* Klein 1996: 47–48). Dla rozróżnienia interdyscyplinarności i transdyscyplinarności cf. Klein 1990: 63–66.